GRAFİK TASARIMDA **GÜNCEL** YAKLAŞIMLAR VE ARAŞTIRMALAR

Editörler:

Dr. Öğr. Üyesi Şeref KOCAMAN

Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN



artikel akademi

GRAFİK TASARIMDA
GÜNCEL YAKLAŞIMLAR
VE ARAŞTIRMALAR

Editörler:
Dr. Öğr. Üyesi Şeref KOCAMAN
Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN

ARTİKEL AKADEMİ: 472

Grafik Tasarımda Güncel Yaklaşımlar ve Araştırmalar

Editörler:
Dr. Öğr. Üyesi Şeref KOCAMAN
ORCID ID: 0000-0001-7069-0527

Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN
ORCID ID: 0000-0001-7446-0454

Ön Kapak Resmi: Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN
Soyut Kompozisyon Tuval üzerine yağlı boya 2022 120x80cnm

Kapak Tasarım: Dr. Öğr. Üyesi Şeref KOCAMAN

ISBN 978-625-5025-12-8

Birinci Basım: Ekim - 2026

Baskı ve Cilt: Uzunist Dijital Matbaa Anonim Şirketi
Akçaburgaz Mah.1584.Sk.No:21 / Esenyurt - İSTANBUL

Matbaa Sertifika No: 68922
Artikel Akademi bir Karadeniz Kitap Ltd. Şti. markasıdır.

©Karadeniz Kitap - 2026

Akademik etik kurallara bağlı kalınarak yapılacak olan alıntılar ve tanıtım maksadıyla yapılacak olan kısa alıntılar dışında, yazılı izni alınmadan, tümünün veya bir kısmının elektronik, mekanik ya da fotokopi yoluyla, basımı, yayımı, kopyalanması, çoğaltımı veya dağıtımı yapılamaz.

KARADENİZ KİTAP LTD. ŞTİ.
Koşuyolu Mah. Mehmet Akfan Sok. No:67/3 Kadıköy-İstanbul
Tel: 0530 076 94 90

Yayıncı Sertifika No: 19708
mail: info@artikelakademi.com
www.artikelakademi.com

GRAFİK TASARIMDA
GÜNCEL YAKLAŞIMLAR
VE ARAŞTIRMALAR

Editörler:
Dr. Öğr. Üyesi Şeref KOCAMAN
Dr. Öğr. Üyesi Yıldırım Onur ERDİREN

artikel akademi

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ 7

1. BÖLÜM
SOYUT KOMPOZİSYON: YILDIRIM ONUR ERDİREN'İN SANATI 9
Abdulvahap İlteber DURMUŞ

2. BÖLÜM
ÜRETKEN YAPAY ZEKA ESTETİĞİ ve GÖRSELERİN HOMOJENLEŞMESİ 27
Burak DERVİŞOĞLU

3. BÖLÜM
SANATSAL İFADE ARACI OLARAK GÖLGE OYUNU 41
Buşra İNCIRKUŞ ULUSHAN

4. BÖLÜM
ÜÇ ÜNİVERSİTE LOGOSUNUN GRAFİK TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA ANALİZİ "İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ, İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ, ANKARA ÜNİVERSİTESİ" 55
Emel UZUNER

5. BÖLÜM
MEKÂNSAL MİZANPAJ: SANAL GERÇEKLİKTE GRAFİK TASARIM İLKELERİNİN İZİNİ SÜRMEK 87
Kenan SUBAŞI & Murat KÜÇÜKYILDIZ

6. BÖLÜM
GENİŞLETİLMİŞ GERÇEKLİK ORTAMLARINDA AKILLI TİPOGRAFİ: KURAMDAN TASARIM UYGULAMASINA1 05
Onur AŞKIN

7. BÖLÜM
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ VE TASARIMIN GENETİĞİ: ZIT SANAT AKIMLARININ KREA.AI İLE HİBRİT MOBİLYA TASARIMINA DÖNÜŞÜMÜ VE SEMANTİK ALGI ANALİZİ..... 119
Sedat KALEKAHYASI

8. BÖLÜM
STOKASTİK ARAÇ, DETERMİNİSTİK MESLEK: ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ İLE GRAFİK TASARIM ARASINDAKİ ONTOLOJİK UYUMSUZLUK 135
Ülkü SÖNMEZ

5. BÖLÜM

MEKÂNSAL MİZANPAJ: SANAL GERÇEKLİKTE GRAFİK TASARIM İLKELERİNİN İZİNİ SÜRMEK[1-2]

Öğr. Gör. Dr. Kenan SUBAŞİ
İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa
kenansubasi@iuc.edu.tr
https://orcid.org/0000-0002-7416-3617

Öğr. Gör. Murat KÜÇÜKYILDIZ
İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa
muratkyildiz@gmail.com
https://orcid.org/0009-0007-9695-6291

GİRİŞ

Grafik tasarım, tarihsel gelişimi boyunca bilginin ve imgenin belirli sınırlar içerisinde örgütlenmesi pratiği üzerine kurulmuştur. Matbaanın yaygınlaşmasından itibaren sayısal ekranlara kadar uzanan süreçte mizanpaj, sadece estetik bir düzenleme aracı değil bilginin hiyerarşik biçimde yeniden inşa edilmesini sağlayan bir örgütlenme sistemi olmuştur (Meggs & Purvis, 2006; Müller-Brockmann, 1996). Fakat oyun, bilişim ve bilgisayar teknolojilerinin kesişiminde gelişen teknolojilerle yeniden görünür olan sanal gerçeklik teknolojileri söz konusu bu formu sorgulanır hâle getirmiştir. Kullanıcının, iki boyutlu sınırlarla çevrelenmiş bir tasarımın karşısında değil içerisinde konumlandığı bu ortamda mizanpajın dayandığı bakış varsayımları geçerliliğini yitirmektedir. Sözü edilen bu durum alanyazında genellikle mizanpajın yüzeyden mekâna genişlemesi

1 İntihal Oranı: %1

2 Yapay zekâ beyanı: Yapay zekâ bölüm yapısının kurgulanması, alanyazın taraması ve kaynak denetimi aşamalarında kullanılmıştır. Elde edilen tüm çıktılar yazarlar tarafından gözden geçirilmiş, kaynaklar doğrulanmış ve metin yazarlarca yeniden yazılmıştır. Çalışmanın kuramsal savı, çözümlemeleri ve sonuçlarına ilişkin sorumluluk yazarlara aittir.

biçiminde tarif edilmektedir. Genişleme kavramı söz konusu dönüşümün yönünü göstermekte ancak dönüşümün bütüncül bir form eşit dağılıp dağılmadığı sorusuna yanıt üretememektedir. Gelinen bu noktada mizanpajı oluşturan temel ilkeler sanal gerçeklik evreninde aynı biçimde davranmamaktadır. Bazı ilkeler ortam değişse de işleyişini korumakta, bazıları nitelik değiştirmekte ve bazıları ise mekânsallaşmaya direnç göstererek yüzey mantığını yeniden üretmektedir.

Alanyazın bu konuda dağınık bir görünüm sunmaktadır. İnsan ile bilgisayar etkileşimi alanı üç boyutlu mizanpajı kullanılabilirlik sorunu olarak ele almaktadır. Sinematik sanal gerçeklik araştırmaları ise dikkat yönlendirme tekniklerinin etkililiğini ampirik olarak sınamaktadır (Nielsen vd., 2016; Rothe & Hußmann, 2018). Bu kümeler birbirine büyük ölçüde kapalı kalmaktadır. Sanal gerçeklik üzerine bibliyometrik derlemeler eğitim, sağlık, mimarlık ve pazarlama alanlarında yoğunlaşmaktadır. Ancak grafik tasarım ekseninde sistematik bir haritalama ise bulunmamaktadır. Genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin uygulamalı alanlara yayılımı ise ayrı bir alanyazın oluşturmaktadır (Geçkalan & Toy, 2026). Bu bağlamda Bağcı ve Işık (2025) genişletilmiş gerçeklikte arayüz ve kullanıcı deneyimini görsel tasarım açısından ele almıştır. Baran (2021) üç boyutlu tasarımın sanal gerçeklik uzamındaki uygulama yöntemlerini incelemiştir. Kalbak (2025) ise geleneksel çocuk kitaplarının sanal gerçeklik teknolojisiyle yeniden tasarlanmasını çalışmış, bulgularını Kalbak ve Kurtcu (2026) ile birlikte yayımlamıştır. Söz konusu bu çalışmalar arayüz, üretim yöntemi ve öğrenme çıktısı eksenlerinde ilerlemektedir. Mizanpaj ilkelerinin kendisini merkezine alan bir yaklaşım ise geliştirilmemiştir.

Bölümde ilk olarak mizanpajın kuramsal temelleri ele alınmakta ve ardından grafik tasarımın mekânsal öncülleri tartışılmaktadır. İkinci olarak sanal gerçekliğin mekânsal deneyim rejimi incelenmekte ve farklılaşmış dönüşüm modeli önerilmektedir. Üçüncü olarak model iki vaka üzerinden sınanmakta ve son olarak ise elde edilen bulgular değerlendirilmektedir.

GRAFİK TASARIMDA MİZANPAJ: YÜZEY, KADRAJ VE GÖRSEL HİYERARŞİ

Mizanpajın Tarihsel Gelişimi ve Yüzey ile Kadraj Mantığı

Mizanpaj, en temel anlamıyla görsel ve metinsel ögelerin belirli bir disiplin içerisinde örgütlenmesini ifade etmektedir. Fakat kavramı sadece estetik bir düzenleme pratiğine indirgemek ve yalnızca teknik bir disiplin olarak tanımlamak kavramın anlatısal derinliğini görmezden gelmek anlamına gelmektedir.

Mizanpaj, bilginin nasıl sınıflandırılacağına, hangi sırayla okunacağına ve nasıl algılanacağına ilişkin kararların bütününü kapsayan bir yapıdır. Kavramın kökenleri matbaanın yaygınlaşmasıyla belirginleşmiştir. Fakat hareketli harf sisteminin geliştirilmesiyle bilgi üretimi standartlaşmış ve buna bağlık olarak sayfa düzeni ise sistematik bir tasarım problemi hâline gelmiştir. Bu süreçte geliştirilen sütun sistemleri, kenar boşlukları ve tipografik düzenlemeler mizanpajın ana bileşenlerini oluşturmuştur (Meggs & Purvis, 2006). Tschichold (2006) tipografik düzenin estetik kaygıdan çok iletişimsel etkinlik ilkesi doğrultusunda ele alınması gerektiğini ileri sürmüştür. Lupton (2010), tipografik hiyerarşinin okuma sırasını belirleyen ana araç olduğunu belirtmektedir. Müller-Brockmann (1996) ise mizanpajın temelindeki grid sistemini yalnızca hizalama aracı olarak değil bilgiyi anlamlı bir yapıya dönüştüren örgütlenme çerçevesi olarak tanımlamıştır. Lupton ve Phillips (2015) mizanpajı tipografi, ölçek, kontrast, boşluk ve ritmin birlikte inşa edilen bir sistem olarak ele almaktadır. Samara (2017) ise grid sisteminin kurallı kullanımının yanı sıra bilinçli olarak bozulmasının da mizanpajda anlam üreten bir karar olduğunu göstermektedir. Sözü edilen bu gelişim evrenindeki önemli nokta ise uygulamaların çeşitlenmesine karşın belirli varsayımların değişmemesidir. Tasarımcı, sınırları önceden belirlenmiş iki boyutlu bir yüzey üzerinde çalışmaktadır. Kullanıcı ise bu yüzeye dışarıdan ve görece sabit bir mesafeden bakmaktadır. Kitap kapağı, afiş, broşür, kartvizit, dergi ve sayısal ekran farklı üretim ortamlarına ait olsalar da ortak bir kadraj mantığı paylaşmaktadır. Buna karşın kadrajın işlevi sadece fiziksel sınır çizmek değildir. Arnheim (1974), görsel algının nesnelerden çok nesneler arası ilişkilerden etkilendiğini belirtmektedir. Bu bağlamda yüzey sınırları algısal bir örgütlenme alanı oluşturmaktadır. Kress ve van Leeuwen (2021) ise görsel iletişimin kendi gramerine sahip olduğunu, ögelerin yüzey üzerindeki konumunun anlam üretimini doğrudan etkilediğini ileri sürmektedir. Bir ögenin sayfanın üst bölümünde ya da merkezinde yer alması sadece estetik bir karar değil anlamsal da bir karardır. Bu bağlamda, belirli sınırlara sahip iki boyutlu yüzeyin farklı bölgelerine yerleştirilen aynı öge farklı anlamlar kazanabilmektedir. Benzer biçimde, aynı görsel özellikleri taşıyan iki öge hem sayfa sınırlarına hem de birbirlerine olan uzaklıklarına göre konumlandırıldığında yeniden anlam üretmektedir. Bu bağlamda geleneksel mizanpaj, kadrajın sağladığı denetim olanaklarında temellenmektir. Tasarımcı, kullanıcıyı belirli bir görüş alanı içerisinde tutarak dikkatini yönlendirebilmektedir. Bu durum ise okuma sırasını büyük ölçüde etkilemektedir. Sözü edilen eylem sadece tipografik metinlerin okunmasını değil görsel okuma pratiklerini de kapsamaktadır. Mizanpajın temel işlevlerinden biri de sunulan bilgi yoğunluğunu erişilebilir

bir forma dönüştürmektir. Bu dönüşümün başlıca aracı görsel hiyerarşidir. Görsel hiyerarşi, ögelerin önem derecelerine göre örgütlenmesini ve kullanıcı dikkatinin belirli bir sıra doğrultusunda yönlendirilmesini sağlayan yapıdır.

Hiyerarşinin araçları tarihsel olarak yüzeye özgüdür. Ölçek, kontrast, renk, tipografik farklılaştırma, orantı, negatif alan, tasarım öğelerinin birbiri ile olan ilişkisi ve boşluk kullanımı yoluyla tasarımcı, kullanıcıya okuma yolu sunmaktadır (Lupton & Phillips, 2015). Tufte (1990) de görsel bilgi tasarımının temel sorununu çok değişkenli bir dünyanın iki boyutlu bir düzleme aktarılması olarak tanımlamaktadır. Bununla birlikte Tufte, katmanlama ve ayrıştırmayı bu sorunun başlıca çözümü olarak önermektedir. Kullanıcı bu yönlendirmeyi çoğu zaman bilinçli olarak fark etmemektedir. Lakin oluşturulan hiyerarşi algısal öncelikleri belirlemektedir. Görsel hiyerarşinin işleyişi üç varsayıma dayanmaktadır. İlki kullanıcının tasarıma göreli olarak sabit bir açıdan bakmasıdır. İkincisi görüş alanının yüzey sınırlarıyla çevrelenmesidir. Üçüncüsü ise kullanıcının tasarımcının öngördüğü okuma rotasını büyük ölçüde izlemesidir. Bu üç varsayım geçerli olduğu sürece hiyerarşi belirlenimci biçimde çalışmaktadır. Bu koşullarda tasarımcı, neyin önce görüleceğini yalnızca önermemekte büyük ölçüde belirlemektedir. Fakat sanal gerçeklik evreni belirtilen bu üç varsayımı saf dışı bırakmaktadır. Kullanıcı istediği yöne bakabilmekte, ışınlandığı sanal evrende dilediği gibi hareket edebilmekte ve teknolojisinin doğası gereği öngörülen rotanın dışına çıkabilmektedir. Lakin bu durum hiyerarşinin ortadan kalktığı anlamına gelmemekte ancak kurulma biçiminin ve denetim gücünün değiştiğine göstermektedir.

Mekânsal Öncüller: Bilgi Manzaralarından Yönlendirme Tasarımına

Üç boyutlu evrenin iki boyutlu yüzeye sıkıştırılma meselesi ve tasarımın sadece bu yüzeyle sınırlı bir disiplin olduğu varsayımı görece doğru değildir. Mizanpajın mekânsallaşması ise sanal gerçeklikle başlamamıştır. Bu perspektifte grafik tasarım disiplini içerisinde en az iki öncül bulunmaktadır. İlki, Muriel Cooper'ın Massachusetts Institute of Technology bünyesindeki Visible Language Workshop'ta yürüttüğü çalışmalardır. Cooper, 1980'lerden itibaren mekanik toplumdan bilgi toplumuna geçişin yeni iletişim süreçleri ve yeni görsel diller gerektirdiğini savunmuştur. Bu perspektifte bilgi manzarası kavramını geliştirmiştir. Söz konusu çalışmalarda kullanıcı, üç boyutlu metinsel mekânların içerisinde hareket edebilmektedir. 1994 yılında Information Landscapes projesi (Reinfurt & Wiesenberger, 2017), tipografiyi doğrudan üç boyuta taşı-

mış ve ona devingenlik kazandırmıştır. Lisa Strausfeld'in geliştirdiği katmanlı yapıda tipografik bilgi düzeyleri, içeriğin örgütlenme biçimine göre ön ya da arka planda konumlandırılmakta ve yapının döndürülmesiyle yeni ilişkiler kurulabilmektedir.Cooper'ın çalışması, bu bölümün temele aldığı iddia açısından iki nedenle önemlidir. İlki, mekânsal tipografi düşüncesinin sanal gerçeklikten önce grafik tasarımın kendi içerisinden doğduğunu göstermektedir. İkincisi ise aradaki farkı belirginleştirmektedir. Cooper'ın bilgi manzaralarında kullanıcı mekânı dışarıdan ve bir ekran aracılığıyla deneyimlemektedir. Sanal gerçeklikte ise kullanıcı mekânın içerisine ışınlanmakta ve bedensel konumu kompozisyonun en temel değişkenine dönüşmektedir.

İkinci öncül, çevresel grafik tasarım ve yönlendirme tasarımı alanıdır. Calori ve Vanden-Eynden (2015), çevresel grafik tasarımı yapılı çevrede bilginin grafik yoluyla iletilmesi olarak tanımlamakta ve alanın kökenlerini kâğıdın icadından öncesine götürmektedir. Yazarların geliştirdiği model, işaretleme sistemini birbiriyle ilişkili üç alt sisteme ayırmaktadır. Bunlar bilgi içeriği sistemi, grafik sistem ve donanım sistemidir. Havaalanları, hastaneler ve müzeler için geliştirilen bu sistemler, grafik tasarımın onlarca yıldır üç boyutlu mekânda bilgi hiyerarşisi kurduğunu göstermektedir. Öncüller birlikte değerlendirildiğinde, sanal gerçekliğin mizanpaj açısından ilk kırılma olmadığı görülmektedir. Buna karşın sanal gerçekliği ayırt eden özellik mekânsallığın doğrudan kendisi değil, bedenlenmiş bakış ve kadraj denetiminin kullanıcıya devredilmesidir.

SANAL GERÇEKLİKTE MEKÂNSAL DENEYİMİN İNŞASI

Yeni Bir Medyum, Yeniden Dolayımlanma ve Mekânsallaşma

Sanal gerçeklik teknolojileri çoğunlukla donanım ve simülasyon çerçevesinde ele alınmaktadır. Görsel kültür açısından ise sanal gerçeklik, kendine özgü estetik ve algısal özelliklere sahip bir medya ortamı olarak değerlendirilmelidir (Subaşi vd., 2025). Steuer (1992), sanal gerçekliği donanım üzerinden değil kullanıcının aracı ortamda hissettiği uzaktan varlık derecesi üzerinden tanımlamayı önermiştir. Bolter ve Grusin'in (1999) yeniden dolayımlanma kuramı bu değerlendirme için elverişli bir tartışma evreni sunmaktadır. Bolter ve Grusin'e göre hiçbir medya ortamı kendinden öncekilerden bağımsız biçimde ortaya çıkmamaktadır. Önceki formları kendi teknik olanakları doğrultusunda yeniden şekillendirmektedir. Bu perspektiften ele alındığında sanal gerçeklikteki tasarım dinamiklerinin kökenleri geleneksel medya biçimlerine dayanmakta-

dır. Tipografi, kompozisyon ve görsel hiyerarşi sanal gerçeklikte varlığını sürdürmektedir. Ancak iki boyutlu yüzeyler yerine üç boyutlu uzamlar içerisinde yeniden anlam kazanmaktadır. Fakat kuramın bu bölüm açısından sınırlılığı, dönüşümün türdeş olduğunu ifade etmesidir. Yeniden dolayımlanma, hangi ögenin ne ölçüde ve hangi yönde yeniden yapılandığını ayırt etmemektedir. Bölümün önerdiği bu farklılaşmış model ise söz konusu boşluğu doldurmaktadır.

Manovich (2001), dijital medyanın ayırt edici özelliklerinden birinin verinin ve arayüzlerin mekânsallaşması olduğunu ifade etmektedir. Geleneksel kültürel formlar iki boyutlu temsil sistemleri üzerinden işlerken, dijital medya ise bu biçimleri devingen mekânsal yapılara dönüştürme kapasitesine sahiptir. Sanal gerçeklikte arayüz, kullanıcının karşısında duran bir iki boyutlu ve sınırlara sahip yüzey olmaktan çıkmakta ve bununla birlikte kullanıcının içerisine ışınlandığı sınırsın üç boyutlu bir evrene dönüşmektedir. Sözü edilen bu dönüşümün mizanpaj açısından doğrudan sonucu, tasarım nesnesi ile kullanıcı arasındaki mesafenin sabit olmaktan çıkmasıdır. Geleneksel medyada kullanıcı tasarıma belirli bir mesafeden bakmakta, sanal gerçeklikte ise mesafe kullanıcının hareketiyle sürekli değişmektedir. Bu bağlamda deneyim öznesinin ontolojisi de değişmektedir. Ölçek ilişkileri, okunabilirlik koşulları ve hiyerarşi böylece devingen değişkenler hâline gelmektedir.

Murray (2017), dijital ortamların kullanıcıyı anlatının içerisine çekme kapasitesini yeni medyanın temel niteliklerinden biri olarak değerlendirmektedir. Ryan (2001) daldırma (immersion) kavramını anlatı deneyiminin merkezine yerleştirmektedir. Slater (2009) ise varlık hissini (presence) tek bir bütün olarak değil iki bileşende ele almaktadır. Mekân yanılsaması (place illusion), kullanıcının orada olmadığını bilmesine karşın başka bir yerde bulunma duygusunu yaşamasıdır. Makullük yanılsaması (plausibility illusion) ise sunulan olayların gerçekten gerçekleştiği izlenimidir. Grau (2003) bu deneyimin tarihsel öncüllerini panorama resimlerine kadar geriye götürmektedir. Belirtilen kavramların mizanpaj açısından önemi doğrudan kullanıcının konumunu dönüştürmektedir. Geleneksel mizanpajda kullanıcı tasarımın dışında bulunmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisinde ise kullanıcı tasarlanmış çevrenin doğrudan bir bileşeni hâline gelmektedir. Bununla birlikte kullanıcının bedeni, bakış yönü ve konumu tasarımın değişkenleri arasına katılmaktadır.

Kadraj yönetiminin kullanıcıya geçmesi, yönlendirme işlevinin yeni araçlara devredilmesini gerekli kılmaktadır. Bu araçların kesişim kümesi atmosferdir. Böhme (2017), atmosferi nesnelerin çevreye yaydığı ve bedenin doğrudan duyumsadığı bir ayarlanmış mekân olarak tanımlamaktadır. Atmosfer bu tanımda ne yalnızca öznel bir duygu ne de yalnızca nesnel bir çevre özelliğidir. İkisi

arasında konumlanan bir aracıdır. Pallasmaa (2012) ise mimari deneyimin göz merkezli olmadığını bedensel ve çok duyulu bir kavrayışa dayandığını ileri sürmektedir. Bu bölümün katkısı ise atmosferi sanal gerçeklikle ilişkilendirmek değil, atmosferi mizanpajın bir bileşeni olarak konumlandırmaktır. Söz konusu konumlandırmayı destekleyen ampirik bir alanyazın bulunmaktadır. Sinematik sanal gerçeklik araştırmalarında dikkatin örtük biçimde yönlendirilmesi sistematik olarak sınanmıştır. Rothe ve Hußmann (2018) ışık, hareket ve sesi üç yönlendirme yöntemi olarak incelemiş, bakış yönlerinin ısı haritasını elde eden bir ölçüm tekniği geliştirmişlerdir. Bulguları, ses ve hareketin dikkati etkili biçimde yönlendirdiğini göstermektedir. Sheikh ve arkadaşları (2016) işitsel-görsel ipuçlarının yalnızca görsel olanlardan daha etkili olduğunu saptamıştır. Ses, kullanıcının o andaki bakış yönüne daha az bağımlıdır. Nielsen ve arkadaşları (2016) ise yönlendirme yaklaşımlarının bir taksonomisini oluşturmuş, Rothe ve arkadaşları (2019) bu birikimi kapsamlı bir sınıflandırma altında toplamıştır. Bu araştırmaların bölüm açısından en önemli bulgusu, yöntemlerin etkililiği değil denetimin niteliğidir. Nielsen ve arkadaşlarının (2016) çalışmasında, kullanıcının beden yönelimi üzerinde doğrudan denetim kurulmasının varlık hissini olumsuz etkilediğine ilişkin eğilimler gözlenmiştir. Örtük ipucunun daha yardımcı bulunduğuna ilişkin eğilimler gözlenmiş, ancak bu farklar istatistiksel anlamlılığa ulaşmamıştır. Başka bir deyişle sanal gerçeklikte yönlendirme, etkisini katılımcıya zoraki olarak dayatmadığı ölçüde koruyabilmektedir.

Buradan hareketle bölüm, yüzey hiyerarşisi ile mekânsal hiyerarşi arasındaki farkı derece farkı olarak değil tür farkı olarak tanımlamaktadır. Yüzeyde hiyerarşi belirlenimcidir. Okuma sırasını tasarımcı tarafından belirlemektedir. Sanal gerçeklik teknolojisindeki sayısal mekânda ise hiyerarşi olasılıksaldır. Sheikh ve arkadaşlarının (2016) bulguları bu değerlendirmeyi desteklemektedir. Araştırmacılar, yönlendirme ipuçlarının dikkatin istenen bölgeye yöneleceğini güvence altına alamadığını, ancak izleyiciyi anlatı boyunca yönlendirmek için kullanılabildiğini belirtmektedir. Tasarımcı dikkati her ne kadar yönlendirmeyi hedeflese de teknolojisi gereği katılımcı hareketleri kesin olarak yönlendirmek mümkün değildir. Bu bağlamda atmosfer söz konusu bu yönlendirici unsurların önemli bir parçası olmaktadır.

Farklılaşmış Dönüşüm Modeli

Mizanpaj ilkelerinin sanal gerçeklikte tek biçimde davranmadığını görülmektedir. Bu bölümde söz konusu bu farklılaştırma dört kategoride temellen-

dirilmektedir. İlk kategori doğrudan aktarımdır. Bu kategoride kompozisyon, denge, ritim ve ölçek ilişkileri, ortam değişse de algısal işleyişini korumaktadır. Arnheim'ın (1974) betimlediği algısal örgütlenme ilkelerinin, ortamdan bağımsız olarak algı sisteminin kendisine ait olması nedeniyle üç boyutlu uzamda da geçerliliğini sürdürdüğü ifade edilebilir. İkinci kategori ise tür değiştirme olarak tanımlanmaktadır. Kadraj ve görsel hiyerarşi bu kategoride yer almaktadır. Kadraj sanal gerçeklikte ortadan kalkmamaktadır. Başlığın görüş alanı fiziksel bir kadraj oluşturmaktadır. Değişen şey kadrajın sahibidir. Yüzeyde kadrajı tasarımcı belirlerken sanal gerçeklikte kadrajın yönü kullanıcı tarafından denetlenmektedir. Hiyerarşi de benzer biçimde belirlenimcilikten olasılıksallığa geçmekte, yönlendirme işlevi tipografik ve kompozisyonel araçlardan atmosferik araçlara devrolmaktadır. Üçüncü kategori ise direnç olarak tanımlanmaktadır. Bu kategoride tipografi ve yoğun metinsel bilgi mekânsallaşmaya direnmektedir. Bu direnç estetik bir tercihten değil algısal bir kısıttan kaynaklanmaktadır. Sanal gerçeklikte metin okunabilirliği; açısal boyut, mesafe, döndürme açısı ve kontrast oranı gibi değişkenlere bağlıdır. Dingler ve arkadaşlarının (2018) geliştirdiği kılavuz ise metin panolarının kullanıcıdan yaklaşık dört buçuk ile yedi metre arasında konumlandırılmasını, satır genişliğinin otuz dokuz karakteri aşmamasını ve gövde yüksekliğinin her bir metre mesafe için yaklaşık yirmi üç ile otuz yedi milimetre arasında tutulmasını önermektedir.

Gelinen bu noktada sanal gerçeklikte tipografi pratikte kullanıcıya dik konumlanan, sabit açısal boyutta tutulan ve satır uzunluğu sınırlandırılan çözümlere yönelmektedir. Başka bir deyişle mekânsallaşmaya en çok direnen öge, mekânın içerisinde yeniden bir yüzey üretmektedir. Dördüncü kategori ise yeni öge olarak tanımlanmaktadır. Bu kategoride, önceki medya biçimlerinden devralınmayan ve doğrudan sanal gerçeklik ortamına özgü olan mizanpaj araçları yer almaktadır. Kullanıcının kendi bedeninin kompozisyonun bir bileşenine dönüşmesi bu kategorinin başlıca örneğidir. Yeniden dolayımlanma kuramı söz konusu ögenin kaynağını açıklamamaktadır; dolayısıyla bu kategori kuramın açıklayıcı sınırına işaret etmektedir. Farklılaşmış dönüşüm modeli Tablo 1'de özetlenmektedir.

Tablo 1. Mizanpaj ilkelerinin farklılaşmış dönüşümü.

Mizanpaj İlkesi	Geleneksel Yüzey Mizanpajı	Mekânsal Mizanpaj	Dönüşüm Tipi
Kompozisyon, denge ve ritim	Algısal örgütlenme ilkelerine göre kurulur	Algısal örgütlenme ilkelerine göre kurulur	Doğrudan aktarım
Kadraj	Tasarımcı denetimindedir	Kullanıcı denetimine geçer	Tür değiştirme
Görsel hiyerarşi	Okuma sırasını tasarımcı belirler	Olasılıksaldır; tasarımcı dikkati yalnızca eğilimlendirir	Tür değiştirme
Yönlendirme aracı	Ölçek, kontrast, konum ve tipografik farklılaştırma	Işık, ses ve atmosfer	Tür değiştirme
Tipografi	Yüzeyde serbestçe konumlandırılır	Açısal boyut, mesafe ve döndürme açısıyla kısıtlanır	Direnç
Kullanıcının bedeni	Kompozisyonun dışındadır	Kompozisyonun bir bileşenine dönüşür	Yeni öge

VAKA ÇÖZÜMLEMESİ

Yöntem, Vaka Seçimi ve Çözümleme Boyutları

Çalışmada nitel araştırma yöntemi ve bu yöntem içerisinde ise karşılaştırmalı vaka çözümlemesi kullanılmıştır. Vaka seçimi iki temel ölçüte dayanmaktadır. Birinci ölçüt, yapıtın basılı ya da metinsel bir kaynaktan mekânsal bir deneyime aktarılmış olmasıdır. Bu ölçüt, mizanpaj dönüşümünün karşılaştırılabilmesi için önemlidir. İkinci ölçüt ise seçilen vakaların tasarımcı denetimi boyutunda ayrışmasıdır. Farklılaşmış model, dönüşümün ilkelere göre değiştiğini öne sürmektedir. Modelin sınanabilmesi için denetim düzeyi birbirinden farklı iki vaka gerekmektedir.

Çalışma için belirlenen ölçütler perspektifinde iki VR çalışması vaka

çözümlemesi bölümü için belirlenmiştir. İlki VRwandlung (Goethe-Institut, 2018), kurmaca bir edebî metnin tasarlanmış bir mekâna aktarıldığı ve tasarımcı denetiminin yüksek olduğu vakayı temsil etmektedir. İkincisi Anne Frank House VR (Anne Frank House, 2018) ise belgesel bir mekânın yeniden inşa etme olarak tasarımcı denetiminin düşük olduğu vakayı temsil etmektedir. Çözümleme altı boyutta yürütülmektedir. Bunlar mekân statüsü, kadraj denetimi, yönlendirme aracı, metinsel bilginin konumu, kullanıcı bedeninin kompozisyondaki yeri ve deneyimin fiziksel katmanıdır. Bu boyutlara ek olarak her vakada baskın dönüşüm tipi belirlenmektedir. Tablo 1'de sunulan model, çözümlemenin kuramsal çerçevesini oluşturmaktadır.

VRwandlung: Tasarımcı Denetiminin Yüksek Olduğu Vaka

VRwandlung, Franz Kafka'nın Dönüşüm adlı eserinden hareketle geliştirilen ve Goethe-Institut Prag tarafından üretilen bir mekân enstalasyonudur. Yapıtın yönetmeni Mika Johnson ve yazılım geliştirmesi ise Achtung4k tarafından üstlenilmiştir. Yapıt 2018'den itibaren uluslararası dolaşıma girmiş ve çeşitli Goethe-Institut şubelerinde sergilenmiştir. Eser, kitabın kapak tasarımından uyarlanmamıştır. Deneyimin merkezindeki oda, 1915 yılında Prag Eski Şehir'de bulunan Gregor Samsa'nın odasının aslına sadık bir yeniden kurulumudur. Bu bağlamda dönüşüm hattı kapak görselinden mekâna değil, edebî metinden mekâna uzanmaktadır. Yapıtın mizanpaj açısından ilk dikkat çekici özelliği fiziksel katmanıdır. Deneyim bir uygulama değil bir oda enstalasyonudur. Katılımcı özel bir ayakkabı giymekte ve ardından kulaklık, el hareketi kumandaları ve sanal gerçeklik gözlüğünü takmaktadır. Söz konusu düzenleme, Calori ve Vanden-Eynden'in (2015) donanım sistemi olarak adlandırdığı katmanın sanal gerçeklikteki karşılığını oluşturmaktadır. Mizanpaj burada sadece sanal uzamda değil aynı zamanda fiziksel mekânda da kurulmaktadır. Söz konusu durum, çevresel grafik tasarım geleneğinin sanal gerçeklik çözümlemesine doğrudan aktarılabildiğini göstermektedir.



Şekil 1. VRwandlung VR proje görselleri

Kaynak: https://www.goethe.de/ins/in/de/kul/lak/vrw.html

Erişim tarihi: 27.08.2026

Deneyim mutlak karanlıkta birkaç saniyelik bir bekleyişle başlamaktadır. Ardından bir ışığın belirmesiyle başlamaktadır. Bu başlangıç, geleneksel mizanpajın hiçbir aracına veya aşamasına doğrudan karşılık gelmemektedir. Yüzey tasarımında kompozisyon bir bütün olarak ve eşzamanlı biçimde algılanmaktadır. Buna karşın VRwandlung'da ise mekân zamansal olarak açılmaktadır. Yani iki boyutlu sınırlarla çevrili yüzey tasarımında zaman ve mekân iç içeyken VR deneyiminde ise eş zamanlılık kırılmaktadır. Kullanıcının tercihine göre açı, perpektif, konum, renk ve ışık gibi tasarımın en temel unsurları yeniden belirlenmektedir. Ancak deneyimin başlangıcında henüz yeni evrene ışınlanan katılımcı en düşük denetime sahipken belirli bir zaman sonra yeni ortama alışan ve etkileşimin interaktif olduğunu öğrenen katılımcı neredeyse tüm kontörü eline almaktadır. Söz konusu bu kontrol devri tasarımcının pozisyonunun da değişmesine neden olmaktadır.

Yapıtın en ayırt edici tasarım ögesi aynadır. Katılımcı kendisini ilk kez aynada gördüğünde dönüşümü fark etmektedir. Bu öge, farklılaşmış model açısından öngörülmemiş bir kategoriye işaret etmektedir. Geleneksel mizanpajda kullanıcının bedeni kompozisyonun dışındadır. VRwandlung'da ise beden hem bakışın kaynağı hem de bakışın nesnesi olarak kompozisyonun içerisine alınmaktadır. Yeniden dolayımlanma kuramı bu ögenin kaynağını göstermemektedir. Ayna, önceki medya biçimlerinden aktarılan pasif bir öge değildir. Aksine

ortamın kendisine özgü bir tasarım aracıdır.

Metinsel bilgi bakımından yapıt, direnç kategorisinin en açık örneğini sunmaktadır. Edebî bir metinden uyarlanmış olmasına karşın deneyim, metni mekâna yerleştirmek yerine büyük ölçüde terk etmektedir. Anlatı, tipografik ögeler aracılığıyla değil mekânın kendisi, ses ve bedensel deneyim aracılığıyla aktarılmaktadır. Bu tercih, üçüncü bölümde aktarılan okunabilirlik kısıtlarıyla tutarlıdır. Yoğun metnin sanal gerçeklikte taşınamaması, tipografinin mekânsallaşmaya direncinin en somut göstergesidir.

Anne Frank House VR: Tasarımcı Denetiminin Düşük Olduğu Vaka

Anne Frank House VR, Anne Frank Evi müzesi, Force Field VR ve Oculus iş birliğiyle geliştirilmiş ve 2018 tarihinde yayımlanmıştır. Deneyim yaklaşık yirmi beş dakika sürmekte ve yedi dilde sunulmaktadır. Deneyimin süresi doğrudan kullanıcı tercihlerine göre değişmektedir. Eserin mekanının verisinin olması çözümlemenin en belirleyici özelliğidir. Ancak söz konusu bu referans veri sadece basit bir kopyalama ilişkisi değildir. Müzedeki gerçek Arka Ev boştur. Mobilyalar, saklananların tutuklanmasının ardından Nazi emriyle kaldırılmış ve Otto Frank odaların boş bırakılmasını istemiştir. Sanal gerçeklik uygulaması ise mekânı saklanma dönemindeki döşenmiş hâliyle yeniden kurmaktadır. Yani mekân üç boyutlu görsellerle sanal ortamda yeniden tasarlanmıştır. Söz konusu tersine çevirme mizanpaj ölçütleri açısından değerlidir. Çünkü müzedeki bahsedilen boşluk küratöryel kararı olabilir ancak aynı zamanda söz konusu bu durum yokluğu görünür kılan bir düzenlemedir. Sanal gerçeklik uygulaması bu kararı tersine çevirmekte ve fiziki evrenin bilinçli olarak eksiltişini sanal olarak tamamlamaktadır. Bu bağlamda eser fiziksel mekânın bir kopyası değildir. Fiziksel mekâna karşın sanal bir mizanpaj tasarımıdır. Bu bağlamda mekânsal mizanpaj sadece fiziki ortamın sanal evrene aktarılması değil aksine yeniden bir kurulumdur.



Görsel 2. Anne frank house VR proje görselleri.

Kaynak: *https://www.meta.com/en-gb/experiences/anne-frank-house-vr/1958100334295482/* ***Erişim tarihi:*** *27.08.2026*

Yönlendirme araçları bakımından eser, tasarımcı denetiminin düşük olduğu bir örneklemdir. Çünkü mekânın evreni tarihsel olarak sabittir. Bu bağlamda dikkat yönetimi, tasarımcının kurguladığı düzenlemelerden çok mekânın kendi kısıtlarından doğmaktadır. Dar koridorlar, alçak tavanlar ve odaların dizilimi kullanıcı deneyimini doğrudan belirlemektedir. Buna karşılık atmosferik katman tasarlanmıştır. Ses tasarımı sürecinde mekânda çift kanallı kayıtlar yapılmış ve döneme ait tramvay sesleri ile sirenleri kaydedilmiştir. Anlatı katmanında günlükten alıntılar mekâna eşlik etmekte, toz parçacıkları ise sakinlerin yokluğunu duyulur kılmaktadır.

İki vaka, altı çözümleme boyutunda Tablo 2'de karşılaştırılmaktadır. Geleneksel yüzey mizanpajı ile karşıtlık Tablo 1'de sunulduğundan, tablo yalnızca iki sanal gerçeklik vakasının kendi aralarındaki farklılaşmasını göstermektedir.

Tablo 2. Sanal gerçeklik projelerinin karşılaştırmalı çözümlemesi.

Çözümleme boyutu	VRwandlung (2018)	Anne Frank House VR (2018)
Mekân statüsü	Kurmaca metinden üretilmiş tasarlanmış mekân	Belgesel kaynaklı rekonstrüksiyon; müzedeki boşluğun tersine çevrilmesi
Kadraj denetimi	Açılışta tasarımcıda, ardından kullanıcıya devredilmekte	Kullanıcıda
Yönlendirme aracı	Kurgulanmış ışık, ses ve zamansal açılış	Mekânın kendi geometrisi; tasarlanmış ses ve anlatı katmanı
Metinsel bilginin konumu	Büyük ölçüde terk edilmiş	İkincil; alıntılar sesle taşınmakta
Kullanıcı bedeni	Kompozisyonun içinde (ayna)	Kompozisyonun içinde, ancak temsil edilmemekte
Fiziksel katman	Oda enstalasyonu; algılayıcılı terlik, kumanda ve kulaklıkla donatılmış katılımcı	Ev tipi başlık; fiziksel mekân düzenlemesi yok
Baskın dönüşüm tipi	Tür değiştirme, direnç ve yeni öge	Tür değiştirme; sınırlı doğrudan aktarım

Tablo 2, dört bulguyu göstermektedir. İlki, her iki vakada da metinsel bilgi birincil taşıyıcı olmaktan çıkmaktadır. Bu, direnç kategorisinin çözümlemedeki karşılığıdır. İkincisi, yönlendirme aracı her iki vakada da atmosferik katmana kaymaktadır. Ancak bu katmanın kaynağı farklılaşmaktadır. Örneğin VRwandlung'da atmosfer tasarlanmakta fakat Anne Frank House VR'da ise büyük ölçüde mekândan devralınmaktadır. Üçüncüsü ise kullanıcı bedeninin kompozisyona dâhil olması her iki vakada da gerçekleşmekte fakat yalnızca VRwandlung'da tasarım ögesi olarak kullanılmaktadır. Dördüncüsü, deneyimin fiziksel katmanı yalnızca VRwandlung'da tasarımın bir bileşenidir. Söz konusu katman, çevresel grafik tasarım geleneğindeki donanım sisteminin sanal gerçeklikteki karşılığını oluşturmakta ve mekânsal mizanpajın sanal uzamla sınırlı olmadığını göstermektedir.

SONUÇ

Bu bölüm, mizanpaj ilkelerinin sanal gerçeklikte geçirdiği dönüşümü irdelemiştir. Elde edilen bulgular dönüşümün ilkeler arasında eşit dağılmadığını göstermiştir. Kuramsal tartışma ise şu üç sonucu görünür kılmıştır. İlki, mizanpajın mekânsallaşması sanal gerçeklikle başlamamıştır. İkincisi, kadraj sanal gerçeklikte ortadan kalkmamakta sahibi değişmektedir. Üçüncüsü ise görsel hiyerarşi belirlenimci bir yapıdan olasılıksal bir yapıya geçmektedir. Vaka çözümlemesi ise kuramın öngörmediği üç bulgu üretmiştir. Bunların ilki, tipografinin mekânsallaşmaya direncidir. Her iki vakada da metinsel bilgi birincil taşıyıcı olmaktan çıkmış anlatı yükü mekâna ve sese devredilmiştir. Bu direnç, algısal okunabilirlik kısıtlarıyla açıklanmakta ve mizanpajın yüzeyden mekâna genişlediği yönündeki yaygın savı sınırlandırmaktadır. Mekânsallaşmaya en çok direnen öge, mekânın içerisinde yeniden bir yüzey üretmektedir. İkinci bulgu, kullanıcı bedeninin kompozisyona dâhil olmasıdır. VRwandlung'da aynanın üstlendiği işlev, yeniden dolayımlanma kuramının açıklayamadığı bir tasarım aracına işaret etmektedir. Beden, önceki medya formlarından devralınan bir öge değil, ortamın kendisine özgüdür. Söz konusu bu bulgu, sanal gerçekliğin yalnızca eski formları yeniden yapılandırmadığını aynı zamanda yeni mizanpaj ögeleri ürettiğini göstermektedir. Üçüncü bulgu, atmosferik yönlendirmenin kaynağının tasarımcı denetimine göre farklılaşmasıdır. Her iki vakada da yönlendirme işlevi atmosferik katmana kaymaktadır. Ancak VRwandlung'da bu katman bütünüyle tasarlanmakta, Anne Frank House VR'da ise büyük ölçüde verili mekândan devralınmaktadır. Elde edilen bulgular tasarımcının rolü açısından değerlendirildiğinde bu dönüşüm bir yer değiştirmeden çok bir yetki kaybını içermektedir. Sanal gerçeklikte tasarımcı, kullanıcıya neyi hangi sırayla göreceğini dikte edememektedir. Bunun yerine atmosferik araçlarla dikkati eğilimlendirmekte, sonucu ise güvence altına alamamaktadır. Yönlendirme ipuçlarının dikkatin istenen noktaya yöneleceğini güvence altına alamadığı, buna karşılık izleyiciyi anlatı boyunca yönlendirmek için kullanılabildiği yönündeki bulgu (Sheikh vd., 2016), söz konusu yetki kaybının teknik bir sınırlılık olmaktan çok ortamın kurucu bir özelliği olduğuna işaret etmektedir.

Bu bölümde çözümleme iki vaka ile sınırlıdır ve bölüm kullanıcı verisi içermemektedir. Atmosferik yönlendirmenin etkililiğine ilişkin bilgiler ise mevcut ampirik alanyazına dayanmaktadır. Ancak bölüm kapsamında bağımsız olarak sınanmamıştır. Farklılaşmış modelin geçerliliği, bakış davranışı ölçümü, göz izleme ve karşılaştırmalı kullanıcı deneyimi çalışmalarıyla sınanmalıdır. Özellikle direnç kategorisi, tipografik okunabilirlik ölçümleriyle doğrudan test edilebilecek niteliktedir.

Bulgular, kompozisyon, denge ve ritim gibi ilkelerin ortam değişse de algısal işleyişini koruduğunu göstermektedir. Buna karşılık, kadraj ve görsel hiyerarşinin dönüştüğü, tipografinin algısal kısıtlar nedeniyle mekânsallaşmaya direndiği görülmektedir. Kullanıcının bedeni ise kompozisyonun bir katmanına dönüşerek sanal evrene özgü yeni bir mizanpaj ögesi oluşturduğu görülmektedir. Sonuç olarak bulgular, geleneksel mizanpaj ilkelerinin sanal gerçeklikte bütüncül biçimde dönüşmediğini fakat yaygın biçimde kullanılan genişleme kavramının da dönüşümü yeterince ifade edemediğini göstermektedir.

KAYNAKÇA

Anne Frank House. (2018). *Anne Frank House VR* [Sanal gerçeklik deneyimi]. Force Field VR ve Oculus. https://www.annefrank.org/en/about-us/what-we-do/publications/anne-frank-house-virtual-reality/

Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.

Bağcı, N. S., & Işık, A. (2025). *Görsel tasarım açısından genişletilmiş gerçeklikte kullanıcı arayüzü ve deneyimi*. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, *35* (20. Yıl Armağan Sayısı), 279–307. https://doi.org/10.18603/sanatvetasarim.1544491

Baran, H. (2021). Üç boyutlu konsept tasarım ve animasyonun sanal gerçeklik uzamındaki uygulama yöntemleri (Tez No. 693098) [Sanatta yeterlik tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Bolter, J. D. & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.

Böhme, G. (2017). *Atmospheric architectures: The aesthetics of felt spaces*. Bloomsbury Academic.

Calori, C. & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: A complete guide to creating environmental graphic design systems* (2. baskı). Wiley.

Dingler, T., Kunze, K. & Outram, B. (2018). *VR reading UIs: Assessing text parameters for reading in VR*. *Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–6. https://doi.org/10.1145/3170427.3188695

Geçkalan, M. B. ve Toy, E. (2026). *Karma gerçekliğin reklamcılık sektöründe kullanımı*. *Kesit Akademi*, (47), 344–367. https://doi.org/10.29228/kesit.94636

Goethe-Institut. (2018). *VRwandlung* [Sanal gerçeklik enstalasyonu; yön. Mika Johnson]. Goethe-Institut Prag. https://www.goethe.de

Grau, O. (2003). *Virtual art: From illusion to immersion*. MIT Press.

Kalbak, I. M. (2025). *Geleneksel çocuk kitaplarının sanal gerçeklik teknolojisiyle yeniden tasarlanması* (Tez No. 976820) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Kalbak, I. M. & Kurtcu, F. (2026). *VR technology enriched children's books*. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, *16* (1), 131–143. https://doi.org/10.7456/tojdac.1797631

Kress, G. & van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design* (3. baskı). Routledge.

Lupton, E. (2010). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, and students* (2. baskı). Princeton Architectural Press.

Lupton, E. & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: The new basics* (2. baskı). Princeton Architectural Press.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Meggs, P. B. & Purvis, A. W. (2006). *Meggs' history of graphic design* (4. baskı). John Wiley & Sons.

Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (Genişletilmiş baskı). MIT Press.

Müller-Brockmann, J. (1996). *Grid systems in graphic design: A visual communication manual for graphic designers, typographers and three dimensional designers*. Niggli.

Nielsen, L. T., Møller, M. B., Hartmeyer, S. D., Ljung, T. C. M., Nilsson, N. C., Nordahl, R. & Serafin, S. (2016). *Missing the point: An exploration of how to guide users' attention during cinematic virtual reality*. *Proceedings of the 22nd ACM Conference on Virtual Reality Software and Technology*, 229–232. https://doi.org/10.1145/2993369.2993405

Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin: Architecture and the senses* (3. baskı). John Wiley & Sons.

Reinfurt, D. & Wiesenberger, R. (2017). *Muriel cooper*. MIT Press.

Rothe, S. & Hußmann, H. (2018). *Guiding the viewer in cinematic virtual reality by diegetic cues*. In: De Paolis, L., Bourdot, P. (eds) *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics*. AVR 2018. Lecture Notes in Computer Science, vol 10850. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-95270-3_7

Rothe, S., Buschek, D. & Hußmann, H. (2019). *Guidance in cinematic virtual reality-taxonomy, research status and challenges*. *Multimodal Technologies and Interaction*, *3*(1), 19. https://doi.org/10.3390/mti3010019

Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.

Samara, T. (2017). *Making and breaking the grid: A graphic design layout workshop* (2. baskı). Rockport.

Sheikh, A., Brown, A., Watson, Z., & Evans, M. (2016). *Directing attention in 360-degree video*. In IBC 2016 conference (p. 29). Stevenage UK: IET. https://doi.org/10.1049/ibc.2016.0029

Slater, M. (2009). *Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments*. *Philosophical Transactions of the Royal Society B*, *364*(1535), 3549–3557. https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0138

Steuer, J. (1992). *Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence*. *Journal of Communication*, *42*(4), 73–93. https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x

Subaşi, K., Parsa, A., & As, E. (2025). *A new form of cinema with virtual reality technology: VR film*. *Disiplinlerarası Yenilik Araştırmaları Dergisi*, *5*(2), 154–169. https://doi.org/10.56723/dyad.1677487

Tschichold, J. (2006). *The new typography: A handbook for modern designers* (R. McLean, Çev.). University of California Press.

Tufte, E. R. (1990). *Envisioning information*. Graphics Press.

Görsel kültürün, dijital teknolojilerin ve estetik teorilerin hızla dönüştüğü günümüzde, grafik tasarım alanı sınırlarını sürekli genişletmektedir. Geleneksel ifade biçimlerinin çağdaş dijital araçlarla harmanlandığı, yapay zekânın tasarım süreçlerine yön verdiği ve mekânsal algının yeniden tanımlandığı bu dinamik süreç, akademik araştırmaların önemini bir kat daha artırmaktadır. ***Grafik Tasarımda Güncel Yaklaşımlar ve Araştırmalar*** başlıklı bu eser; sanatın özgün örneklerinden üretken yapay zekâ estetiğine, gölge oyununun geleneksel köklerinden kurumsal kimlik analizlerine, sanal gerçeklikteki mekânsal mizanpajdan genişletilmiş gerçeklikteki akıllı tipografiye kadar geniş bir yelpazeyi titizlikle ele almaktadır.

Kitabın ilk bölümünde soyut kompozisyon bağlamında Yıldırım Onur Erdiren'in sanatı incelenirken, ikinci bölümde üretken yapay zekâ estetiği mercek altına alınmaktadır. Üçüncü bölümde sanatsal ifade aracı olarak gölge oyununun izleri sürülürken, dördüncü bölümde köklü üniversitelerimizin logoları grafik tasarım ilkeleri bağlamında analiz edilmektedir. Beşinci bölümde sanal gerçeklikte mekânsal mizanpajın izleri takip edilirken, altıncı bölümde genişletilmiş gerçeklik ortamlarında akıllı tipografi kuramdan tasarıma taşınmaktadır. Yedinci bölümde üretken yapay zekâ ve tasarımın genetiği zıt sanat akımlarının hibrit mobilya tasarımına dönüşümü üzerinden incelenirken, sekizinci ve son bölümde stokastik araç ile deterministik meslek arasındaki ontolojik uyumsuzluk eleştirel bir bakış açısıyla irdelenmektedir.

Bu eserin, tasarımcılar, akademisyenler ve öğrenciler için ilham verici bir kaynak olmasını diliyoruz.

artikel akademi
artikelakademi.com
@artikelakademi
ISBN 978-625-5025-12-8
9 786255 025128