

Süpergrafiklerin Dönüştürücü Gücü 8

Eda Uzun¹

Özet

Süpergrafikler 1960'lerden sonra yaygınlaşan, uygulandığı alanı iç veya dış mekân sınırlaması olmaksızın değiştirerek bu alanın yeni bir kimlik kazanmasına yardımcı olan bir sanat alanıdır. Barbara Stauffacher Solomon ve Jean-Philippe Lenclos gibi öncüler tarafından 20. yüzyılın ortalarında popüler hale getirilen bu yöntem, görsel ifadeyi mekânın fiziksel özellikleriyle harmanlayarak kullanıcılar üzerinde güçlü estetik ve duygusal etkiler yaratmaktadır. Mekânın nasıl algılandığını değiştirmek, ortamların işlevselliğini artırmak ve kullanıcı deneyimini iyileştirmek için özellikle yararlı bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmada, süpergrafiklerin tarihsel kökenleri araştırılmış ve mekânı nasıl dönüştürdükleri değerlendirilmiştir. Renk, biçim, illüstrasyon ve tipografi gibi tasarım bileşenlerinin, bunları deneyimleyen kişilerle nasıl bağlantı kurabildiği, algısal derinlik yaratabildiği ve bir mekânın sınırlarını yeniden tanımlayabildiği üzerinde durulmuştur. Ayrıca evler, işyerleri ve kamusal alanlar da dahil olmak üzere çeşitli ortamları dönüştürebilen süpergrafiklerin kullanımlarına dair örnekler sunulmuştur. Bu örnekler, başarılı bir süpergrafığı oluşturan konsept, mekânla etkileşim ve izleyiciyle ilişki özelliklerine göre incelenmiştir. Büyük ölçekli grafik tasarımlar olan süpergrafiklerin artık mimari ve mekânsal tasarımın vazgeçilmez bir bileşeni olduğu ve süpergrafiklerin estetik bir bileşen olmanın yanı sıra mekânı sosyal, kültürel ve faydacı yollarla değiştiren güçlü bir tasarım stratejisi olduğu bu çalışmanın sonuçları arasındadır.

1. Süpergrafik Nedir?

Süpergrafik, bir mekânın görsel algısını değiştirmek veya iyileştirmek amacıyla bir mekânın hemen hemen her yerine farklı yöntemlerle uygulanan büyük ölçekli renk ve geometrik şekiller, tipografik unsurlar veya illüstratif desenlerin uygulanmasıdır. Genellikle grafik tasarım ve mimarinin kesişim noktasında yer alan bu eserler, boyama, baskı veya diğer teknolojik

1 Arş. Gör. Dr., Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, ORCID ID 0000-0002-0767-9154

uygulama teknikleriyle hayata geçirilebilir. Süpergrafikler, insan, etkileşimin ve deneyimin olduğu her yerde kamusal sanat girişimleri bağlamında kullanılmaktadır. Çoğunlukla çevresel bağlama entegre edilmiş estetik açıdan hoş ve işlevsel bir tasarım yaklaşımı olarak öne çıkarlar. İç ve dış mekân olarak, alışveriş merkezleri, ulaşım sistemleri, kültür kurumları ve üniversite kampüsleri gibi çok çeşitli mekânlarda kullanılarak kamusal alanların görsel kimliğini zenginleştirmekte ve sosyal etkileşimi teşvik eden bir ifade biçimi sunmaktadır.

Bu terim, Latince “super” (daha fazla, özel, aşırı) ve Yunanca “graphikos” (yazmak) sözcüklerinin birleşiminden türemiş olup, yalnızca grafiklerin fiziksel ölçeğini değil, aynı zamanda mekânsal sınırların aşılmasını da ifade etmektedir (IASDR07, 2007). Süpergrafiklerin kavramsal temelleri, 1960’lı yıllarda postmodern mimarinin öncülerinden bazıları tarafından geliştirilmiştir. Modernizmin katı kurallarını sorgulayan bu yaklaşımlar, binaların iç ve dış yüzeylerine boya ve grafik uygulayarak devrimci bir ifade aracı yaratmayı amaçlamıştır. Bu anlayış, mimari unsurların yerçekimi, sağlamlık ve tarih gibi geleneksel kavramlarla ilişkisini sorgulamakla birlikte, daha muhafazakâr mimari yaklaşımlar tarafından tepkiyle karşılanmıştır (Shaughnessy, 2022). Süpergrafikler, geleneksel duvar resimlerinin aksine, bir yüzeyden diğerine kesintisiz bir akış sergileyerek mekânın sınırlarını aşar. Duvarlar, tavanlar, zeminler ve hatta pencereler üzerinde uygulanan bu tasarımlar, mekânsal algıyı yeniden şekillendirirken kimi zaman mimari unsurları vurgulamakta, kimi zaman ise karmaşık detayları sadeleştirerek mekânı daha anlaşılır bir hâle getirmektedir (Holt, 2015).

Süpergrafiklerin işlevselliği, yalnızca estetik müdahalelerle sınırlı olmayıp, karmaşık mekânlarda yön bulmaya yardımcı olan bir tasarım aracı olarak da öne çıkmaktadır (Walker, 2024). Tarihsel süreçte, özellikle 1970’li yıllarda, renkli bantlarla tasarlanmış süpergrafiklerin sıradan bekleme odaları ve belediye binalarında sıkça kullanıldığı görülmektedir. Bu dönemde süpergrafikler, donuk mimarideki kusurları gizlemek amacıyla kullanılan basit bir dekorasyon biçimi olarak değerlendirilmiştir. Ancak, son yirmi yılda bu algı dönüşüme uğramış; süpergrafikler artık yalnızca geometrik desenlerden ibaret bir ifade aracı olmanın ötesine geçerek mimari sınıflandırma, yön bulma tabelaları, illüstratif duvar resimleri ve marka unsurları gibi çeşitli işlevler üstlenmiştir. Ayrıca, dijital teknolojilerin gelişimi, süpergrafiklerin büyük ölçekli interaktif medya yaratımına entegrasyonunu mümkün kılmış ve bireylerin mimari mekânlarla daha kişisel ve etkileşimli bir bağ kurmasına olanak tanımıştır (Adams, 2018, s. 9).

Günümüzde süpergrafik kullanımı oldukça yaygınlaşmıştır. Farkında bile varmadığımız birçok alanda karşımıza çıkan bu tasarımlar, mekânların karakterini dönüştürmekte, algımızı yönlendirmekte ve estetik bir bütünlük yaratmaktadır. Artık yalnızca büyük mimari yüzeylerde değil, iç mekân tasarımından endüstriyel alanlara kadar uzanan geniş bir yelpazede kullanılmaktadır. Örneğin, bu çizimler otellerdeki koridor duvarlarında, kullanıcıların mekânda yön bulmasını kolaylaştırmak amacıyla yapılabilir, ofis alanlarında çalışan motivasyonunu artırmak ve kurumsal kimliği yansıtmak için yapılabilir ya da bir hastane odasını sakinleştirici ve iyileştirici bir atmosfer yaratarak dönüştürebilir.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte süpergrafiklerde kullanılan teknikler de çeşitlenmiştir. Artık el ile yapılan boyamalardan dijital baskıya, hatta video haritalama ya da artırılmış gerçeklik vb. birçok yöntem tercih edilmektedir. Süpergrafiklerin uygulanma aşamasında kullanılacak tekniklerin tercihi aslında tasarımcıların mesajını kullanıcıya nasıl iletmek istediğiyle alakalıdır. Mekânlarda bir hikâye anlatma yöntemi olarak her zamankinden daha etkili bir biçimde kullanılan bu tasarımlar, yaşadığımız çevreyi yeniden tanımlamaktadır.

Süpergrafiklerin Doğuşu ve Tarihsel Kökleri

Süpergrafiklerin tanımı, kökenlerini daha iyi anlamamızı sağlar; bu bağlamda, tarihsel gelişim sürecini de incelemek genel fikir edinmek için faydalı olacaktır. Tarihin belli dönemlerinde mekânlar, politik, işlevsel veya dekoratif amaçlı olarak değiştirilmiştir. Rönesans fresklerinden, Dünya Savaşları propaganda afişlerine, De Stijl hareketinden Bauhaus'un işlevsel tasarım yaklaşımına kadar çeşitli estetik müdahalelerle mekânların kimlikleri yeniden yorumlanmıştır. Heller ve Vienne'e göre (2016) I. Dünya Savaşı sırasında, İngiliz ve ABD savaş gemilerinin düşman deniz topçu birliklerini kandırmak için Razzle Dazzle (cümbüşlü resim) denilen devasa desenlerle boyanması bir süpergrafiktir (s. 70).

20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde, modernist tasarım anlayışı ile görsel sanatların birleşimi, mekân dönüşümü üzerine olan bu bilgi birikimini yeni bir düzeye taşıyarak süpergrafiklerin gelişiminin temellerini atmıştır. 1960'lar ve 1970'lerde, mimarlık, grafik tasarım ve sanat disiplinlerinin kesişim noktasında yer alan süpergrafikler, özellikle çevre tasarımında güçlü bir ifade aracı olarak öne çıkmıştır. Pop sanatının çarpıcı renk kullanımı, optik sanatın göz yanılsamaları, modernizmin sade ve işlevsel çizgileri ile Bauhaus'un fonksiyonel tasarım ilkeleri, süpergrafiklerin evrimini şekillendiren bazı etkilere sahiptir. Bu bağlamda, günümüz grafik tasarım anlayışının temel taşlarını

oluşturan ilk süpergrafiklerin, 20. yüzyılın ilk yarısının sonlarına doğru ortaya çıkmaya başladığı söylenebilir.

Süpergrafikler ilk olarak 1960'ların ortalarında ortaya çıkmış ve 1970'ler boyunca popülerlik kazanmıştır. Terim olarak 1967 yılında tasarım eleştirmeni ve eğitimci C. Ray Smith tarafından ortaya atılmıştır. Smith, bu kavramı tanımlarken oldukça titiz bir yaklaşım sergilemiştir. Ona göre, süpergrafikler iki boyutlu büyük bir form olmalı, genellikle devasa ölçeklerde tasarlanmalı ve tek bir düzlemlle sınırlı kalmamalıdır. Ayrıca, fark edilebilir yüzler, alfanümerik unsurlar ya da diğer figüratif formlar içermemelidir. Smith'in bu titiz tanımı, süpergrafikleri belirli bir tasarım anlayışına yükseltmiş ve onun katı kriterlerine uymayan büyük ölçekli grafik uygulamalarını dışlamıştır (Holt, 2015).

Smith, bu terimi *Progressive Architecture* dergisinde yazdığı makalelerde ve *Supermannerism: New Attitudes in Post-modern Architecture* adlı kitabında kullanmıştır. Böylece dönemin mimarları, iç mimarları ve grafik tasarımcıları arasındaki baskın bir eğilimi yansıtmıştır. Bu eğilim, mimari mekânı düz renkler ve geometrik şekillerle değiştirme amacını taşımış ve mimarının ciddiyetini ve ağırlığını hafifletmeyi hedeflemiştir (Lopez, 2015, s. 150). Her ne kadar terim, C. Ray Smith tarafından süpermanneristler olarak adlandırılan postmodern mimarlara atıfta bulunarak tanımlanmış olsa da, bu ideoloji günümüze kadar etkisini sürdürmüş ve günümüzde özel efektler dünyasında yeniden canlanmış (Shaughnessy, 2022) ve 20. yüzyılın ortalarında, modernizmin katı tasarım prensiplerine meydan okuyan yenilikçi yaklaşımlarla şekillenmiştir.

Süpergrafiklerin tarihsel gelişiminde öncü isimlerden biri olan Barbara Stauffacher Solomon, bu tasarım biçimine önemli katkılar sunmuştur. Modern anlamda süpergrafikler 1960'ların sonlarında Kaliforniya'da Barbara Stauffacher Solomon'un öncülüğünde ortaya çıkmıştır. Dansçı ve sanatçı olarak eğitim alan Solomon, ilk eşi Frank Stauffacher'ın ani vefatı sonrası ailesini geçindirmek amacıyla yeni bir meslek edinme gerekliliğiyle tasarım alanına yönelmiştir. Küçük kızıyla İsviçre'nin Basel kentine taşınan Solomon, burada İsviçre modernizminin önde gelen isimlerinden eğitim alma fırsatı bulan ilk Amerikalı olmuştur. İsviçre modernizminin katı prensiplerini Amerika'nın Batı Yakası'na özgü renk ve özgürlük anlayışıyla harmanlayan Solomon, süpergrafik alanında kendine özgü bir dil geliştirmiştir (Walker, 2024).

Barbara Stauffacher Solomon, 1960'ların başında San Francisco'ya dönerek kendi grafik tasarım şirketini kurmasının ardından, Sonoma kıyısında yer alan deneysel bir konut geliştirme projesi olan Sea Ranch'teki

en ikonik tasarım projesini üstlenmiştir. Bu projede, koç boynuzundan esinlenerek tasarladığı logoyu Sea Ranch'teki mekânlara uygulamış, (Görsel 1) özellikle spor merkezi alanında cesur, büyük ölçekli grafik öğeleri geliştirmiştir. Solomon'un bu çalışmaları, İsviçre modernizminin disiplini Batı Yakası'nın renkli ve özgün estetik anlayışıyla birleştiren bir tasarım hareketi olarak tanımlanan süpergrafik stilinin temelini oluşturmuştur. Sarah Hotchkiss, bu stili "İsviçre modernizminin titizliğini Batı Yakası'nın renk ve duyarlılığıyla harmanlayan bir tasarım yaklaşımı" olarak nitelendirmiştir (Tsai, 2024). Charles Moore ve ortaklarının Kaliforniya'daki Sea Ranch projesi tasarımlarında Barbara Stauffacher Solomon ile iş birliği yaparak süpergrafiklerin temellerinin atılmasını sağlamıştır. Bu proje, tasarımcılar için mekân ve grafik tasarım arasındaki etkileşimi keşfetme ve bu alandaki fırsatları değerlendirme konusunda ilham kaynağı olmuş; bu doğrultuda mekânsal deneyimi zenginleştiren eserlerin üretilmesine olanak tanımıştır.



Görsel 1 Barbara Stauffacher Solomon, Sea Ranch Yüzme ve Tenis kulübü Süpergrafikleri, 1966.

(Kaynak: <https://searanch.ced.berkeley.edu/s/sea-ranch/item-set/69>).

Solomon'un süpergrafik çalışmaları, genellikle soğuk ve kişiliksiz mekânlara canlı renkler ve dinamik desenler ekleyerek bu alanları yalnızca görsel açıdan dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda mekânsal aidiyet ve yön bulma duygusunun geliştirilmesine de katkı sağlamıştır. Süpergrafiklerin temel işlevlerinden biri olan yönlendirme, Solomon'un tasarımlarında mekânın fiziksel özellikleriyle uyumlu bir grafik dilinin benimsenmesi yoluyla daha derin ve anlamlı bir boyut kazanmıştır. Bu tasarımlar, kullanıcıların çevreyle daha etkin bir etkileşim kurmasına olanak tanırken, mekânın algılanma biçimini dönüştürerek kullanıcıların yer duygusunu güçlendiren bütüncül bir tasarım anlayışını ortaya koymaktadır (Walker, 2024). Solomon'un süpergrafik çalışmaları, yalnızca grafik tasarım ve mekânsal dekorasyon alanında yenilikçi bir yaklaşımı temsil etmekle

kalmamış, aynı zamanda bu alanlara ilham kaynağı olmaya devam etmiştir. Cesur renk paleti ve dinamik görsel öğeleriyle Solomon'un süpergrafikleri, grafik tasarımın mekânsal boyutlarını yeniden tanımlayan bir dönüm noktası olarak değerlendirilmektedir (Lateral Objects, t.y.).

Lopez'e göre (2015) bu eğilim o kadar yaygınlaşmıştır ki ünlü Amerikalı soyut ressam Frank Stella bile bu tarzda müdahaleler gerçekleştirmiştir (s. 150). Süpergrafik mirası, doğrudan duvarlara resim yapan ve mimari ölçekte ve iddialı işler yaratmak için cesur grafik tasarım kullanan sanatçıların çalışmalarıyla devam etmiştir (MacFadden, 2019). Barbara Stauffacher Solomon'un öncülüğünü yaptığı bu tasarım yaklaşımı, Jean-Philippe Lenclos, Lance Wyman ve Deborah Sussman gibi isimler tarafından geliştirilmiş ve çağdaş süpergrafik uygulamalarına ilham olmuştur. Jean-Philippe Lenclos, Rinpa kültüründen etkilenerek geliştirdiği renk ve formlarla 1972 yılında Paris banliyölerinin estetik yüzünü dönüştürmüştür. Lance Wyman, 1968 Meksika Olimpiyatları için tasarladığı büyük ölçekli ve geometrik şekilli süpergrafiklerle mekânsal algıya özgün bir boyut kazandırmıştır. Dan Reisinger, 1970 yıllarında süpergrafikleri çevresel etkileşimi artıran bir araç olarak işlevselleştirmiştir. Felice Varini, anamorfik teknikler kullanarak izleyicinin mekân algısını sorgulamasını sağlayan yenilikçi uygulamalara imza atmıştır. Deborah Sussman ise benzersiz renk kullanımını mekânsal estetik üzerinde güçlü bir etki yaratmak için kullanmıştır. Hemen hemen aynı dönemde yaşayan bu sanatçılar, süpergrafik alanında özgün yaklaşımlar geliştirerek mekân tasarımını renk, form, ölçek ve algı boyutlarında yeniden tanımlamış; sanatı, tasarımı ve mimariyi bir araya getiren disiplinlerarası bir ifade aracı haline dönüştürmüşlerdir. Süpergrafikleri dekoratif bir araç olmaktan ziyade izleyicinin mekânsal algısını değiştiren ve estetik deneyimi geliştiren bir disiplin olarak yeniden tanımlamışlardır.

Süpergrafiklerin Dönüştürücü Gücü

Süpergrafikler bir mekânın görünümünü, kullanımını ve algısını değiştirme gücüne sahiptir. Estetik açıdan odalara görsel canlılık kazandırabilir, sıkıcı yüzeyleri sanatsal yaratımlara dönüştürebilir ve bu sayede kullanıcı deneyimini değiştirebilir. Süpergrafikler bilgi verme, yön bulma ve mekânsal düzenleme gibi pratik uygulamalar için de kullanışlıdır. Bir mekânı daha dar, sıkıcı, geniş ya da eğlenceli gösterebilir. Bir alışveriş merkezinde yön buldurabilir ya da kullanıcıya duygusal deneyimler yaşatabilir. Bu dönüştürücü gücüyle 20. yüzyılda popüler bir tasarım pratiği olarak öne çıkmıştır.

1980'lerde tasarım trendlerinin daha disiplinli bir forma bürünmesiyle birlikte modası geçen süpergrafikler, günümüzde nostaljiye olan ilginin

artması ve geçmiş estetik anlayışlarının yeniden canlanmasıyla birlikte özellikle kurumsal iç mekânlarda bu pratiğin yeniden yorumlanmasına yol açmıştır. Büyük ölçekli metinler, semboller ve zorlanmış perspektif kullanımı, bu tasarımların çağdaş örneklerini oluştururken; sokak sanatı ve grafiti gibi disiplinler, süpergrafiklerin deneysel ve geometrik estetiğini yeniden hatırlatmaktadır. Bu dönüşüm, süpergrafiklerin yalnızca bir tasarım biçimi değil, aynı zamanda mekânsal algıyı ve kullanıcı deneyimini dönüştüren bir ifade aracı olarak önemini koruduğunu göstermektedir (Holt, 2015).

Süpergrafiklerin gelişimi, 20. yüzyılın ortalarından itibaren mimari tasarımda estetik ve işlevsel dönüşümlerin bir aracı olarak farklı aşamalarda ilerlemiştir. İlk aşamada, mimari formlara eklenen renk-grafik kompozisyonlar, bina cepheleri ve kent meydanlarını çeşitli etkinlikler için süsleyerek kentsel alanlara geçici bir kimlik kazandırmıştır. 20. yüzyılın ortasından sonuna kadar süpergrafikler, estetik açıdan zayıf kentsel yapıların iyileştirilmesi ve bozulmuş mimari cephelerin rehabilitasyonu için kullanılmıştır. 20. yüzyılın sonlarına gelindiğinde, sokak sanatının bir türü olarak anamorfik üç boyutlu görüntülerle yeni bir boyut kazanmıştır. 21. yüzyılın başlarında ise dinamik aydınlatma, video haritalama ve LED teknolojileri gibi yeniliklerle süpergrafikler, kentsel tasarımda görsel yeniliklerin öncüsü olmuştur (Mikhailov vd., 2020, s. 8). Süpergrafik büyük bir güçle geri dönmüş ve günümüzde çağdaş grafik tasarımcıların çalışmalarının bir parçası haline gelmiştir. Çağdaş grafik tasarım ve iç mekân tasarımında, mekânlar ve binaların renk, tipografi, düz şekiller veya illüstrasyonlarla müdahaleye tabi tutulduğu bir eğilim gözlemlenmektedir (Lopez, 2015, s. 151).

Duvardaki büyük ve abartılı bir tasarım ile başarılı bir süpergrafik arasındaki fark genellikle üç noktaya dayanmaktadır: güçlü bir konsept, mimari, ışık ve mekânla etkileşim ve izleyiciyle ilişki. Birçok kişi bir duvara çizgiler çizebilirken, bir tasarımcı tüm hacmi, yer duygusunu ve bağlamı kullanabilmekte ve kelimeler, renkler ve şekillerle bir hikaye yaratmak için ortamı değiştirebilmektedir. İyi bir süpergrafik; güzel hazırlanmış bir grafik çözüm, akıllı bir konsept ve toplum bilinci bir araya geldiğinde ortaya çıkan haz duygusunun kanıtıdır (Adams, 2018, s. 9).

Günümüzde sanatçılar bu alanda birçok başarılı örnek sunmaktadır. Bu örnekler, yalnızca estetik bir değer taşımakla kalmayıp, aynı zamanda toplumsal mesajlar iletmeyi, mekânlara kimlik kazandırmayı ve insanların mekânsal deneyimlerini zenginleştirmeyi amaçlamaktadır. Özellikle kamusal alanlarda kullanılan süpergrafikler, bireylerin çevreyle olan etkileşimini artırarak kentsel yaşam kalitesine katkıda bulunmakta ve ortak bir görsel dil oluşturulmasını sağlamaktadır.



Görsel 2. Morag Myerscough, Haydi İçeri Gel, The Royal London Çocuk Hastanesi, 2012. (Kaynak: <https://www.vitalarts.org.uk/the-royal-london-hospital/moragmyerscough>).

İngiliz sanatçı Morag Myerscough, The Royal London Çocuk Hastanesi'nin 7D koğuşunu (Görsel 2), elle boyanmış kelimeler ve belirgin desenlerden oluşan kendine özgü tarzıyla dekore etmiştir. Sanatçı, bu çizimlerde 2008 yılında Delhi'ye gerçekleştirdiği bir ziyaretten ilham almıştır. Delhi'nin etkileyici renkleri ve süsleme geleneklerinden büyülenmiş ve bu deneyim doğrultusunda bir dizi çizim geliştirmiştir (Vitalarts, t.y.).

Myerscough'un bu projesi Adams'ın ileri sürdüğü iyi bir süpergrafığın gerekli şartları arasında bulunan, "izleyiciyle ilişki" maddesini fazlasıyla sağlamaktadır. Sanatçının bu projedeki temel amacı, genellikle yüksek kaygı seviyelerine sahip hastaların ziyaret ettiği hastane ortamını dönüştürmek ve mekânın donuk görünümünü ortadan kaldırmaktır. Sanatçı, bu hedef doğrultusunda, hem çocukların hem de ebeveynlerin beğenisini kazanabilecek dinamik ve renkli grafikler kullanarak mekâna yeni bir kimlik kazandırmıştır. Bu yaklaşım, çocukların stresli bir deneyim olarak algıladıkları hastane sürecini daha pozitif ve katlanılabilir bir hale getirmeyi amaçlamaktadır. Günümüzde benzer mekân illüstrasyonları ve grafik tasarımlar, dünya genelindeki çocuk hastanelerinde sıkça uygulanmakta ve çocuklara olumlu bir dikkat dağınıklığı sağlayarak psikolojik rahatlama sunmayı hedeflemektedir. Süpergrafiklerin bu amaca ulaşıp ulaşmadığı ise, genellikle kullanıcı deneyimi ve bu görsel müdahalelerin bireylerin mekânda algıladığı ruh hali üzerindeki etkileriyle değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, süpergrafikler yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda iyileştirici bir araç olarak da işlev görmektedir.



Görsel 3. P-06 Atelier; Lisbon Bisiklet Yolu, 2009. (Kaynak: <https://www.fastcompany.com/90162145/a-tour-of-the-worlds-coolest-supergraphics>).

Bir diğer örnek ise, Adams'ın başarılı bir süpergrafik için iyi bir konsept şartına örnek teşkil etmektedir. 2009 yılında Lisbon'da yapılan bisiklet yolu (Görsel 3) Tagus Nehri boyunca uzanmaktadır. 7,4 kilometre (4,5 mil) uzunluğundaki bu yol, her biri farklı çözümler gerektiren çeşitli kentsel alanlardan geçmektedir. Projenin temel amacı, yalnızca bir bisiklet yolu tasarlamamanın ötesine geçerek nehir boyunca uzanan alanı iyileştirmek ve yeni bir kentsel çevre oluşturmaktır. Grafikler, kullanıcıya bir hikâye anlatır, ona rehberlik eder ve rotaya devam etmesi için teşvik eder. Yönlendirme tabelaları, izleyiciyi turistik, kültürel ve doğal ilgi noktalarına doğru yönlendirir. Semboller, dinlenme veya yolculuğa ara verme noktalarını işaret eder. P-06 Atelier, projenin parlak, net ve işlevsel yönlerini aşarak, Portekizli şair Alberto Caeiro'nun (Fernando Pessoa) Tagus Nehri hakkında yazdığı bir dizeden faydalanmıştır. Şiirsel ifadeyi bir müdahale aracı olarak kullanmak, yapının estetik boyutunu vurgulamış ve ona derinlik kazandırmıştır (Adams, 2018, s. 54).

Sağlam bir konseptin varlığı, süpergrafiklerin başarılı bir şekilde uygulanmasıyla doğrudan bağlantılıdır. Süpergrafik projeler görsel bir bileşenden daha fazlası olmalıdır; tüketicilerle güçlü bir duygusal bağ oluşturmalı ve tasarlandıkları alana bir kimlik duygusu sunmalıdır. Bu tasarımlarda renk şemaları, semboller ve tipografi kullanımı, kullanılabilirliği ve işlevselliği artıran bir çerçeve sunmaktadır. İyi bir konsept, estetik çekiciliğinin yanı sıra projenin uzun vadede uygulanabilirliğini de sağlamaktadır. Lizbon Bisiklet Yolu'na benzer şekilde, projenin şiirsel ve kültürel ortamları bir araya getirmesi, insanların mekânla daha derin ve anlamlı bir ilişki kurmasını sağlayarak çevre tasarımında süpergrafiklerin önemini vurgulamıştır.



Görsel 4. Boa Mistura, Luz Nas Vieias, 2014 (kaynak: <https://boamistura.com/proyectos/luz-nas-vieias-3/>)

Bir sanat kolektifi Boa Mistura tarafından yapılan Luz Nas Vieias projesi, São Paulo'nun Vila Brasilândia gecekondu bölgesinde gerçekleştirilmiş ve grubun "Crossroads" serisinin bir parçası olarak dikkat çekmiştir. Bu proje (Görsel 4), sanat yoluyla dezavantajlı toplulukların sosyal dönüşümünü hedeflemiştir. Proje kapsamında Boa Mistura ekibi, iki hafta boyunca yerel halkla birlikte çalışmıştır. Ön hazırlık ve analizlerin ardından proje alanı, iki mahalleyi birbirine bağlayan dar ve dolambaçlı sokaklara "Güzellik", "İstikrar", "Sevgi" ve "Gurur" gibi kelimeleri boyamıştır. Proje, yerel katılımı ve toplumsal bağlantıyı teşvik eden bir model sunmaktadır. "Luz nas Vieias", bu tür yerleşimlerin karakteristik özelliği olan mekânsal karmaşıklığa yanıt veren bir dizi kelime ve renkle sentezlenmiş topluluk portresi olarak tanımlanmıştır (Boamistura, t.y.).

Süpergrafiklerin kullanışlılığı, estetik bir bileşenin yanı sıra mekânsal deneyimi geliştiren bir araç olarak görülmelidir. Süpergrafikler, mimari ile birlikte kullanıldığında mekânsal farkındalığı artırabilmekte ve mekânın fiziksel ve işlevsel özelliklerini vurgulayabilmektedir. Mekânsal yönlendirme sağlamanın yanı sıra renk kullanımı duygusal bir bağ oluşturabilir. Yerelliği temsil eden süpergrafikler, özellikle sosyal müdahalelerde mekânları iletişim araçlarına dönüştürebilir. "Luz Nas Vieias" girişimine benzer şekilde, bu uygulamalar mekânın sosyal ve fiziksel yönlerini birleştirerek çok katmanlı bir deneyim sunmaktadır. Ayrıca sanatın kamusal alanlara dahil edilmesiyle kentsel alanların estetik açıdan daha hoş ve sosyal açıdan daha değerli hale getirilmesine katkı sunulmuştur.

Günümüz süpergrafikleri, yalnızca dekoratif bir uygulama olarak görülmekten öteye geçerek, mekân algılarımızı dönüştürme potansiyelinin ötesinde ruh halimizi ve psikolojik iyi oluşumuzu etkileyebileceği fikrini de vurgulamaktadır (Hariades, 2017). Süpergrafiklerin bulunduğu yeri dönüştürücü gücü, insanların mekânı nasıl algıladığını ve deneyimlediğini

önemli ölçüde etkileyebilir. Özellikle biçim, renk, tipografi ve illüstrasyon gibi grafik unsurların bilinçli olarak tasarlandığı projelerde mekânın sadece görsel olarak değil, aynı zamanda duygusal ve psikolojik olarak da yeniden tanımlandığı görülmektedir. Örneğin, duvarlara yerleştirilen dinamik ve akıcı görseller odanın statik yapısını dönüştürerek alanın daha geniş ve açık olduğu izlenimini verebilir. Bu değişiklik, süpergrafiklerin görsel bir yardımcı olmanın yanı sıra kullanıcıların mekân algılarını aktif olarak etkileyen bir tasarım yaklaşımı olduğunu göstermektedir.

Sonuç

Süpergrafikler, tarihsel başlangıçlarından modern yorumlarına kadar sanat, tasarım ve mimarlık alanlarını kapsayarak disiplinler arası bir ifade biçimi olarak kendini göstermiştir. Mekânı dönüştürmedeki gücü dolayısıyla süpergrafikler 20. yüzyılın ortalarından bu yana popüler bir tasarım yöntemi olmuştur. Renk, biçim, illüstrasyon ve tipografi gibi grafik unsurların bilinçli kullanımı, gerçek dünyadaki mekânların sınırlarının ötesine geçerek insanların bu mekânlara ilişkin izlenimlerini dönüştürmekte ve onlara yeni kimlikler kazandırmaktadır. Barbara Stauffacher Solomon ve Jean-Philippe Lenclos gibi öncüler bu tür tasarımın hem estetik hem de işlevsel bir araç olarak kullanılabileceğini göstermiştir.

Süpergrafikler günümüzde artık donuk ve bozuk mekanları süslemenin ötesine geçmiştir; insanların mekânı görme biçimlerini değiştirmek ve duygusal ve psikolojik deneyimlerini yeniden tanımlamak için güçlü bir araç haline gelmiştir. Özellikle kamusal alanlarda kullanımı, insanların çevreleriyle kurdukları bağlantıları geliştirmiş ve sosyal mesajların yayılması için güçlü bir ortam yaratmıştır. Bu tasarımlar yön bulmayı iyileştirmekte, mekânsal deneyimi geliştirmekte ve kullanıcının alanla etkileşimini teşvik etmektedir. Ayrıca, karmaşık ya da monoton alanlarda mekânın estetik görünümünü ve işlevselliğini artırabilmektedir.

Süpergrafiklerin başarısı, tasarımın ilgi çekici bir fikre ne kadar iyi dayandığı, çevresindeki alanla ne kadar iyi etkileşime girdiği ve izleyiciyi ne kadar etkilediği ile doğrudan ilişkilidir. İyi bir süpergrafik estetik bir görünümünden daha fazlasını barındırmaktadır; kullanıcıların mekânsal deneyimlerini geliştiren ve mekânın kimliğini yeniden yorumlayan çok yönlü bir tasarım stratejisidir. Süpergrafikler artık sokaklar, sanat merkezleri, eğitim kurumları, hastaneler ve konut projeleri de dahil olmak üzere bir çok kamusal alanda kullanılmakta ve insanların mekânla etkileşim biçimini değiştirmektedir. Yönlendirme, topluluk duygusunu teşvik etme ve mekânın kullanımını iyileştirme işlevleri bu uygulamaları özellikle dikkate değer kılmaktadır.

Çağdaş grafik tasarımın önemli bir parçası olan süpergrafiklerin, hem estetik ifade hem de mekânsal değişim için sağladıkları potansiyel, bu tasarım metodolojisinin gelecekte başka alanlarda da uygulanacağına işaret etmektedir. Süpergrafiklerin mekânların sadece görsel ve fiziksel yönlerini değil, kullanıcıların onları nasıl algıladığını ve onlarla nasıl etkileşime girdiğini de değiştirmesi, mekânsal tasarımı ele alırken disiplinler arası bir yaklaşım benimsenmesi gerektiğine işaret ediyor. Estetik, pratik ve sosyal değer üretme kapasiteleri nedeniyle bu uygulamalar tasarım alanında önemli bir yer tutmaya devam edecektir.

Kaynakça

- Adams, S. (2018). *The field guide to supergraphics: graphics in the urban*. Thames & Hudson.
- Boamistura (t.y.). Luz Nas Vieles.Boamistura. <https://boamistura.com/proyectos/luz-nas-vielas-3/> adresinden 14 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Hariades, L. (2017, 6 Aralık). *A Super Graphic Movement*. Wordpress. <https://lucyhariades.wordpress.com/2017/12/06/a-super-graphic-movement/> adresinden 12 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Heller, S. ve Vienne, V. (2016). *Grafik tasarımı değiştiren 100 fikir*. (Çev. Bayrak, B.). Literatür Yayınları.
- Holt, S. (2015, 27 Nisan). *Really Super Graphics*. Anothermag. <https://www.anothermag.com/design-living/7357/really-super-graphics> adresinden 12 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Lateral Objects (t.y.). *Loving Supergraphics: The Bold And Colorful World Of Barbara Stauffacher Solomon*. Lateral Objects. <https://www.lateralobjects.com/post/city-survival-bar-dress-code-guide> adresinden 12 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Lookagainnewhaven (t.y.). *About Look Again?*. Lookagainnewhaven. <https://www.lookagainnewhaven.co.uk/> adresinden 10 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Lopez, M. Y. (2015). Supergraphics. *EME Experimental Illustration Art & Design*, 3 (3), 150-154. <https://doi.org/10.4995/emc.2015.3381> adresinden 15 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- MacFadden, B. (2019). *Supergraphics! Going Big Together*. Sfmoma. <https://www.sfmoma.org/read/brett-macfadden-supergraphics-going-big-together/> adresinden 13 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Mikhailov, S. vd. (2020, 29 Nisan). Supergraphics as a project and artistic method in design of a modern city. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. DOI 10.1088/1757-899X/890/1/012003
- Shaughnessy, A. (2022, 7 Ekim). *A new generation of supergraphics*. Wallpaper. <https://www.wallpaper.com/architecture/a-new-generation-of-supergraphics> adresinden 11 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.
- Tsai, L. (2024, 8 Mayıs). *Barbara Stauffacher Solomon, Visionary Artist Who Invented Supergraphics, Dies at 95*. Kqed. <https://www.kqed.org/arts/13957530/barbara-stauffacher-solomon-supergraphics-obituary>
- Walker. A. (2024, 15 Mayıs). *A supergraphics superhero, Torched*. <https://www.torched.la/a-supergraphics-superhero/>