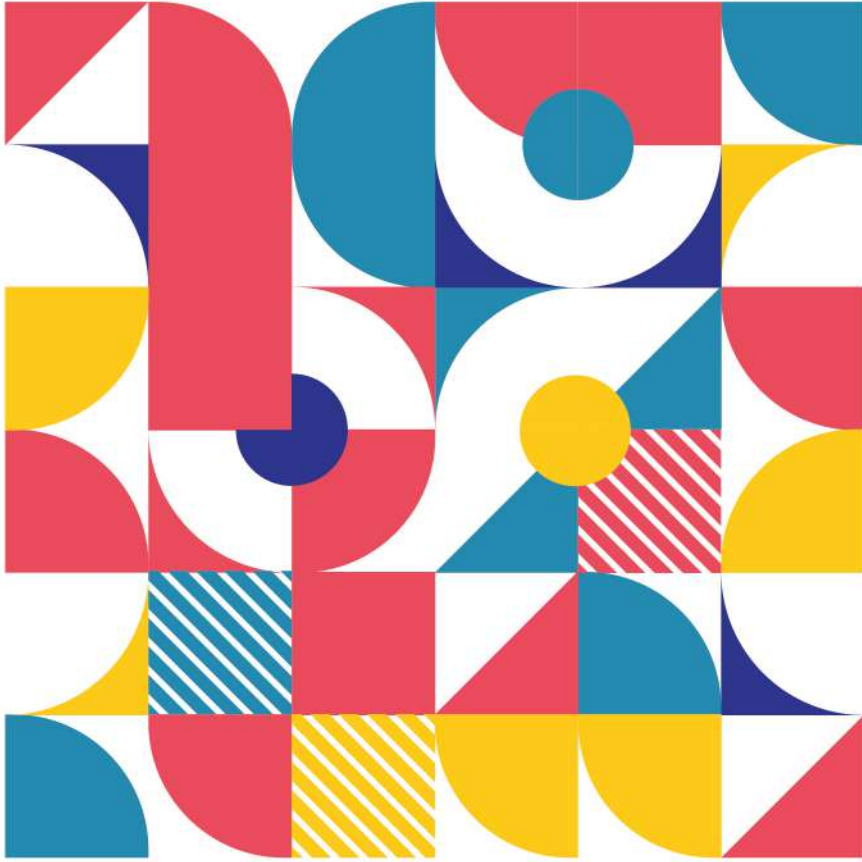


# Tasarımın Dönüşümü: Grafik Sanatlarda Güncel Yaklaşımlar

Editör: Doç. Dr. Melike Bakar Fındıkcı



# Tasarımın Dönüşümü: Grafik Sanatlarda Güncel Yaklaşımlar

**Editör:**

Doç. Dr. Melike Bakar Fındıkcı



Published by

**Özgür Yayın-Dağıtım Co. Ltd.**

Certificate Number: 45503

📍 15 Temmuz Mah. 148136. Sk. No: 9 Şehitkamil/Gaziantep

☎ +90.850 260 09 97

📞 +90.532 289 82 15

🌐 www.ozgurayinlari.com

✉ info@ozgurayinlari.com

---

## Tasarımın Dönüşümü: Grafik Sanatlarda Güncel Yaklaşımlar

Editor: Doç. Dr. Melike Bakar Fındıkcı

---

Language: Turkish-English

Publication Date: 2025

Cover design by Mehmet Çakır

Cover design and image licensed under CC BY-NC 4.0

Print and digital versions typeset by Çizgi Medya Co. Ltd.

**ISBN (PDF):** 978-625-5958-49-5

**DOI:** <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub696>

---



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0). To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

This license allows for copying any part of the work for personal use, not commercial use, providing author attribution is clearly stated.

---

Suggested citation:

Bakar Fındıkcı, M. (ed) (2025). *Tasarımın Dönüşümü: Grafik Sanatlarda Güncel Yaklaşımlar*. Özgür Publications.

DOI: <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub696>. License: CC-BY-NC 4.0

---

*The full text of this book has been peer-reviewed to ensure high academic standards. For full review policies, see <https://www.ozgurayinlari.com/>*

---



## Ön Söz

Grafik tasarımda güncel yaklaşımlar, markaların ve bireylerin hedef kitleleriyle etkili bir şekilde iletişim kurmasını sağlamak açısından büyük önem taşımaktadır. Tasarım dünyasında trendler sürekli değişmekte; retro, minimalizm, skeuomorphism, flat design, brutalism, foto invazyon ve süpergrafikler gibi akımlar dönemsel olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve yapay zeka destekli tasarım araçları, grafik tasarımın sınırlarını genişleterek interaktif ve kullanıcı dostu deneyimlerin önünü açmaktadır.

Özellikle görsel içeriğin hızla tüketildiği sosyal medya çağında, dikkat çekici ve kısa sürede etki bırakan tasarımlar büyük bir avantaj sağlamaktadır. Bu nedenle hareketli grafikler (motion graphics), GIF'ler ve kısa videolar giderek daha fazla tercih edilmektedir. Güncel tasarım yaklaşımlarını takip etmek, hem bireysel hem de kurumsal düzeyde fark yaratırken yaratıcılığı artırmakta ve kullanıcılarla daha güçlü bağlar kurulmasına yardımcı olmaktadır. Sürekli öğrenme ve gelişim, tasarımcılar için vazgeçilmez bir gereklilik haline gelmiştir.

Bu kitap, grafik tasarım alanındaki en güncel ve dikkat çekici dönüşümleri ele almakta; foto invazyon, illüstrasyon, süpergrafikler, hiperyerellik ve hiperbağlantılılık gibi yenilikçi yaklaşımlara dair kapsamlı örnekler sunmaktadır. Grafik tasarımın farklı pratiklerine ışık tutan bu eserde, değerli yazarlarımızın katkılarıyla zengin bir içerik oluşturulmuştur. Bu kitabın hazırlanmasında emeği geçen herkese içtenlikle teşekkür eder, keyifli okumalar dilerim.

Doç. Dr. Melike BAKAR FINDIKCI



# İçindekiler

Ön Söz iii

## Bölüm 1

---

İllüstrasyonda Deneysel Bir Yaklaşım Olarak Foto İnvazyon 1  
*Melike Bakar Fındıkcı*  
*Mediha Esmeray*

## Bölüm 2

---

Grafik Tasarımda Hiper Yerelleşme ve Hiper Bağlantılılık 25  
*Seçil Kartopu*

## Bölüm 3

---

Mekânda Estetik ve İşlevsellik: Süpergrafiklerin Yaratım Süreci 51  
*Mediha Esmeray*

## Bölüm 4

---

Banksy'nin Eserlerindeki Çocuk Figürlerinin Sembolik Anlamı 67  
*Özlem Kum*

## Bölüm 5

---

Kitap Kavramı Bağlamında Çeşitlenen Tasarım Nesnelere Dair Bir Öneri 83  
*Selen İmge Yakupoğlu*



# İllüstrasyonda Deneysel Bir Yaklaşım Olarak Foto İnvazyon

Melike Bakar Fındıkcı<sup>1</sup>

Mediha Esmeray<sup>2</sup>

## Özet

İllüstrasyon, bir kavramı ya da bir durumu anlamlandırma araçlarından biri olarak kullanılmaktadır. Geçmişten günümüze kadar farklı yüzeylerde farklı araçlar kullanılarak gelmiştir. Bu süreçte resimle sıklıkla iç içe girmiş, bazen de bilgi aktarımını sağlayan imgelerde kendini göstermiştir. İllüstrasyon en parlak dönemini endüstri devrimi ve sonrasında yaşanan gelişmelerle sürdürmüştür. Birinci ve ikinci dünya savaşı, sovyet devrimi gibi dönüm noktalarında her ulus afişlerinde illüstrasyondan faydalanmıştır. Teknolojik gelişmeler ve internetle birlikte illüstrasyon gittikçe daha çok popüler hale gelmeye başlamıştır. Artık illüstrasyonlar bilgisayar donanımı ve yazılımlarla birlikte bilgisayarlarda üretilmeye başlanmıştır. Günümüzde ise çizim tabletleri illüstrasyon üretimi için en pratik çözüm araçlarından biri haline gelmiştir. Dolayısıyla illüstrasyonun kullanım alanları da çeşitlilik kazanarak artmıştır. Kitap, dergi, afiş dışında günlük yaşantı içerisinde kafede, giysilerde, fincan, tabak gibi nesnelerin yüzeylerinde, ikonlarda, kısacası yaşamın içinde sıklıkla illüstrasyonlara rastlanmaktadır. Zamanla bu kadar çeşitlilikte illüstrasyonun kullanımından kaynaklı alt kategorileri ortaya çıkmıştır. Bu kategoriler; editoryal, çocuk kitabı, bilimsel, kent, karakter, örüntü ve yeni medya araçlarında kullanılan illüstrasyonlar olarak sıralanabilir. Bu sınıflamaların dışında geçmişten günümüze kadar illüstrasyonlarda farklı tekniklerin de kullanıldığı görülmüştür. Bu teknikler geleneksel, dijital ve deneysel yaklaşım olmak üzere üç gruba ayrılmaktadır. Geleneksel yaklaşımda karakalem, mürekkep, suluboya, guaj, akrilik ve pastel boya gibi malzemeler kullanılmaktadır. Dijital yaklaşımlarda vektörel tabanlı ve piksel tabanlı

- 1 Doç. Dr., Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, melike.bakarfindikci@ibu.edu.tr, ORCID ID: 0000 0002 0603 9788
- 2 Arş. Gör., Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Mimarlık, Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, medihaesmeray@osmaniye.edu.tr, ORCID ID: 0000 0002 9035 9468



İllüstrasyonlar, dijital kolaj ve fotomanipülasyon gibi teknikler yer almaktadır. Deneysel yaklaşımlar ise kolaj, buluntu nesnelere illüstrasyon, işleme ve dikiş, kâğıt kesme, polimer kil kullanımı, kâğıt hamuru kullanılarak yapılan illüstrasyonlardan oluşmaktadır. Dijital yaklaşımlar içerisinde değerlendirilen foto invazyonun illüstrasyonla buluşması ise son yıllarda sanatta kullanımıyla birlikte olmuştur. Bu araştırma kapsamında son dönemlerde artan illüstrasyon alanındaki foto invazyon akımı irdelenmiş ve bu alanda tasarım yapan sanatçılar ve çalışmaları incelenmiştir.

## Giriş

İnsan, var olduğu ilk andan itibaren kendinden hatırlatıcı bir iz bırakmak istemiş ve bu amaçla işaretler ve semboller ile çeşitli sahneler resmetmiştir. Görsellerle iletişimin başlangıcı sayılabilecek bu hareketler, akılda kalıcı olmayı sağlarken, aynı zamanda ait olduğu çağ ve kişiler hakkında fikir ve bilgi verebilmesi noktasında da önemli izler olarak kabul edilmiştir. Gelişen teknoloji, tasarımla birleştiği noktada sınırsız ifade biçimlerini de beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda çeşitlenen görsel tasarımlardan biri de illüstrasyonlardır. Bir metni, durumu ya da kavramı anlaşılır hale getirmeyi amaçlayan illüstrasyonlar, geleneksel uygulamaları korurken, aynı zamanda çağın gereklerine göre çeşitlenmiştir. Çağın gereklerini göz önünde bulundurmaya ise tasarım uygulamalarında çok çeşitli deneyimleri mümkün kılmıştır. Son zamanlarda dijital uygulamaların yaygınlaşması, illüstrasyon için de ifade çeşitliliğini beraberinde getirmiştir. Bu uygulamalardan biri de foto-invazyondur. İnvazyon terimi, bir şeyin özelliğini değiştirmek ve hatta bozmak anlamına gelmektedir (Ceylani ve Yavuz, 2022). Foto-invazyon ise mevcut bir fotoğrafa yapılan müdahale olarak tanımlanabilir. Bu müdahalenin amacı, fotoğrafa yapılan eklemeler ile yeni bir tasarım ürünü yaratmaktır. Günümüzde pek çok alanda kullanılan invazyon, sanatsal ifade biçimlerinde de kendini göstermeye başlamıştır. İnvazyon tekniği, yeni görseller yaratmak, anlatım biçimini kavramsal veya teknik olarak değiştirerek ve hatta bozarak yeni ve olduğundan farklı bir ifade ve temsil biçimi ortaya çıkarmak amacıyla sanat ve tasarımın birçok alanında kullanılmaktadır (Lunday, 2015). Foto invazyon uygulamaları, mevcut fotoğraflara illüstrasyon eklemeleri ile yeni bir ifade şekli oluşturmayı amaçlamıştır. Mevcut fotoğraflara yapılan bu müdahalenin, genellikle var olan fotoğraf ya da görseli değiştirmenin ötesinde yeni bir hikâye oluşturmaya olanak tanıdığı söylenebilir. Bir temsil biçimi olarak foto invazyon çalışmalarının, yarattığı yeni görsel ifade ile illüstrasyon alanında yeni çeşitlenmeleri de desteklediği düşünülmektedir. Temelinde görsel bir ifade biçimi olan illüstrasyonlar, yüklenen yeni anlamlar ve denenen farklı uygulamalar ile etkin bir görsel iletişim şekli olma

misyonunu korumaktadır. Yeni medya araçlarının sıklıkla kullanımının, dijital uygulamaların da yaygınlaşmasını destekler nitelikte olduğu söylenebilir.

## 1. İllüstrasyonun Tarihi Süreci

Türk Dil Kurumuna göre illüstrasyon, eski anlamda “tasvir”, yeni anlamda “resimleme” olarak açıklanmıştır. İllüstrasyon, bir fikri daha etkili açıklayarak görsel öyküleme sağlamaktadır. Metin ya da durumları tanımlayarak açıklayan ve anlaşılır kılan görsel görüntülerden oluşmaktadır (Songür Dağ, 2023: 264). Böylece illüstrasyonla konu daha etkili ve anlaşılır biçimde verilmiş olur.

İlk insanlardan bu yana basit görseller oluşturularak iletişim kurma çabası ilk görsel iletişim yolu olmuştur. Zaman içerisinde yazının bulunmasıyla birlikte bu süreç farklı bir boyut kazanarak kitap resimlemelerinde görülmeye başlanmıştır. İllüstrasyonun kullanımına verilecek ilk yazılı örnek ise Mısır döneminde yazılan “Ölümler Kitabı” (the book of the dead)’dir.



Görsel 1. Lauscaux Mağarası, Hayvan Tasvirleri.

[https://www.researchgate.net/publication/51779698\\_Genotypes\\_of\\_predomestic\\_horses\\_match\\_phenotypes\\_painted\\_in\\_Paleolithic\\_works\\_of\\_cave\\_art/figures?lo=1](https://www.researchgate.net/publication/51779698_Genotypes_of_predomestic_horses_match_phenotypes_painted_in_Paleolithic_works_of_cave_art/figures?lo=1)



Görsel 2. Mısır Ölüler Kitabı, Nebged, M.Ö. 1300.

<https://arkeofili.com/oluler-kitabi-eski-misirin-olum-sonrasi-yasam-rehberi/>

İllüstrasyonun bugünkü şekliyle kullanılması ise Hristiyanlıkla birlikte olmuştur. Hristiyanlığın yayılmasında kitap önemli bir yer tutarken yazının yanında konuyu anlatan illüstrasyonunda yer aldığı görülmektedir (Asher, 1983: 23). Erken Hristiyanlık döneminde kilise duvarlarına yapılan ve İncil'den sahnelerin yer aldığı illüstrasyonlar etkili bir dinsel öğreti aracı olarak kullanılmıştır (Başbuğu, 2007: 2). Ortaçağ Avrupa'sında ise illüstrasyonlar kitaplarla sınırlıdır. Kitapların çoğu, ahşap baskı tekniği ile illüstre edilmiştir. Rönesans'ın yayılış döneminde illüstrasyona en büyük katkı sağlayan ise Albert Dürer (1471-1528) olmuştur.



Görsel 3. Aziz Mikail'in Ejderle Savaşı, Albrecht Dürer, 1498.

[https://art.rmn-gp.fr/en/library/artworks/albrecht-durer\\_suite-de-l-apocalypse-saint-michel-combattant-le-dragon\\_xylographie\\_1498](https://art.rmn-gp.fr/en/library/artworks/albrecht-durer_suite-de-l-apocalypse-saint-michel-combattant-le-dragon_xylographie_1498)

İllüstrasyonun kitap ve afiş tasarımlarında kullanımının arttığı dönem ise Art Nouveau akımı ile gerçekleşmiş ve çok sayıda başarılı örnekler verilmiştir. Bu akımın önde gelen sanatçılarından olan Henri de Toulouse Lautrec de illüstratif üslupla çalışmalarını yapmıştır (Bektaş, 1999).



Görsel 4. Henri de Toulouse Lautrec

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Henri\\_de\\_Toulouse-Lautrec\\_019.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Henri_de_Toulouse-Lautrec_019.jpg)



Görsel 5. Poster for an evening of theater honoring Sarah Bernhardt, Alphonse Mucha, 1896.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Alphonse\\_Mucha#/media/File:Sarah\\_Bernhardt\\_Mucha\\_.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Alphonse_Mucha#/media/File:Sarah_Bernhardt_Mucha_.jpg)

20. yüzyılla birlikte başlayan modern sanat akımları, illüstrasyonun farklı alanlarda kullanımını sağlamış, bu bağlamda ise tasarımcılar tarafından sıklıkla tercih edilmeye başlamıştır. 20. yüzyıl sonları ve 21. yüzyıl başlarında ise bilim ve teknolojiadaki gelişmeler illüstrasyonun kullanım alanını daha da zenginleştirmiş, her türlü malzeme üzerine illüstrasyon tasarımları yapılmaya başlanmıştır. İllüstrasyonun bu artan ve çeşitlenen kullanım alanları endüstri sektörünü de beslemiş ve farklı vizyon kazanmalarına sebep olmuştur. Günümüzde internet aracılığıyla illüstrasyonlara erişim de daha kolay hale gelmiştir. Sanal mecrada kendine yer bulan illüstrasyon, sanatçıların çalışmalarında daha bireysel olarak ilerlemelerine olanak tanımıştır. Bu vasıta ile kendi özgün tarzlarını yaratarak sanal mecrada farklı tekniklerden faydalanmışlardır.

### 1.1. İllüstrasyonun Farklı Disiplinlerde Kullanımı

İllüstrasyonlar, disiplinler arası çalışma imkânı sunmaktadır. Bu bağlamda bilimsel ve teknik illüstrasyonların farklı disiplinlerde de uygulama alanı bulunduğu söylenebilir. “Bilimsel illüstrasyon, sanat ve bilimin kesişiminde yer alan disiplinlerarası bir çalışma alanıdır. Bu üst tanımın altına medikal/tıbbi illüstrasyon, zoolojik illüstrasyon, botanik illüstrasyon, arkeolojik illüstrasyon

gibi alt çalışma alanları girmektedir” (Songür Dağ, 2023: 264). Ayrıca biyolojinin alt dalı olan entomolojide, buna ek olarak, antropoloji, jeoloji ve paleontoloji gibi alanlarda da çalışmaları kayıt altına almak, belgelemek ve sınıflandırmak amacıyla illüstrasyonun kullanıldığı bilinmektedir. Temelde bilimsel bilgiyi görünür kılmak, türlerin sınıflandırılması ve kayıt altına alınması bakımından illüstrasyon önemli bir yere sahiptir. Bu bağlamda uygulanan illüstrasyonlar, bilginin daha kolay anlaşılmasını sağlamakla birlikte bilgiyi görsel olarak destekleyerek, hafızada kalıcı hale gelmesini de sağlamaktadır.

Tıp ve sağlıkla ilgili alanlarda oluşturulan illüstrasyonlar, canlıların iç ve dış sistemlerini detaylı bir şekilde göstermek amacıyla yapılan çalışmalardır. “İllüstrasyonun iyi olabilmesi için iyi bir tasarım bilgisine ve tıpla ilgili uzman denetimine ihtiyaç vardır” (Tepecik, 2002: 80). İllüstrasyon çalışmalarının öğreticiliğinin ön planda tutulduğu bu görsel materyaller, bilgilendirici olduğu kadar akılda kalıcıdır. Tıp biliminin sıklıkla görsel materyallerden faydalandığı bilinmektedir. Bu anlamda illüstrasyon hem anlatım aracı olarak kullanılır hem de eğitici pozisyonundadır. “Böylece illüstrasyon, bilgiyi heyecan verici, kolay anlaşılır ve zevkli bir şekilde sunarak, iletişimi kolaylaştırmıştır” (Jennings, 1987: 40).

Tıbbi illüstrasyonun erken örneklerini Mısır toplumunda görmek mümkündür. Sanatçı Leonardo Da Vinci pek çok kadavra üzerinde çalışmalar gerçekleştirmiş ve bu çalışmalar, hem tıbbi hem de sanatsal yönüyle öne çıkmıştır (Loechel, 1960). Yatay kesit alma yöntemiyle tıbbi illüstrasyonun Rönesans dönemindeki öncülerinden olmayı başarmıştır. Leonardo, vücudun statik yapısını gözlemleyerek vücudun bireysel bölümlerinin mekanik aktivitedeki rolünü incelemiştir. Bu çalışmalardan elde ettiği bulgular, Rönesans biliminin en önemli örnek çizimleri arasında yer almıştır (<https://www.britannica.com/biography/Leonardo-da-Vinci/Anatomical-studies-and-drawings>). Oluşturulan bu illüstrasyonlar, Leonardo Da Vinci'nin anatomik bilgisine ek olarak, görsel ifade konusunda başarısının da önemli örneklerinden biridir.

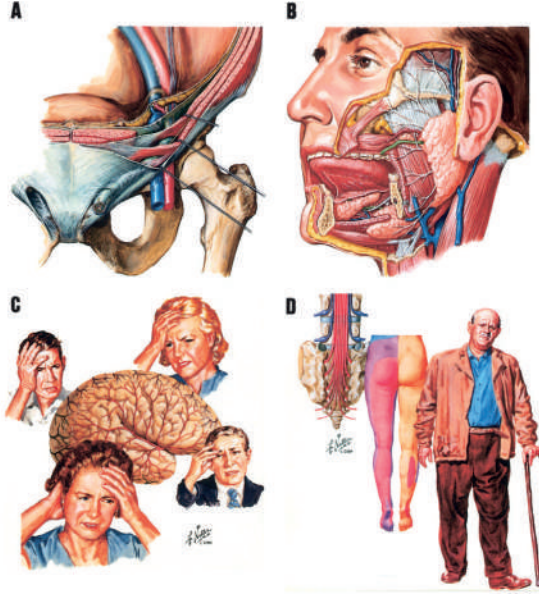


Görsel 6. Uterus içindeki embriyo çalışmaları, Leonardo Da Vinci, 1512.

<https://tr.pinterest.com/pin/250020216786412786/>

Tıbbi illüstrasyonların süreci çeşitli şekillerde ilerlemiştir. “16. yüzyıl ve öncesinde tıp illüstrasyonlarının dini yasaklar nedeniyle kulaktan dolma bilgilerle yapıldığı ve bu çalışmalarda zamanla anatomik açıdan doğaüstü varlıkların resmedildiği görülmüştür” (Çavuş Beyaz, 2020: 13). Sonrasında, çeşitli kaynakalara göre; 18. yüzyılda yani Osmanlı'nın Batı etkisinde kaldığının düşünüldüğü dönemde tıp eğitiminin illüstrasyonlar üzerinden yapıldığı düşünülmektedir.

20. yüzyılın sonlarında ise tıbbi görüntüleme teknolojilerindeki gelişmeler; bilgisayarlı tomografi, gerçek zamanlı ultrason tarama, floroskopi gibi var olan tekniklerin daha doğru bir sonuç verebilmesine katkıda bulunmuştur. “Bu gelişmeler doğrultusunda anatomideki incelemeler, boyutlandırılmış görseller, videolar doktorların kullanımına verilmiştir” (Küçük, 2009: 97). Boyutlandırılmış bu görsel ve videoların, görüntüleme teknolojilerinin kullanımı ve gelişimi konusunda önemli katkılar sağladığı düşünülmektedir. “Fotografin ve X-ışınının kullanılmasıyla başlayan görüntüleme teknolojileri hekimin ve sanatçının vizörünü olabildiğince genişletmiş ve derin araştırmalara yöneltmiştir. Bu geniş vizöre sahip olan kişilerden biri de Frank Netter'dir. 20. yüzyıl tıbbi illüstrasyonu alanında sekiz ciltlik anatomi atlası hazırlayarak tıp bilimine halen günümüzde de kullandığımız bir kaynak sunmuştur” (Küçük, 2009: 97).



*Görsel 7. Tıbbi İllüstrasyon, Frank Netter.*

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/ca.20358>

Bir diğer bilimsel illüstrasyon türü de botanik illüstrasyonlardır. “Botanik illüstrasyon, bitki ve doğa bilimleri kapsamında, bilimin anlaşılır olmasını sağlayan bilimsel illüstrasyonun bir uygulama alanıdır. Belirli ve güvenilir bir botanik terminolojisine sahip olmak, botanik illüstratörün konuyu anlamasına, bilim insanlarıyla kurdukları etkileşim sırasında yardımcı olmaktadır” (Bulduk Türkmen, 2021: 7). Botanik illüstrasyonlar, bitki türlerinin ayırt edici özelliklerini, renklerini ve diğer ayrıntılarını bilimsel olarak gösteren çizim, gravür veya suluboya tekniğiyle yapılmış çalışmalardır.

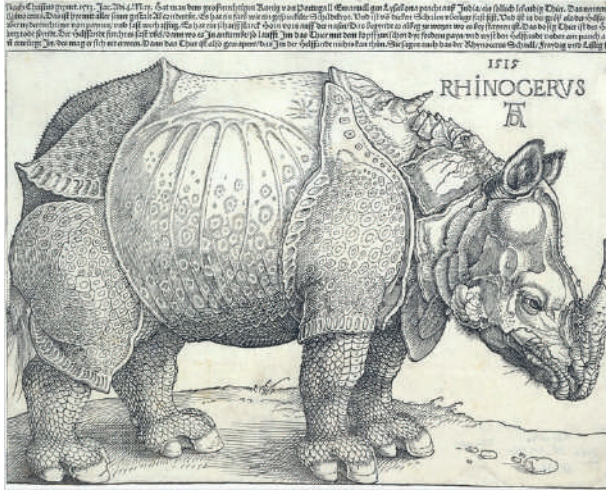
Görseller aracılığı ile bir anlatım dili oluşturan illüstrasyonlara, bütün türlerinde olduğu gibi botanik için de açıklayıcı ve en açık şekilde anlatıcı bir misyon yüklenir. “Bilim insanı, illüstrasyonu öncelikle metnin açıklayıcı ve tamamlayıcısı olarak görmekte, çizimin ve illüstrasyonun kalitesi bağlamında görsel nitelik ikincil sırada gelmektedir” (Bulduk Türkmen, 2021: 9).

Bilimsel illüstrasyonların bir diğer türü de zooloji illüstrasyonlarıdır. “Zooloji, bir doğa bilimi olarak tanımlanmaktadır. Böcekler, kuşlar, amfibiler, memeliler, sürüngenler, omurgasızlar ve balıklar gibi birçok alana ayrılmıştır” (Bulduk Türkmen, 2021: 13). Eski zamanlardan beri süregelen keşfetme ve tanıma isteği, hayvan türleri için de geçerli olmuştur. Bu bağlamda, zooloji çalışmalarının hızlandığı düşünülmektedir. Sanatçı Albert



Dürer tarafından resmedilen bir gergedan tasviri, zooloji illüstrasyonu için eski ve önemli bir örnek olarak düşünülmektedir.

Hintli bir padişahın Portekiz Kralı I. Manuel'e gergedan hediye etmesinden kısa bir süre sonra, sanatçı Dürer, olayla ilgili bir broşür tasarlamıştır. Dürer, hayvanı kendisi hiç görmemiş olmasına rağmen, onu tasvir etmek için yalnızca açıklamalardan ve muhtemelen pek de kesin olmayan bir çizimden yararlanmıştır. Avrupa'da eski çağlardan beri gergedan görülmemiştir. Bununla birlikte, Dürer'in gergedan tasviri pulları, kabukları ve boynuzları olan yaratıcı tasarımı o kadar ikna edici olmuştur ki bu tasvir, yüzyıllar boyunca Avrupa'nın gergedan hakkında bir fikir sahibi olmasını sağlamıştır. (<https://sammlung.staedelmuseum.de/de/werk/rhinoceros-das-rhinozeros>).



Görsel 8. Albert Dürer, Gergedan Tasviri.

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/356497>

Bir diğer illüstrasyon türü de arkeolojik illüstrasyonlardır. Arkeolojik illüstrasyonlar, arkeoloji arşivinin büyük bir bölümünü oluşturmaktadır. Burada temel amaç, nesnenin herkesin anlayabileceği şekilde resimlenmesidir. Arkeolojik çizimlerde nesnenin doğasını yansıtabilmek önemlidir.

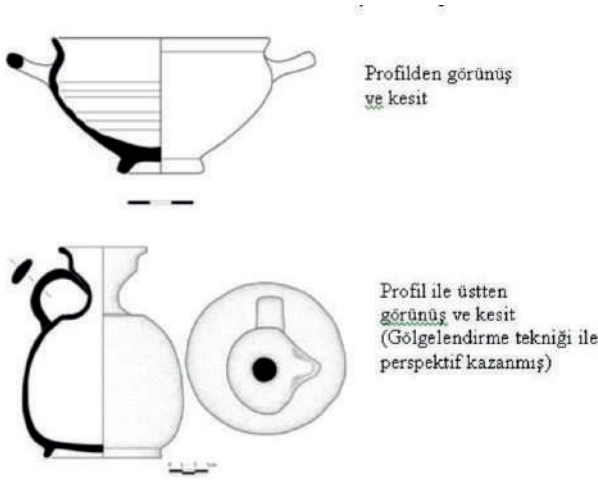
Kazı çalışmalarında arkeologlar tarafından elde edilen ve yüzyıllar öncesi canlılara ait olduğunu tahmin ettikleri nesnelerin tasviri de illüstrasyonlar aracılığı ile mümkün olmaktadır. Ayrıca illüstratörler, arkeologların kazı esnasında buldukları eserleri ve kalıntıları da görselleştirilmektedir.

Görsel 9'da görülen örnekte, yüzyıllar öncesinde yaşamış olan türlerin, arkeolojik kazılar esnasında elde edilen bulgular ışığında bir sahne olarak resmedilmiş halini yansıtmaktadır. Bu sahnenin oluşturulmasında hayal etme ve resmetme yeteneği kadar, bulgular ve teknik bilgilerin de önemli olduğu görülmektedir.



Görsel 9. James Gurney, 2018

<https://www.artcenter.edu/gallery/detail/569d6e434d9b6f9a563a151e/9725?ret=%2Facademics%2Fundergraduate-degrees%2Fillustration%2Fillustration-alumni.html%3Fp%3D2>



Görsel 10. Elif Songür Dağ. (2017). *Kirmizisapkablogspotcom*

*Selçuk, 2018: 65*

Görsel 10’da görülen örnekte ise yüzyıllar öncesinde kullanıldığı tahmin edilen nesnelerin kesitlerinden faydalanılarak bütününe dair fikir edinilmesi desteklenmiştir. Kazandırılmaya çalışılan perspektif ile nesnenin üç boyutlu görüntüsü yansıtılmak istenmiş, nesneyi en yakın şekilde anlatabilmesi düşünülen yardımcı bir görsel elde etmek amaçlanmıştır.

Bu örnekler, illüstrasyonların yaygın ve çeşitli olan kullanımlarını gösterir niteliktedir. İllüstrasyonlar, hangi şekliyle ve çeşitiyle olursa olsun, herhangi bir bilgiyi destekleme, mesajı iletme, durumu anlatma ve açıklayabilme noktasında önemlidir. Bilindiği üzere, çoğu disiplin için çağın gereklerine göre üretimler yapabilmek önemli bir kriter olarak düşünülmektedir. Grafik tasarımı disiplini için de istek ve ihtiyaçları gözetebilmenin yanı sıra görsellerle iletişim sağlayabilmek, bir tercihten ziyade gereklilik olarak düşünülmelidir. Bu bağlamda, görsel iletişimde farklı yollar denemenin önemli örnekleri illüstrasyon çalışmaları ile de görülmektedir. Bu yeniliklerden biri, fotoğraf ve görüntülere sonradan dahil edilen illüstrasyonlardır. Bu uygulamalar, foto invazyon olarak adlandırılmıştır.

## 2. Foto İnvazyon

Latince “invasió” (saldır-ele geçir) türetilmiş, Fransızca ve İngilizceye “invasion” olarak geçen kelime, Türkçede invazyon olarak kullanılmaktadır. Kelime anlamı “işgal etme” olarak tanımlanmaktadır. Sağlık literatüründe “etkenin doku ve oluşumlara yayılması” olarak kullanılmıştır (Ceylani ve Yavuz, 2022: 77).

Yıldırım (2020) invazyonu, bir dokunun içine nüfuz ederek dokunun özelliklerini bozmak olarak tanımlamıştır. Aynı zamanda işgal etmek, yapısını bozmak olarak da tanımlanmaktadır. Sanat ve tasarımda alanında da sıklıkla karşılaşılan invazyon uygulamaları, sanat eserlerinde kullanılan imgelerin bilinçli bir şekilde bozulmasıyla oluşturulmaktadır.

Foto invazyon yapılmış olan esere çeşitli eklemeler dahil ederek ve farklı imgeler ekleyerek, orijinal eseri farklı bir boyuta taşıyarak izleyiciyle buluşturur. Bu müdahale neticesinde fotoğraf bütünlüğü bozulduğu için artık bambaşka anlatıma sahip bir tasarıma dönüşmüştür.

Bu deneysel yaklaşımın çıkış noktası olarak Glitch Art gösterilmektedir. Glitch Art yeni medya formlarıyla birlikte datamoshing, databending ve circuitbending gibi farklı şekillerde ifade edilmiştir (Ceylani ve Yavuz, 2022: 82). Bu yeni ifade aracı farklı yazılımlar kullanarak görüntülerin üzerine piksellerden oluşan yeni bir tasarımın estetik bir şekilde eklenmesiyle invazif bir süreci gerçekleştirmektedir.

Bu invazif süreci kullanan güncel foto invazyon sanatçılarına örnek olarak Lucas Levitan, Luciano Cina, Lamadiev Thomas, Toon Joosen verilebilir. Foto invazyon çalışmalarında sanatçıların mevcut bir fotoğraf veya görsele müdahaleyi genellikle bir duruma farklı bir yorum getirmek ya da belirli bir durumu vurgulamak üzerine kurdukları düşünülmektedir. Fotoğrafa yapılan görsel müdahalelerin tümünü kapsayan invazyonu, kendi içerisinde gruplandıran Ceylani ve Yavuz (2022), bu türleri kimyasal, biyolojik ve dijital foto invazyon olarak sınıflandırmışlardır.

Fotoğrafın üzerine yapılan illüstrasyonlar, her ne kadar o fotoğrafı değiştirme ya da bozma amacıyla yapılan bir müdahale gibi görünse de, temelinde yeni bir dijital görüntü oluşturmayı desteklemektedir. Görsel ifadede çeşitlilik, özellikle dijital ortamın olanak tanıdığı hızlı üretim ve sergileme noktasında mümkün olmaktadır. Görsellerle iletişimin etkin olarak kullanıldığı bu yeni alan tasarımcıya farklı yorumlama alanı sunmaktadır.

Foto invazyon sanatçısı Lucas Levitan, oluşturduğu çalışmaların amacını, hali hazırda var olan fotoğraflara kendi ayırt edici ve açıklayıcı dokunuşları ile müdahale ettiğini, böylece orijinal fotoğraf ve kendi çalışması arasında keyifli bir anlatı ile yeni bir iş birliği oluşturduğunu açıklamaktadır (<https://cargocollective.com/levitan/Photo-Invasion>). Görsellerde (11,12,13), Lucas Levitan'ın müdahalesiyle oluşturulmuş foto invazyon çalışmaları gösterilmiştir. Levitan, bu çalışmalarında da genel tavrı olan mizahi ve iğneleyici bir dil kullanmıştır. Fotoğrafları, yapılan müdahale ile oluşundan

farklı bir anlama taşıyan Levitan, çoğu çalışmasında da aynı üslubu devam ettirmiştir.



Görsel 11. Lucas Levitan, Foto invazyon, 2022.

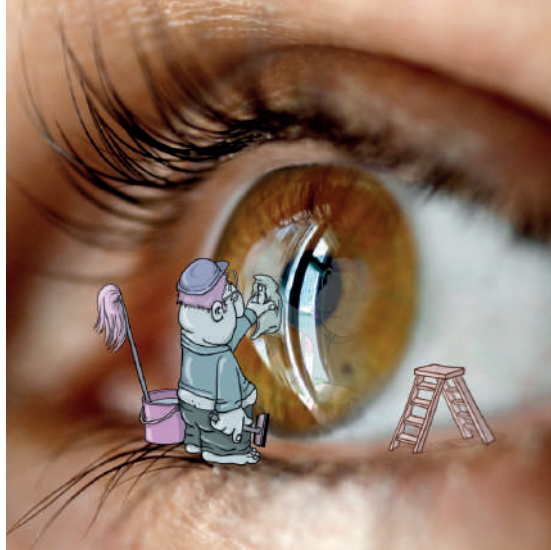
<https://www.lucaslevitan.com/#/photo-invasion-in-sport/>

Foto invazyon yöntemini yaratıcı bir dokunuş olarak nitelendiren Levitan, yaptığı müdahalenin her fotoğrafın içinde var olan gizli bir hikâyeyi ortaya çıkardığını söylemektedir. Bu müdahalenin, yenilenmiş bir bakış açısı ile hikâyeye devamlılık ve yeni bir yorum kazandırmayı da sağladığını vurgulamaktadır (<https://cargocollective.com/levitan/Photo-Invasion>).



Görsel 12. Lucas Levitan, Foto invazyon, 2022. <https://www.lucaslevitan.com/#/photoinvasion/>

Levitan, etrafımdaki gündelik dünyadan ilham alarak, sanat aracılığıyla gerçekliğe eğlenceli bir dokunuş katmayı amaçladığımı söylemektedir. Ayrıca Levitan, sıradan nesnelere ve sahneleri bağlamlarından arındırarak, izleyicileri dünyayı yeni bir ışıkta görmeye zorlayan, ilgi çekici ve büyüleyici görüntüler yarattığını belirtmiştir (<https://www.lucaslevitan.com/about>).



Görsel 13. Lucas Levitan, Foto invazyon, 2022. <https://www.lucaslevitan.com/#/photoinvasion/>

Sıradan fotoğrafları kendi çalışması için tuval olarak kullanmak sanatçı için orijinalin bağlamını tamamen değiştirmeyi ve var olanı daha hareketli ve eğlenceli hale getirmeyi sağlarken, aynı zamanda sınırsız hayal gücünü yansıtmak için de bir fırsat olmaktadır (<https://www.boredpanda.com/illustrations-on-photos-photo-invasion-lucas-levitan/>).



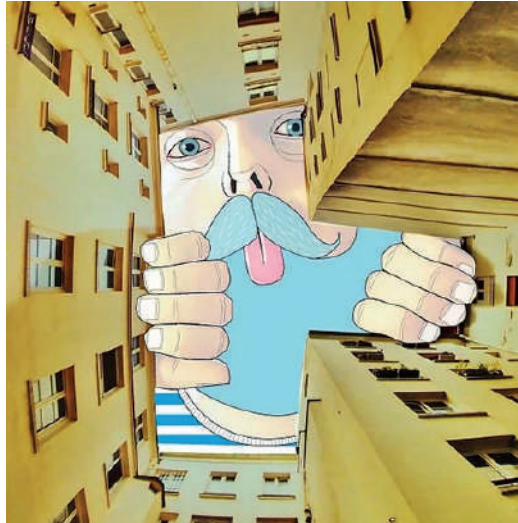
Görsel 14. Luciano Cina, Foto İnvazyon, 2016. <https://pixolog.wordpress.com/2016/05/05/zany-drawings-over-holiday-pictures-by-luciano-cina/>

Foto invazyon çalışmalarının, özellikle son yıllarda, çok çeşitli örneklerine rastlamak mümkündür. İtalyan illüstrasyon sanatçısı Luciano Cina, 'More Than a Pics' projesi için oluşturduğu çalışmalarında, var olan fotoğraflara müdahale etmektedir. Cina, hayal gücünün akmasını sağlamak amacıyla oluşturduğu çalışmalarında mizahi bir dili incelikli şekilde işlemektedir. Çalışmalarının ana amacını, kendisine ilham veren yeni yerleri keşfetmek olarak açıklayan Cina, durumları kendine göre şekillendirerek yeni bir olay örgüsü oluşturmaktadır (<https://pixolog.wordpress.com/2016/05/05/zany-drawings-over-holiday-pictures-by-luciano-cina/>).



Görsel 15. Luciano Cina, Foto invazyon, 2016.

<https://www.fubiz.net/2016/04/14/zany-drawings-over-holiday-pictures-by-luciano-cina/zany-drawings-on-pictures-by-luciano-cina-8/>



Görsel 16. Thomas Lamadien, Foto invazyon, 2016.

<https://grafitee.fr/artistes/thomas-lamadien>

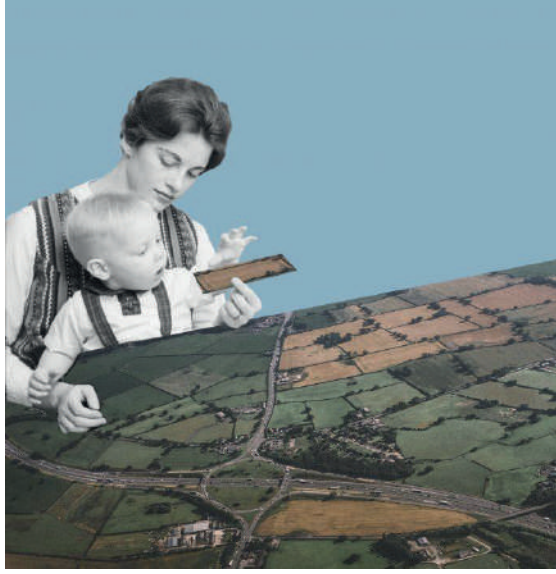


Bir diğer foto invazyon sanatçısı Fransız asıllı Thomas Lamadieu'dur. Lamadieu, şehirlerin ve binaların mimarisinden ilham alan bir fotoğrafçı ve illüstratördür. Sanatçının müdahale ettiği fotoğraflar da kendisine aittir. Lamadieu, kendisini çevreleyen binalara dair çok özel bir vizyona sahiptir (<https://grafitee.fr/artistes/thomas-lamadieu>). Lamadieu, çalışmalarında derin bir açıdan çekilmiş fotoğraflara, gökyüzünün kendisine bıraktığı açıklıktan yararlanarak müdahale etmektedir. Görsel 15 ve 16'da sanatçı, kendisine ayırdığı bu açıklığa hayalindeki favori bir karakteri yerleştirmiştir. Lamadieu'nun diğer çalışmalarında da üslubu aynıdır.



Görsel 17. *Thomas Lamadieu, Foto İnvazyon, 2015. <https://barbarapicci.com/2015/04/21/operart-thomas-lamadieu/thomas-lamadieu-5-2/>*

Lamadieu'nun çalışmalarının bir çoğunda odak noktası, gökyüzünü kullanabilmektir. Sanatçı, kentsel mimariden ilham almakta ve karakteristik çizimlerini genel olarak gökyüzüne ve binalara entegre etmeye çalışmaktadır (<http://s644871807.onlinehome.us/2016/10/photos-of-the-sky-by-thomas-lamadieu/>).



Görsel 18. Toon Joosen, Foto İnvazyon, 2018.

<https://www.artupon.com/toon-joosen/>

Foto invazyon uygulamalarına bir diğer örnek de Toon Joosen' in çalışmalarıdır. Toon Joosen'in çalışmaları hem espirili hem de düşündürücü kolajlar yansıtmaktadır. Joosen'in foto invazyon çalışmaları günlük yaşamdan alıntıları içermektedir. Örneğin insanların sıklıkla gözden kaçırdığı ya da önemsemediği nesnelere ve durumlar Joosen'in tasarımlarının ana konusu olmaktadır. Sanatçı sürpriz ve ironi unsurlarını yansıtmak için kendi fotoğraf ve çizimlerini dergilerden, kartpostallardan, çöplerden ve kitap sayfalarından elde ettiği malzemeleri birleştirerek kullanmaktadır (<https://theinspirationgrid.com/amusing-collages-by-toon-joosen/>). Sanatçı, Görsel 17 ve 18'de, günlük aktivitelere nostaljik bir hisle ironik ve gerçeküstü bir yaklaşım getirmiştir. Joosen bu tasarımında ölçek ve perspektifle oynayarak mizahla dolu bir senaryo yaratmıştır.



Görsel 20. Toon Joosen, Foto invazyon.

<https://theinspirationgrid.com/amusing-collages-by-toon-joosen/>

## Sonuç

Kendini ifade edebilme ve anlatabilme çabası, yüzyıllar boyunca etkisini kaybetmeden devam etmiştir. Var olduğu ilk anlarından itibaren insan, kendini anlatan ve hatırlatan izler bırakmaya çalışmıştır. İlk örneklerine yaşam alanlarında rastlanabilen bu çizimler, içerdikleri çeşitli sembol, simge ve işaretler ile anlamlandırılmaya çalışılmıştır. İllüstrasyon çalışmalarının ilk örnekleri sayılan bu çizimlerden itibaren, özellikle teknolojiyle birlikte gelişen tasarım araçları ve programları tasarımlarda farklı yorum ve tekniklerin oluşumuna neden olmuştur. Bu bağlamda, görsellerle iletişimin önemli bir parçası olan illüstrasyonlar da kendisine yaygın ve çeşitli kullanım alanları edinmiştir. Geleneksel kullanımına ek olarak, çağın gereklerine göre şekillenen illüstrasyon örnekleri, çok çeşitli deneyimlere de olanak tanımaktadır. Bunlardan biri olarak foto invazyon çalışmaları, özellikle son yıllarda örneklerine daha da sık rastlanan, fotoğraf ve görselin birlikteliğini içermektedir. Bu bağlamda, mevcut fotoğrafa müdahale olarak oluşturulan bu çalışmalar, görsel bir ifade şekli olarak düşünülmektedir. Bu anlamda

düşünüldüğünde foto invazyon çalışmalarının, yarattığı yeni görsel ifade ile illüstrasyon alanında yeni çeşitlenmeleri de desteklediği söylenebilir. Denenen farklı uygulamaların ve yüklenen yeni anlamların, görsel bir iletişim aracı olarak illüstrasyonların etkinliğini pekiştirdiği de düşünülmektedir. Bu çalışmada, çeşitli illüstrasyon sanatçalarına ait foto invazyon çalışmaları incelenmiş, bu inceleme neticesinde, oluşturulmuş olan foto invazyon örneklerinin illüstrasyon alanında farklı bir ifade dili oluşturabildiği görülmüştür. Görsellerle ifade şekli, çok çeşitli uygulama ve deneyimlere açıktır. Oluşturulan bu çalışmalar, illüstrasyon alanı için farklı bir deneyim oluşturabileceği için yeni bir görsel ifade şekli olarak devamlılığını mümkün kılmaktadır. Ayrıca bu çalışmaların çeşitliliğinin, yeni medya araçlarının ve dijital uygulamaların yaygınlaşması noktasında önemli olabileceği de düşünülmektedir.

## Kaynakça

- Aslier, M. (1983). Grafik Sanatlar, Tarih ve Yorumlar. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- Başbuğu, Ö. (2007). Türk İllüstrasyon Sanatının Tarihsel Süreç İçerisinde Teknik ve Anlatım Olarak İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Bektaş, D. (1999). Grafik Tasarımın Gelişimi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bulduk Türkmen, B. (2021). Bilim İle Sanatın İş Birliği Üzerine Bilimsel İllüstrasyon: Leonardo Da Vinci İncelemeleri. Sdü Art-e Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, 14 (28), 1-31.
- Ceylani, M. U. Ve Yavuz, U. G. (2022). Experimental Photography and Invasion. Akdeniz Sanat Dergisi, 17(31), 73-85.
- Çavuş Beyaz, H. (2020). Çeşitli Ülkelerden Örneklerle Bilimsel Bitki İllüstrasyonlarının Grafik Açısından Değerlendirilmesi ve Tarihsel Süreçte Gelişimi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kastamonu Üniversitesi.
- Jennings, S. (1987). Advanced Illustration and Design. New Jersey: Chartwell Books Inc.
- Küçük, M. (2009). Tıbbi İllüstrasyon Tasarımının Gelişim Süreci, Türkiye’de Kullanımı ve Uygulama Örnekleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.
- Loechel, E. William. (1960), The History Of Medical Illustration, Bull Med Library Assoc.; 48(2), s.s.168–171.
- Lunday, E. (2015). Modern Art Invasion: Picasso, Duchamp, And The 1913 Armory Show That Scandalized America. Lyons Press.
- Selçuk, S. (2018). Tarihsel İllüstrasyonların Arkeolojik Müzeler Üzerinden İncelenmesi ve Hasankeyf Müzesi Üzerine Proje Çalışması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı, İzmir.
- Songür Dağ, E. (2023). Türkiye’de Medikal İllüstrasyon Alanında Yazılan Lisansüstü Tezler Yönelik Bir İçerik Analizi. Tykhe Dergisi, 8(15), 263-277.
- Tepecik, A. (2002) Grafik Sanatlar (Tarih-Tasarım-Teknoloji). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Yıldırım, M. (2020). İnvazyon ve Dijital Sanat. ODÜ Sosyal Bilimler Dergisi, 10(1), 188-200.
- [https://www.researchgate.net/publication/51779698\\_Genotypes\\_of\\_predomestic\\_horses\\_match\\_phenotypes\\_painted\\_in\\_Paleolithic\\_works\\_of\\_cave\\_art/figures?lo=1](https://www.researchgate.net/publication/51779698_Genotypes_of_predomestic_horses_match_phenotypes_painted_in_Paleolithic_works_of_cave_art/figures?lo=1) Erişim tarihi: 25 Nisan 2024.
- <https://arkeofili.com/oluler-kitabi-eski-misirin-olum-sonrasi-yasam-rehberi/> Erişim tarihi: 28 Nisan 2024

- [https://art.rmngp.fr/en/library/artworks/albrecht-durer\\_suite-de-l-apocalypse-saint-michel-combattant-le-dragon\\_xylographie\\_1498](https://art.rmngp.fr/en/library/artworks/albrecht-durer_suite-de-l-apocalypse-saint-michel-combattant-le-dragon_xylographie_1498) Erişim tarihi: 22 Nisan 2024.
- [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Henri\\_de\\_Toulouse-Lautrec\\_019.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Henri_de_Toulouse-Lautrec_019.jpg) Erişim tarihi: 22 Nisan 2024.
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Alphonse\\_Mucha#/media/File:Sarah\\_Bernhardt\\_Mucha\\_.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Alphonse_Mucha#/media/File:Sarah_Bernhardt_Mucha_.jpg) Erişim tarihi: 22 Nisan 2024.
- <https://www.britannica.com/biography/Leonardo-da-Vinci/Anatomical-studies-and-drawings> Erişim Tarihi: 22 Nisan 2024.
- <https://sammlung.staedelmuseum.de/de/werk/rhinocerus-das-rhinozeros> Erişim Tarihi: 22 Nisan 2024.
- <https://tr.pinterest.com/pin/250020216786412786/> Erişim tarihi: 22 Nisan 2024.
- <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/ca.20358> Erişim tarihi: 23 Nisan 2024.
- <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/356497/> Erişim tarihi: 24 Nisan 2024.
- <https://www.artcenter.edu/gallery/detail/569d6e434d9b6f9a563a151e/9725?-ret=%2Facademics%2Fundergraduate-degrees%2Fillustration%2Fillustration-alumni.html%3Fp%3D2> Erişim tarihi: 24 Nisan 2024.
- <https://cargocollective.com/levitan/Photo-Invasion> Erişim Tarihi: 27 Nisan 2024.
- <https://www.lucaslevitan.com/#/photo-invasion-in-sport/> Erişim Tarihi: 27 Nisan 2024.
- <https://www.lucaslevitan.com/about> Erişim Tarihi: 27 Nisan 2024.
- <https://www.lucaslevitan.com/#/photoinvasion/> Erişim Tarihi: 27 Nisan 2024.
- <https://www.boredpanda.com/illustrations-on-photos-photo-invasion-lucas-levitan/> Erişim Tarihi: 23 Temmuz 2024.
- <https://pixolog.wordpress.com/2016/05/05/zany-drawings-over-holiday-pictures-by-luciano-cina/> Erişim Tarihi: 24 Temmuz 2024.
- <https://www.fubiz.net/2016/04/14/zany-drawings-over-holiday-pictures-by-luciano-cina/zany-drawings-on-pictures-by-luciano-cina-8/> Erişim Tarihi: 23 Temmuz 2024.
- <https://grafitee.fr/artistes/thomas-lamadieu> Erişim Tarihi: 24 Temmuz 2024.
- <https://barbarapicci.com/2015/04/21/operart-thomas-lamadieu/thomas-lamadieu-5-2/> Erişim Tarihi: 24 Temmuz 2024.
- <https://www.artupon.com/toon-joosen/> Erişim Tarihi: 24 Temmuz 2024.
- <https://theinspirationgrid.com/amusing-collages-by-toon-joosen/> Erişim Tarihi: 23 Temmuz 2024.

<http://s644871807.onlinehome.us/2016/10/photos-of-the-sky-by-thomas-lamadieu/> Erişim Tarihi: 24 Temmuz 2024.

<https://www.britannica.com/biography/Leonardo-da-Vinci/Anatomical-studies-and-drawings> Erişim tarihi: 26 Temmuz 2024.

## Grafik Tasarımda Hiper Yerelleşme ve Hiper Bağlantılılık

### Seçil Kartopu<sup>1</sup>

#### Özet

Hiper yerelleşme ve hiper bağlantılılık, grafik tasarım alanında önemli değişimlere yol açmıştır. Bu kavramlar, tasarımın bireysel ve toplumsal bağlamlardaki etkileşimini artırmakta ve kullanıcılarla derinlemesine bir etkileşim oluşturmaktadır. Grafik tasarımda hiper yerelleşme, içeriklerin bireysel kullanıcı tercihlerine uygun olarak özelleştirilmesine olanak tanırken, hiper bağlantılılık ise kullanıcıların farklı platformlar arasında akıcı bir deneyim yaşamasını sağlamaktadır. Bu etkiler, tasarımın anlam oluşturma sürecini, kullanıcı deneyimini ve görsel iletişim stratejilerini değiştirmekte ve geliştirmektedir.

Bu çalışmanın amacı, hiper yerelleşme ve hiper bağlantılılık kavramlarının grafik tasarım alanındaki etkilerini açıklamak ve bu etkilerin tasarım sürecine olan katkılarını incelemektir.

Grafik tasarımcıların bu kavramlardan elde edebilecekleri avantajlar ile oluşturulan fırsatlar üzerinde durarak, bu kavramların nasıl bir etkileşim yarattığı bu çalışmanın önemli bir diğer boyutunu oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra çalışma, hiper yerelleşme ve hiper bağlantılılık kavramlarının grafik tasarım disiplinine olan dönüştürücü ve yenilikçi etkilerini belirleyip anlamaya çalışarak, tasarımın gelecekteki yönelimleri ve potansiyel gelişim alanları üzerinde fikir vermek amacı gütmektedir. Grafik tasarımın hiper yerelleşme ve hiper-bağlantılılık ile nasıl etkileşim içinde olduğunu anlayarak, bu ilişkilerin tasarım süreçlerine nasıl yansıtıldığını irdelemenin; hem profesyonel uygulamalar için hem de akademik alana yönelik olarak, bu alandaki gelecekteki çalışmalar için önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

1 Doç. Dr., Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Mimarlık ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, secilkartopu@aybu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-1261-024X



## 1. Giriş

Günümüzde Hiper yerelleşme ve hiper bağlantılılık kavramları, grafik tasarım alanında önemli ve köklü değişimlere yol açmış durumdadır. Bu iki önemli kavram, yalnızca tasarımın bireysel ve toplumsal bağlamlarda algılanmasını artırmakla kalmayıp aynı zamanda kullanıcılarla daha derinlemesine ve anlam dolu bir etkileşim kurma fırsatlarını da sunmaktadır. Grafik tasarımın bu yeni yaklaşımı, gelecekteki yönünü belirlerken, aynı zamanda insanların dijital dünyada geçirdiği zamanı daha anlamlı kılacak seçenekler sunmaktadır. Bu gelişmeler, kullanıcıların grafik tasarıma olan ilgisini arttırmakta ve içeriklerin daha etkili bir biçimde iletilmesine olanak tanımaktadır. Her iki kavram da tasarımın evrensel boyutunu daha yerel bir çerçevede ele alarak, kullanıcı deneyimlerinin zenginleşmesine katkı sağlamaktadır.

Grafik tasarımda hiper yerelleşme, artık içeriklerin bireysel kullanıcı tercihlerine, demografik özelliklerine ve kültürel arka planlarına göre özelleştirilmesine olanak tanıyarak tasarımcıların daha kişisel bir deneyim yaratmalarını sağlamaktadır. Böylece tasarımcılar, kullanıcıların farklı ihtiyacına yönelik daha anlamlı ve özelleştirilmiş tasarım elementleri sunabilmektedirler. Daha da önemlisi, bu yaklaşım sayesinde tasarımcılar, hedef kitlelerini daha iyi anlayarak onların ihtiyaçlarına ve beklentilerine uygun çözümler geliştirebilirler. Bu sürecin sonucunda ortaya çıkan tasarımlar kullanıcılar tarafından daha fazla ilgi görmekte ve daha fazla paylaşılmaktadır.

Hiper bağlantılılık ise, kullanıcıların farklı platformlar arasında çok daha akıcı, entegre ve kesintisiz bir deneyim yaşamalarını sağlamakta; bu sayede tasarımlar daha erişilebilir hale gelmektedir. Kullanıcıların birbirleriyle ve içeriklerle olan etkileşimleri hızlanmakta, bu şekilde bilgiye ve hizmetlere daha hızlı ulaşabilmeleri mümkün olmaktadır. Dolayısıyla, tasarımlar sürekli bir iletişim ve etkileşim içinde var olmakta ve kullanıcı deneyimi çok daha zengin bir hale gelmektedir. Bu iki etkili unsur, tasarımın anlam oluşturma sürecini, kullanıcı deneyimini ve görsel iletişim stratejilerini köklü bir biçimde değiştirmekte, zenginleştirmekte ve kullanıcıların tasarım ile olan ilişkisini yeniden şekillendirmektedir. Bu gelişmeler, grafik tasarımcıların göz önünde bulundurması gereken yeni ve dinamik bir boyut olarak etkili bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Tasarımcılar, bu değişimleri anlayarak daha etkili ve çekici projeler geliştirme fırsatına sahip olmaktadır. Böylece, tasarımlar yalnızca estetik kaygılarla değil, aynı zamanda işlevsellik ve kullanıcı odaklı bir düşünce ile daha kapsamlı bir strateji ile oluşturulmaktadır.

Modern grafik tasarımda, hiper yerelleşme ve hiper bağlantılılık sayesinde ortaya konan çalışmalar, potansiyel kullanıcıların ihtiyaçlarını daha iyi

karşılıma yönelik olarak şekillenirken, grafik tasarımcıların bu dinamik süreçteki rolleri de daha belirgin bir hale gelmektedir. Tasarımcılar, bu iki unsurun önemini kavrayarak dijital alanlardaki rekabetçi yapıda öne çıkmayı hedeflemekte ve tasarım kültürünü global ölçekten yerel ölçğe taşımaktadır. Bu durum, kullanıcıların kendileriyle buluşan grafik tasarımlarında daha fazla anlam ve derinlik kurmalarına olanak tanımaktadır. Bu gelişmeler hem grafik tasarım dünyasında hem de kullanıcıların günlük yaşamındaki dijital etkileşim alanlarında önemli bir dönüşümü temsil etmektedir.

### 1.1. Yerelleşme ve Hiper Yerelleşme İlişkisi

Yerelleşme kavramı, bir ürünün veya hizmetin belirli bir bölgeye, o bölgenin yerel kültürüne veya özgün yapılarına uygun hale getirilmesi anlamına gelirken hiper yerelleşme kavramı ise, global bir markanın yerel kültür ile tüketici ihtiyaçlarına mümkün olan en etkin biçimde uyum sağlaması anlamını taşımaktadır. Bu özel durum, markanın yerel bileşenlere daha fazla odaklanmasını zorunlu kılmakta ve aynı zamanda ürün veya hizmetlerini o bölgedeki kültürel ve sosyal farklılıklar çerçevesinde uyarlamasını gerektirmektedir. Yerelleşme genellikle daha genel ve yüzeysel bir yaklaşım benimserken, hiper yerelleşme daha derinlemesine bir anlayış ve adaptasyon gerektirmektedir. Bu bağlamda her iki kavramın da günümüz tüketim dünyasında oldukça önemli bir yere sahip olduğu ve işletmelerin uluslararası pazarlarda rekabet avantajı elde etmesi açısından kritik bir rol oynadığı düşünülebilir. Bu süreçler aracılığıyla markalar, yerel tüketicilerin kültürel kimliklerine, geleneklerine ve değerlerine saygı göstererek onların kalplerinde ve zihinlerinde kalıcı, özel bir yer edinme çabasını sürdürmektedir. Dolayısıyla, yerelleşme ve hiper yerelleşme uygulamaları, markaların yapısal dinamiklerini güçlendirmekte, pazara olan adaptasyon süreçlerini hızlandırmakta ve markaların sürdürülebilir başarısına sağlam bir temel hazırlamak için olanaklar sunmaktadır. Bu stratejiler, markaların yalnızca mevcut pazarda varlıklarını sürdürmekle kalmayıp, aynı zamanda gelecekteki büyüme ve gelişim fırsatlarını da etkili bir biçimde değerlendirmesine olanak tanımaktadır.

### 1.2. Grafik Tasarımda Yerelleşme ve Hiper Yerelleşme

Günümüzde afişlerden web sitelerine, logo tasarımlarından reklam kampanyalarına kadar neredeyse her alanda görsel iletişim dolayısıyla grafik tasarım yoğun bir şekilde kullanılmakta, yaygınlık kazanarak etkisini göstermekte ve toplumsal yaşamın her yönünde kendine yer bulmaktadır. Teknolojinin hızla gelişmesi ve küreselleşme yüzünden grafik tasarımın

evrimi, tasarımlarda yerel düzeyde ve küresel düzeydeki değişimlerin yaşanmasını kaçınılmaz kılmıştır.

Grafik tasarım, herhangi bir ürün veya hizmetin görsel temsilini oluşturmak ve iletmek için önemli bir araçtır. Bilgisayar tabanlı grafik tasarım yazılımları ve dijital araçlar, tasarımcılara daha fazla yaratıcı özgürlük ve esneklik sağlamaktadır. Ayrıca, internetin yaygınlaşması, grafik tasarımın dijital platformlarda daha etkili bir şekilde kullanılmasını sağlamıştır. Mobil cihazlar ve sosyal medya platformları, günümüz dünyasında tasarımın kullanımını ve erişimini köklü bir şekilde değiştirmiştir. Bu değişim, tasarımın bir ürünün ya da markanın algılanışını belirlemesinin ötesinde, hedef kitleye ulaşma ve onları etkileme yeteneğini de önemli ölçüde artırmıştır. Bu nedenle, grafik tasarımın önemi iş dünyasında ve pazarlama stratejilerinde giderek artmakta olup, bu artış, rekabetin yoğun olduğu sektörlerde belirgin bir hale gelmiştir.

Grafik tasarım, marka imajı oluşturmak gibi son derece kritik bir işlevin yanı sıra, çeşitli amaçlarla birlikte var olan birçok farklı hedefe ulaşmamıza da yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda, bilgiyi detaylı ve etkin bir şekilde aktararak insanların dikkatini çekmek ve onları doğru bir şekilde yönlendirmek, grafik tasarımın sunduğu geniş bir kullanım alanı oluşturmaktadır. Ve bu alan, her geçen gün daha fazla önem kazanmaktadır. Yapılan tasarımlar, toplumsal bilinç oluşturma ve toplumsal konularla ilgili duyarlılık yaratma açısından güçlü birer araç olabilmekte, bu sayede toplumsal sorunlara ışık tutabilmektedir. Bu durum, tasarımda görsel estetiğin öneminin artmasıyla paralel olarak, bu alandaki çalışmaların ve projelerin çeşitlilik göstermesine yol açmakta ve bu çeşitlilik, özellikle rekabet ortamında öne çıkabilmek için önemli bir strateji haline gelmektedir. İletişim becerilerini geliştirmek isteyen bireyler ve kurumlar için tasarımın kritik bir rol oynadığı gerçeği, estetik kaygıların ötesine geçerek etkili bir iletişim sağlama sürecine katkıda bulunmaktadır.

Günümüzde yapılan tasarımların yalnızca bireysel değil, aynı zamanda kurumsal bağlamda da önemli bir güç ve etki unsuru haline geldiği göz önünde bulundurulduğunda, tasarımcıların kullandıkları görsel mesajların anlaşılabilirliğini sağlamak için kullandıkları görsellerin yarattığı etkinin sorumluluğunu üstlenmeleri son derece önemlidir. Karşılaşılan imgelerin çözümlenmesi, detaylı bir biçimde yorumlanması ve bunların arka planındaki derin anlamların kavranılması, tasarım sürecinde başarılı bir yaklaşım geliştirmek için kritik bir aşama olarak ön plana çıkmaktadır (Onursoy, 2019:4). Bu süreç, yalnızca tasarımın yaratıcı boyutlarını ele almakla kalmaz, aynı zamanda çok yönlü bir iletişim stratejisi oluşturmayı da barındırmaktadır. Başarılı bir grafik tasarım uygulaması, hedef kitle

ile sağlam bir bağ kurulmasına ve onların zihinlerinde kalıcı bir etki bırakılmasına katkıda bulunur. Bu tür bir etki, sadece tasarımın içeriğiyle değil, aynı zamanda tasarımın içindeki duygusal ve kültürel unsurların da doğru bir şekilde harmanlanmasıyla mümkün olmaktadır. Bu sayede, hedef kitle üzerinde güçlü bir etki yaratma potansiyeli daha da artmaktadır. Bu noktada, tasarımda kullanılan semboller, grafikler ve diğer görsel öğeler, yalnızca bilgiyi iletmekle kalmayıp, bunun ötesinde akılda kalıcılığı artırarak anlamı güçlendirmekte ve iletişim sürecinde daha etkili bir sonuç elde edilmesine yardımcı olmaktadır. Sembollerin artırdığı görsellik ve anlam katmanları, izleyicinin algısını şekillendirirken, kültürler arasında güçlü köprüler kurma işlevi üstlenir. Bu nedenle tasarımcılar ve sanatçılar, kültürel sembollerini dikkatlice seçmeli ve kullanmalı; bu sembollerin topluluklar için taşıdığı derin anlamları göz önünde bulundurmalı ve sanatsal çalışmalarını bu doğrultuda şekillendirmelidirler. Bu yaklaşım, kültürel bağlamın ve tarihsel arka planın tasarım projelerinde önemli bir rol oynamasını sağlayarak, izleyici ile daha anlamlı bir bağlantı kurulmasına yardımcı olmaktadır. Bu durum yerel kültürlerin ve geleneklerin globalleşen dünyada korunması için bir denge sağlama ihtiyacını da beraberinde getirmektedir.

Bu açıdan bakıldığında küreselleşme, uluslararasılaşma ve yerelleşme kavramlarına değinmek gerekir. Küreselleşme kavramı, uluslararasılaşma ile yerelleşmenin bir nevi toplamı olarak ifade edilebilir. Uluslararasılaşma yerelleşmenin öncülü ve temelidir, yerelleşme uluslararasılaşmanın gereği ve sonucudur ve küreselleşmenin uluslararasılaşma ve yerelleşme yoluyla başarılması gerekir (8点的四, 2022).

Küreselleşme, uluslararasılaşmayı teşvik ederken; yerelleşme, uluslararasılaşan markaların başarılı olmasını sağlar. Küreselleşme ile ilgili birçok farklı tanım olmasına rağmen bu kavram, “Siyasal, ekonomik, sosyal ve kültürel alanlarda dünyanın daha çok bütünleşmesi, mesafelerin daha az önemli hale gelmesi” (Kürkçü, 2013: 3) olarak ifade edilebilir. Dünyanın dört bir yanındaki ekonomik, sosyal ve kültürel ilişkilerin giderek artan bir şekilde birbirine bağlantılı hale gelmesi olarak da bir diğer açıdan değerlendirilebilir. McDonald’s’ın dünya genelinde aynı marka kimliğiyle faaliyet göstermesi küreselleşmeye örnek olarak verilebilir. Uluslararasılaşma ise “Firmaların faaliyetlerini ulusal sınırların dışına yayması” (Erkutlu ve Eryiğit, 2001:149) olarak tanımlanabilir. Apple’ın dünya genelinde benzer ürünler sunması ancak farklı ülkelerdeki yasal düzenlemelere uyum sağlaması uluslararasılaşmaya örnek olarak verilebilir. Yerelleşme, küreselleşme sürecinin bir parçası olarak, belirli bir coğrafi alan veya yerel bağlam içinde faaliyette bulunan işletmelerin artık sadece global düşünmekle kalmayıp, aynı zamanda yerel ihtiyaçları ve beklentileri de gözeterek uygun

stratejiler geliştirmeleri gerektiğini ifade etmektedir. Yerelleşme, uluslararası markaların, kendi pazarlarında başarılı olabilmeleri için yerel kültüre, geleneklere ve alışkanlıklara uyum sağlama çabasını ortaya koyar. Bunun yanında, yerel işletmelerin de küresel piyasalarda rekabet edebilmek için yenilikçi ve bölgesel değerleri ön plana çıkaran hizmet ve ürünler sunmaları gerekmektedir. Örneğin, 1971’de Amerika Seattle’da kurulan Starbucks (Starbucks Coffee Company, 2025) gibi bir marka, yaptığı yatırımlarla, çeşitli ülkelerde yerel tatları ve içerikleri menüsüne ekleyerek bu sürece örnek teşkil etmektedir (Görsel 1). 1930’larda, Birleşik Krallık’ta kurulan KitKat (Nestlé Limited, 2024), Japonya’nın 47 farklı idari bölgesi için 47 farklı aroma ve ambalaj tasarlayarak (Görsel 2) büyük ses getirmiştir.



Görsel 1



Görsel 2

*Görsel 1- Starbucks, Türk kahvesinin ardından Türk çayını da ürün yelpazesine eklemiştir. Kışın, S. 2022*

*Görsel 2- Japonya’da bulunan sake dahil çeşitli Kit Kat lezzetleri. Spencer Lowell, (t.y.)*

Yerelleşme süreci, aynı zamanda dil ve iletişim farklılıklarının aşılması ve yerel halkın ihtiyaçlarının dikkate alınması açısından da büyük önem taşımaktadır. Bu durum, markaların yerel pazarlarda kimliklerini oluşturmalarına ve hedef kitleleriyle daha güçlü bağlar kurmalarına yardımcı olur. Daha geniş bir bağlamda ele alındığında, küreselleşme süreci hem şirketler hem de toplumlar arasında karşılıklı etkileşimi artırmakta, bu etkileşim de sosyal, kültürel ve ekonomik değişimlere kapı aralamaktadır. Tüketicilerin bilinci arttıkça, hem uluslararası hem de yerel markalar, yalnızca kâr odaklı olmaktan çıkıp, sosyal sorumluluk ve sürdürülebilirlik gibi kavramları iş modellerinin içine entegre etmek durumundadırlar. Dolayısıyla, küreselleşme ve yerelleşme süreçleri, birbirini tamamlayıcı, dinamik ve sürekli gelişen bir yapıdadır. Her iki süreç de toplumların ve kültürel kimliklerin

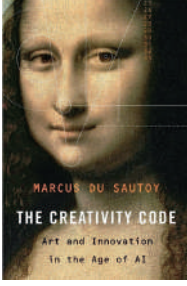
dönüşümünü sağlayan bir etkileşim içinde bulunmaktadır. Küreselleşmenin sunduğu fırsatlarla birlikte, yerelleşme, toplumların kendi köklerine dönüş yapma ve öz değerlerini koruma çabasını destekleyen bir mekanizma olarak karşımıza çıkmaktadır.

Küresel markalar, farklı bölgelerde yerel stratejiler uygulayabileceği gibi, tüm dünyaya tek bir pazarlama stratejisiyle de hitap edebilmektedir. Ancak temel amaç, küresel veya yerel fark etmeksizin, tüketiciyi etkileyerek satışı gerçekleştirmektir (Gülmez, 2019: 159). Bu yaklaşım, her bir pazarın kendi kültürel dinamiklerini ve tüketici ihtiyaçlarını dikkate alarak gerçekleştirilir. Markalar, her bölgedeki farklı kültür ve pazar dinamiklerine uygun olarak değişen ihtiyaçları gözetmede dikkatli bir yaklaşım sergilemelidir. Ancak bu süreçteki en önemli ve temel amaç, markanın küresel veya yerel olmasına bakılmaksızın, tüketiciyi etkilemek ve onları ikna ederek satışı sağlamak olmaktadır. Gerçekleştirilen her başarılı pazarlama kampanyası, tüketicilerin ihtiyaçlarını, beklentilerini ve taleplerini karşılamayı hedef alır. Bu sebeple hem yerel hem de genel pazarlama stratejilerinin başarılı bir biçimde uygulanması, markanın pazardaki sürdürülebilirliğini ve başarısını etkileyen kritik bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Markalar, tüketici davranışlarının analizini yaparak ve pazar içerisindeki gelişmeleri sürekli takip ederek, her iki düzeyde de etkili pazarlama stratejileri geliştirme konusunda yeteneklerini arttırabilirler. Başarılı bir şekilde strateji geliştirmek, markaların uzun vadeli başarısını garanti altına almakta ve rekabet avantajı sağlamaktadır.

Tasarımda yerelleşme, “ülke, bölge vb. içindeki kullanımının sosyokültürel, yasal, teknolojik, coğrafi ve tarihsel koşullarına göre içerik ve tasarımın uyarlanması yoluyla tasarımın işlevsel ve iletişimsel verimliliğini artırma stratejisi” (Udris-Borodavko & Abyzov, 2024: 162), bir başka tanımda ise “bir ürün veya hizmetin farklı hedef pazarların diline ve kültürüne uyarlanması süreci” (Hemingway, 2024) olarak tanımlanmaktadır. Bu durumu bir tasarımın belirli bir coğrafi bölge veya toplumun kültürel öğelerine uygun olarak tasarlanması olarak anlamlandırabiliriz. Yani tasarımın o bölgenin diline, geleneklerine, yaşam tarzına ve beklentilerine uygun olarak tasarımın yapıldığı anlamına gelmektedir. Yerelleşme, sadece görsel unsurları içermekle kalmaz, aynı zamanda tasarımın bireylerin duygusal ve toplumsal bağlantılarını güçlendirmesi ve onlara hitap etmesini de içermektedir. Yerelleşme, küreselleşme karşısında yerel kültürlerin korunması ve geliştirilmesine olanak sağlayan bir kavram olarak da algılanabilir. Ancak bu iki kavramın birbirlerini desteklediğini unutmamak gerekir. Küreselleşmenin sağladığı iletişim ve bilgi akışı, yerel kültürlerin ve tasarım anlayışlarının daha geniş kitlelerce tanınmasına olanak sağlamaktadır. Bu durum, yerel öğelerin küresel pazara entegrasyonu açısından yeni fırsatlar sunmaktadır.

Grafik tasarımda yerelleşme, belirli bir topluluğun kültürel öğelerini tasarım sürecinin her aşamasında etkili bir biçimde kullanmak anlamına gelmektedir. Bu öğeler, genellikle renkler, desenler, tipografi ve semboller gibi görsel unsurlardan oluşmaktadır. Yerel sembollerin ve motiflerin tasarımda yer bulması, o topluluğun kültürel kimliğini belirgin bir şekilde yansıtmaya gücüne sahiptir. Bu durum, tasarımın izleyiciyle güçlü ve derin bir bağ kurmasına olanak tanıyacaktır. Aynı zamanda topluluğun geçmişine ve değerlerine atıfta bulunarak, kültürel mirasın gün yüzüne çıkmasına katkı sağlayacaktır. Böylece grafik tasarım, sadece bir estetik sunum değil, aynı zamanda kültürel kimliğin ifade edilmesinde önemli ve vazgeçilmez bir rol üstlenmiş olacaktır. Bu süreç, tasarımcıların yerel kültüre duyduğu saygıyı ve bağlılığı da gözler önüne sermektedir.

Her geçen gün daha fazla markanın bu yenilikçi yaklaşımı benimsemesiyle birlikte, tüketiciler kendilerini daha özel ve değerli hissetmeye başlamakta ve tercih ettikleri markalara olan bağlılıkları da gözle görülür bir şekilde artmaktadır. Bireylerin kendilerini ifade edebilecekleri, yaşam tarzlarına uygun yerel yaklaşımlar, markaların yalnızca satış yapmasının ötesine geçmesine ve sosyal bir varlık olarak daha fazla etkileşimde bulunmasına olanak tanımaktadır. Gerçekten de bu yerelleştirilmiş stratejiler, markaların birer topluluk parçası haline gelmesini sağlamakta ve bu şekilde daha samimi bir ilişki kurmalarını mümkün kılmaktadır. Ukrayna'da 2016'da kurulan ArtHuss Yayınevi, abonelerinin tercih ve taleplerine ilişkin sürekli anketler düzenleyen ve bu anketlere dayanarak özgün kapak tasarımları sunan bir yayın evi olarak bilinmektedir. Yayınevi, tasarım ve sanat alanında yabancı eserlerin yayımlanmasında uzmanlaşmış olup, yerelleştirme sürecini çeviri ve tasarım olmak üzere iki boyutta ele almaktadır. İngilizce eserlerin orijinal tasarımlarını tamamen koruyarak ve genel içeriği muhafaza ederek yerelleştirme unsurlarını eklemiş ve Görsel 3 ve 4'teki tasarımları yayınlamıştır.



Görsel 3

*Görsel 3- Kitapların İngilizce ve Ukraynaca versiyonları, kitap kapaklarının yerelleştirilmesi.*

*Amazon Türkiye (t.y.), E.T. 23.01.2025, Arhuss (t.y.)*



Görsel 4

*Görsel 4- Kitapların İngilizce ve Ukraynaca versiyonları, kitap kapaklarının yerelleştirilmesi.*

*Alexander W White (t.y.), Книжковий інтернет-магазин Нау Формат (t.y.)*

Herkese uyan tek bir tasarım ya da ürün olamayacağına farkında olan markalar artık herkese aynı mesajı tek tip bir şekilde sunamayacakları konusunda bilinçlenmişlerdir. Bunun yerine, bireysel toplulukların, mahallelerin ve daha fazlasının belirli ihtiyaçlarına, farklı tercihlerine ve hatta özel lehçelerine hitap edecek şekilde içeriklerini çok daha dikkatli ve titiz bir şekilde şekillendirmektedirler. Bu değişim, yerelleştirmenin gücünü ortaya çıkarmaktadır; yerelleştirme, markaların tüketicileriyle daha derin ve anlamlı bağlantılar kurmalarını sağlayarak artan etkileşimler yaratmaktadır. Bu da sonuç olarak daha güçlü bir marka sadakati ve müşteri bağlılığı sağlamaktadır.

Hiper yerelleşme ise geleneksel yerelleşme kavramının ötesine geçerek, dijital ortamda ve ağlar aracılığıyla gerçekleşen yoğun ve sürekli bir yerelleşme sürecini ifade eder. Bu kavram, dijital teknolojilerin ve iletişim olanaklarının kullanılmasıyla güçlenir ve kültürel bir etkileşim alanı yaratır. Hiper yerelleşme, bireylerin aidiyet duygularını güçlendirirken aynı zamanda farklı topluluklar arasında etkileşimi artırır. Hiper yerelleşme kavramı, belirli bir konum veya alana özgü koşullarının, kültürel özelliklerinin ve yerel deneyimlerinin önemini vurgulanması anlamına gelmektedir. Bu kavram, grafik tasarımda yerel unsurların ve özelliklerin dikkate alınarak ön plana çıkarılmasıyla ortaya çıkar ve tasarımın o yerin insanlarına, kültürel kimliğine özgü duygusal, kültürel ve toplumsal bağlantılar kurmasını hedeflemektedir. Grafik tasarımda hiper yerelleşme, dijital medya ve sosyal ağlar aracılığıyla gerçekleşen yerelleşme sürecini vurgular. Yerelleşme süreci, bir tasarımın



sadece coğrafi bir konumla ilişkilendirilmesiyle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda o konumun tarihine, diline, geleneklerine ve değerlerine uygun olarak etkili bir şekilde tasarlanması anlamına gelir. Bu bağlamda, tasarımı gerçekleştirenlerin yerel topluluklarla etkileşime geçmesi, onların ihtiyaçlarını ve beklentilerini anlaması büyük önem taşır. Böylece oluşturulan eserler, yerel halkın kimliğini yansıtan ve onlarla özdeşleşen anlamlı parçalar haline gelir.

Uluslararası bir marka olan McDonald's'ın bazı hiper yerelleşmelerine örnek olarak, Hindistan'ın beslenme alışkanlıklarına ve kültürüne saygı kapsamında domuz eti ve sığır etinin kullanılmadığı vejeteryan restoranlar açması (Chauhan, 2022:789) bu bağlamda önemli örneklerden biridir (Görsel 5). Başka bir örnek olarak JD kuruluşu verilebilir. Temelinde tedarik zinciri bulunan bir teknoloji ve hizmet kuruluşu olarak konumlanan JD.com'un logosu bir köpek yavrusudur, ancak Endonezya'da halkın çoğunluğu İslam dinine inandığı için logosunu Görsel 6'da görüldüğü gibi beyaz bir midilli olarak değiştirmiştir (ZCOOL, 8点的四, 2022).



Görsel 5



Görsel 6

*Görsel 5- Et ürünleri ile ünlü Mc Donald's'ın Hindistan'da Vejeteryan Menü Tanıtımı*

*McDonald's, 2024*

*Görsel 6- Teknoloji ve hizmet kuruluşu olan JD.com'un logosunu yerelleştirmesi*

*JingDong, Li, M, 2020*

Yerelleşme ve hiper yerelleşmeye bir başka örnekte reklamcılık alanından Netflix'den verilebilir. Netflix, Türkiye'deki hedef kitlesi için Türkiye'ye özgü reklam filmleri oluşturmuştur (Görsel 6 ve 7).



*Görsel 6 Görsel 7*

*Görsel 6- Netflix'in Bright dizisi için tasarladığı reklamın ekran görüntüsü*

*Youtube (t.y.)*

*Görsel 7- Teknoloji ve hizmet kuruluşu olan JD.com'un logosunu yerelleştirmesi*

*Kulaklı, G., 2017*

Dijital teknolojilerin sürekli ve hızla gelişmesi, basılı ve multimedya reklamların yanı sıra görsel dilin optimizasyonunu sağlamak üzere grafik tasarım ile bütünleşmesini daha da önemli hale getirmiştir (Güngör, 2022: 547). Bu durum ise tasarımların görsel aktarımının çeşitlenmesine ve zenginleşmesine sebep olmaktadır. Kültürel farklılıklar, global markalar için kritik öneme sahiptir ve reklamların temaları ile uygulanma biçimlerini etkiler. Standardizasyon mümkün olsa da kültürel değerler uyumu zorlaştırır. Bu nedenle, global reklamlarda en önemli gereklilik, reklam mesajının hedef kitlenin kültürel değerleriyle uyumlu olmasıdır (Sucu, 2011: 35).

Hiper-yerelleşme, küreselleşme süreçlerinin yerel dinamikler ile bütünleşmesi ve bu etkileşimin sonucunda ortaya çıkan yeni kültürel ve sosyal formasyonları ifade eden bir kavramdır. Bu bağlamda, grafik tasarım, yerel ve global unsurların bir araya gelerek yeni anlamlar oluşturduğu bir alan olarak dikkat çekmektedir. Hiper-yerelleşme, grafik tasarım pratiğinde yerel kültürlerin, simgelerin ve estetik tercihlerin global dizayn diline entegre edilmesi şeklinde kendini göstermektedir.

Grafik tasarım hem bir iletişim aracı hem de kültürel tüketim nesnesi olarak, hiper-yerelleşmenin etkisini hisseden önemli bir disiplindir. Tasarımcılar, yerel eserleri, simgeleri ve estetik anlayışları global tasarım pratiğine entegre ederek hem hedef kitlelerine ulaşmayı hem de yerel kültürleri korumayı amaçlarlar.

Hiper-yerelleşme, grafik tasarımın geleceği üzerinde son derece önemli ve büyük bir etkiye sahip olduğu gibi, bu etkinin zamanla giderek arttığı ve etkisini herkesin hissetmesini sağladığı bir gerçektir. Bugün, dijitalleşme

sürecinin etkisi, globalleşme ile birleşince, günümüz tasarımcıları, önceki dönemlere kıyasla çok daha fazla yerel, özgün ve kişiselleştirilmiş içerikler oluşturma zorunluluğu ile karşı karşıya kalmaktadırlar. Bu durum, toplumsal bağlamda tasarım süreçlerinde çeşitli farklılıkların ve zenginliklerin ortaya çıkmasına olanak tanımakta ve böylece tasarımın doğasını ve amacını yeniden şekillendirmektedir. Yerel kültürlerin ve geleneklerin tasarımlara hitap etmesi, yerel unsurların tasarımlarda yer alması, her bir tasarımın daha anlamlı hale gelmesini sağlarken, aynı zamanda toplulukların kendi kimliklerini daha etkin bir biçimde ifade etmelerine de destek olma fırsatı sunmaktadır. Hiper-yerelleşme, grafik tasarımda daha özgün, yenilikçi ve etkili bir iletişim sağlamak amacıyla yeni bir perspektif önerirken, bu durum, tasarım süreçlerine oldukça büyük ve derin bir katkı sunmaktadır. Tasarımcılar, yerel meseleleri ve kültürel dinamikleri derinlemesine anlamaya çalışarak, daha anlamlı, derin ve etkileyici çalışmalar gerçekleştirebilmektedir. Bu bağlamda, grafik tasarımın yalnızca estetik bir ifade biçimi olmaktan çıkıp, aynı zamanda toplumsal bir etki alanı haline gelmesi mümkün olmaktadır.

Tasarımcılar, bu yeni paradigmada daha yaratıcı yöntemlerle kendilerini ifade etme şansına sahip olurken, aynı zamanda toplumsal sorunlara daha duyarlı ve etkileşim içinde olma fırsatını da elde etmektedirler. Böylece tasarım, daha fazla insanın duygularına ve düşüncelerine hitap etme kabiliyeti kazanmakta ve bu durum, grafik tasarımın toplum üzerindeki etkisini belirgin bir şekilde artırmaktadır.

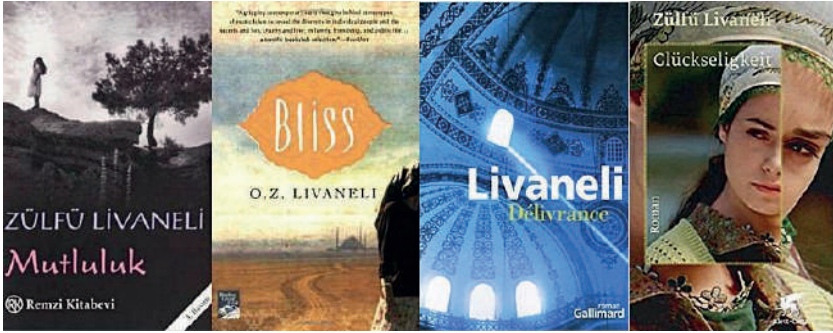
Grafik tasarımın evrimi, sadece görsel iletişimin gelişimini değil, aynı zamanda toplumlarla olan ilişkisini daha etkili bir biçimde yeniden tanımlamaktadır. Tasarımcılar, bu süreçte yerel değerleri ve gelenekleri dikkatlice inceleyerek, tasarımlarında bu unsurlara daha fazla yer vermekte ve bu sayede hem eğitici hem de bilgilendirici içerikler üretme fırsatını bulabilmektedir.

Hiper-yerelleşmenin etkisi, toplumsal etkileşim alanında da belirgin bir biçim almakta olup, markalar ve organizasyonlar yerel halkla daha güçlü bağlar kurma fırsatı bulmakta ve bu durum, tüketici bilincinin artmasına ve yerel toplulukların tasarım süreçlerinde daha aktif bir rol oynamalarına olanak tanımaktadır. Tüm bu dinamiklerin karmaşık bir şekilde etkileşimde bulunması sağlanmakta ve bu sayede daha zengin ve katmanlı bir tasarım ortamı yaratılmaktadır.

Bu bağlamda, tasarımın evrimi, yalnızca estetik kaygıları değil, sosyal etkileri ve sorunları da göz önünde bulundurarak daha kapsayıcı bir yaklaşım benimsemekte ve her bireyin sesine yer vermeyi hedeflemektedir. Bu yeni yaklaşım, grafik tasarıma olan katkılara çeşitlilik katmakta ve tasarım alanında

daha fazla yeniliğin önünü açarak, yaratıcı düşüncenin gelişimini teşvik etmektedir. Hiper-yerelleşmenin sunduğu bu olanaklar, tasarım dünyasına yeni bakış açıları kazandırmakta ve toplumun her kesiminden bireyleri kapsama konusunda önemli ilerlemeler kaydetmektedir. Kullanılan tasarım dilleri, mekânsal ve kültürel çeşitlilikle harmanlanarak, global bağlamda yenilikçi etkileşim alanları oluşturmaktadır ve bu etkileşim, sürekli yenilenen bir grafik tasarım sahası yaratmaktadır. Tasarımcılar, bu yeni gerçeklikte, yalnızca görsel estetik değil, aynı zamanda toplumsal, tarihsel ve kültürel içerikleri de ön planda tutan yaratıcı yollar düşünmekte, kendi kimliklerini daha da belirgin hale getirmekte ve bu sayede hem yerel hem de uluslararası düzeyde daha fazla insanın ilgisini çekme kabiliyeti kazanarak, farklı izleyici kitlelerine ulaşmayı hedeflemektedirler.

Hiper-yerelleşme, grafik tasarım alanında yalnızca estetik bir değişim değil, aynı zamanda kültürel bir iletişim şekli olarak öne çıkmaktadır. Bu süreç, grafik tasarımcıların hem global hem de yerel unsurları dikkate alarak çalışmasını gerektirmektedir (Görsel 8).



Görsel 8

*Görsel 8- Zülfü Livaneli'nin "Mutluluk" adlı eserinin Türkçe, İngilizce, Fransızca ve Almanca çeviri kapakları arasında farklılıklar olduğu görülmektedir Topçu, Y. (t.y.)*

Sonuç olarak, grafik tasarım, hiper-yerelleşmenin dinamiklerini yansıtan ve bu süreçte yerel kültürel mirası koruma potansiyeline sahip bir alan olarak değerlendirilmelidir. Bu bağlamda, grafik tasarımın, yerel ve global unsurlar arasında bir köprü görevi gördüğü söylenebilir.

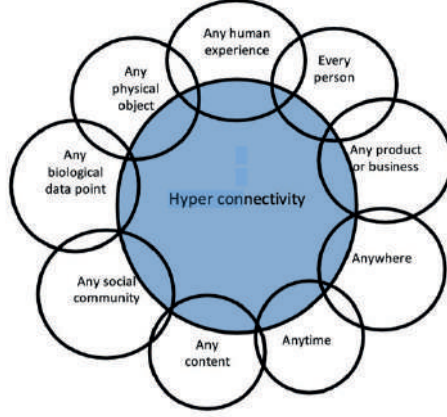
### 1.3. Bağlantılılık ve Hiper-Bağlantılılık

Bağlantılılık, bir şeyin farklı parçaları arasındaki ilişki ve bağlantı anlamına gelmektedir. Bu durum, belirli unsurların birbirleriyle nasıl etkileşim içinde olduğunu ve aralarındaki bağı nasıl oluşturduklarını ifade eder. Yani temel

olarak, bir ağa erişim sağlamak ve bu ağ üzerinden bilgi paylaşmak anlamına gelir. Örnek olarak İnternet, Wi-Fi, Bluetooth, 4G/5G gibi teknolojileri verebiliriz. Akıllı telefonlarımızın Wi-Fi aracılığıyla internete bağlanması ve sosyal medya uygulamalarını kullanmamız; telefonumuzla bluetooth kulaklığımızın eşleşmesi ve müzik dinlememiz veya bir mağazada kredi kartımızın POS cihazına temas ederek ödeme yapması gibi örneklerle bağlantılılık örneklerini çeşitlendirebiliriz.

Grafik tasarım alanında bağlantılılık kavramı ise metin ve görseller arasındaki uyum, bütünlük ve estetik ilişki anlamında oldukça önemli bir yere sahiptir. Grafik tasarımcılar, izleyiciye en etkili mesajı iletmek için bu bağlantıları dikkate alarak çalışmalarını yönlendirirler.

Bağlantılılık, dijital iletişimin temelidir. Hiper bağlantılılık ise bu iletişimi sürekli, akıllı ve çok boyutlu hale getirerek insanların, makinelerin ve verinin sınırlarını ortadan kaldırır. Hiper-bağlantılılık kavramı, bireylerin sürekli olarak ve her yerde iletişim kurma yeteneğini ifade eden kritik bir olgudur. Hiper-bağlantılılık kavramı ilk olarak 2001 yılında Kanadalı sosyologlar Anabel Quan-Haase ve Barry Wellman tarafından ortaya atılmıştır. Kavramın erken aşamadaki tanımı, insanların e-posta, anlık mesajlaşma, mobil telefonlar ve yüz yüze iletişim gibi çeşitli yöntemleri kullanarak haberleşebildiği bir ağ toplumu temelinde şekillenmiştir (Wellman, 2001). Daha sonra bu kavram, “İnsanların her yerde ve her zaman iletişime açık olması durumu” şeklinde evrilmiştir (Quan-Haase & Wellman, 2005: 4). Bu bağlamda hiper-bağlantılılık, olağanüstü yüksek seviyede bağlantı veya bağlantının ötesine geçen bir durum olarak tanımlandığı söylenebilir. İnsanların, zaman ve mekân sınırlamalarının ötesinde, maddi ve sanal kaynakları gerçek zamanlı olarak kontrol edebildiği bir dünyayı ifade eder. Hiper-bağlantılılık, 20. yüzyılın ortalarından itibaren bilgisayarlar, internet ve mobil telefonlar aracılığıyla dijitalleşme sayesinde insanlar arasındaki bağlantıların büyük ölçüde artmasıyla ortaya çıkan bir olgudur ve internet ağlarının sunduğu insan odaklı bağlantılardan başlayarak, insanlar → nesnelere → veriler, süreçler → zaman ve mekan → bilgi gibi tüm dünya unsurlarına doğru genişleyen bir süreçtir (유영성, 2014:3, 이병희, 2016: i).



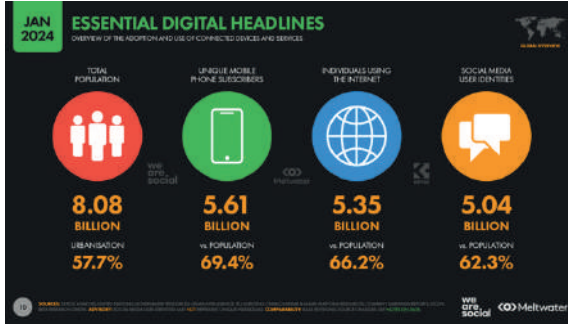
Görsel 9

*Görsel 9- Hiper-bağlantılılık kavramı, bireylerin sürekli olarak ve her yerde iletişim kurma yeteneğini ifade eder Webb, N., 2016*

Dünya, insanların internet aracılığıyla iletişiminin hızla genişlemesiyle, insan bağlantısını aşarak nesne bağlantısına doğru hızla ilerlemektedir. İnsanlar, internet ağı aracılığıyla birbirlerine bağlanmakta ve iletişim kurmakta, hedef, yöntem ve kapsamı artırarak yaşamlarının zaman ve mekan sınırlarını sürekli olarak daraltmaktadır (유영성, 2014: 1). Daha önceleri ağırlıklı olarak çevrimdışı ortamda yürütülen birçok faaliyet, artık çevrimiçi ortamda gerçekleşmektedir. Ülkeler, şirketler ve bireyler için kritik öneme sahip olan alt ve üst yapılar büyük oranda bilgisayar sistemlerine bağımlı hale gelmiştir.

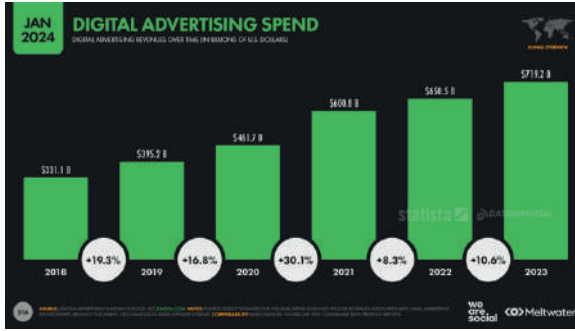
Ganascia (2015: 65), hiper-bağlantılı dünyayı, “Bu dünya tüm bilgilerin büyük veri tabanlarında depolandığı ve her yerden her zaman erişilebildiği, unutkanın olmadığı bir hiper-hatırlanabilirlik dünyasıdır ve bu, tüm bilgilerin ve daha genel olarak, tüm zihin çalışmalarının, yani tüm müziklerin, tüm resimlerin, tüm filmlerin vb. serbestçe ve kitlesel bir şekilde çoğaltılabileceği ve yayılabileceği bir hiper-çoğaltılabilirlik ve hiper-yayıncılık dünyasıdır” şeklinde tanımlamıştır. Hiper-bağlantılılık, bilgi paylaşımını ve iş birliğini teşvik eden fırsatlar sunmakla birlikte, bireyler üzerinde aşırı yüklenme, artan iş stresi, yorgunluk ve psikolojik baskı gibi olumsuz sonuçlar doğurabilir. Hiper-bağlantılılığın hem olumlu hem de olumsuz yönleriyle başa çıkabilmek, modern yaşamda bireyler için kritik bir başarı ölçütü haline gelmiştir. Özellikle dijital medyaya aşırı zaman ayırma ve bundan kopmada yaşanan zorluklar insan ilişkileri ve sosyal etkileşimler arasındaki dengeyi

bozarak bireylerin ruhsal sağlığını olumsuz etkilemektedir (Dı Sano & D'elia, 2022: 15).



Görsel 10

Görsel 10- Dünya nüfusunun yüzde 69,4'ü bir mobil cihaz, yüzde 66'sından fazlası internet kullandığı görülmektedir. *We are Social, 2024*



Görsel 11

Görsel 11- Son veriler, dünya çapında pazarlamacıların 2023 yılında dijital reklamlara toplamda yaklaşık 720 milyar dolar harcadığını göstermektedir. *We are Social, 2024*

Dijitalleşmenin küresel ölçekteki etkisi, tüketici davranışlarından pazarlama stratejilerine kadar pek çok alanda dönüştürücü bir rol oynamaktadır. 2023 yılında dijital reklam harcamalarının 720 milyar doları aşması ve bu rakamın son beş yılda %117'lik bir artışla ikiye katlanması, şirketlerin tüketici dikkatini çekmek için dijital kanallara yöneldiğini göstermektedir. Bu eğilim, dünya nüfusunun %69,4'ünün (Görsel 10) mobil cihaz kullandığı ve %66'sının düzenli internet erişimine sahip olduğu bir ortamda anlam kazanmaktadır. Öte yandan, sosyal medya platformları 5 milyardan fazla aktif kullanıcıya ulaşarak reklam verenler için kritik bir mecraya dönüşürken, kullanıcılar günde ortalama 2 saat 23 dakikayı bu platformlarda geçirmektedir.

İnternet kullanıcılarının günlük 6 saat 40 dakikalık çevrimiçi süresi ise dijital tüketim alışkanlıklarının derinliğini ortaya koymaktadır. Saniyede 8,4 yeni sosyal medya kullanıcısının eklenmesiyle büyüyen bu ekosistem, markaların anlık etkileşim ve kişiselleştirilmiş içerik stratejilerini zorunlu kılmaktadır. Bu bağlamda, dijital bağlantılılığın artması, pazarlama bütçelerinin dijitale kaymasını hızlandırırken, tüketici deneyimini de yeniden şekillendirmektedir (We are Social, 2024).

Gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayarlar, internet ve sosyal ağlar iş dünyasında, akademik alanda ve günlük iletişimde vazgeçilmez unsurlar haline gelmiştir. Bu teknolojilerin günlük hayatta giderek daha fazla kullanılması artık normalleşmiş olsa da bağımlılık ve aşırı kullanım gibi olumsuz etkileri tam olarak anlaşılmış değildir (Kolev, 2023: 173). Dijitalleşmenin yaygınlaşması, post modern gerçekliği o kadar derinden dönüştürmüştür ki, teknolojik cihazlar bireyin bir uzantısı olarak görülmeye başlanmıştır (Parsons, 2019: 4). İnternet, akıllı telefonlar ve sosyal medya olmak üzere üç temel teknoloji, dijital küreselleşmenin bir parçası olan hiper-bağlantılılığın oluşmasını sağlamaktadır (Kolev, 2023: 173). Küreselleşme toplumları birbirine bağlamış, uluslararası ticaretin gelişmesine katkı sağlamıştır. Ancak bu hiper bağlantılılık bazı olumsuz etkiler de yaratmıştır. Ülkelerin birbirine olan ticari bağımlılığı bazen aleyhe kullanımları da beraberinde getirmiştir (Çevik, 2023: 232).

Hiper bağlantılılık bağlantıların daha derin, karmaşık ve çok boyutlu olması anlamına gelir. Bu durum, kullanıcı deneyimini zenginleştirmek ve katılımı artırmak için farklı medya türlerinin entegrasyonunu gerektirebilir. Özellikle dijital dünyanın içerisinde, metinler, görseller, videolar ve müzik gibi çeşitli öğelerin bir araya getirilmesiyle daha ilgi çekici içerikler oluşturulmaktadır. Hiper bağlantılılık, genellikle dijital ortamlarda deneyimlenir ve kullanıcının farklı içeriklere kolayca erişebilmesi ve etkileşime girebilmesi için bilinçli bir şekilde tasarlanmıştır. Böylece, kullanıcılar, mevcut bağlantılar aracılığıyla daha zengin ve etkileşimli bir deneyim yaşayabilirler. Nesnelerin İnterneti (IoT), Bulut Bilişim, Yapay Zekâ (AI) gibi teknolojilerle de desteklenir. İnsanlar, makineler ve veri kaynakları arasında çok yönlü etkileşim sağlar.

Nesnelerin İnterneti (IoT) ve Bedenlerin İnterneti (IoB), hiper-bağlantılılıkta yeni bir seviyeye işaret etmektedir. Nesnelerin interneti, düşünülebilen her nesnenin internet bağlantısına sahip olarak diğer cihazlarla veri alışverişi yapabilmesidir. Bu durum, nesnelere ‘akıllı’ ön ekinin eklenmesiyle ifade edilebilir (Bıçakçı, 2019: 26). Bu uygulamalara “E-Sağlık, Ev Otomasyonu, Akıllı Çevre, Akıllı Su, Akıllı Tarım, Akıllı Hayvancılık, Akıllı Enerji, Akıllı Şehirler, Akıllı Ölçüm, Endüstriyel Kontrol,



Güvenlik ve Acil Durumlar, Alışveriş, Lojistik” (Bıçakçı, 2019: 31) örnek olarak verilebilir. Bu örnekler akıllı şehirlerde trafik yoğunluğu anında analiz edilmesi ve ışıkların otomatik olarak ayarlanması, fabrikalardaki makinelerin sensörler aracılığıyla birbirine bağlı olması ve bir makinenin arızalandığında, diğer makinelerin üretimi otomatik olarak optimize edebilmesi, sağlık alanında kullanılan akıllı saatlerin kullanıcının kalp atış hızını izlemesi ve bu verileri buluta aktararak doktorunuza ulaştırabilmesi (Örneğin: Apple Watch’ün düşme algılama özelliği ve acil servisi otomatik araması), ayrıca uzaktan cerrahi sisteminin kullanılarak doktorların, hiper bağlantılı robotik sistemlerle dünyanın diğer ucundaki bir hastayı ameliyat edebilmesi, akıllı evlerdeki termostatların, aydınlatma sisteminin ve güvenlik kameralarının birbiriyle entegre çalışması gibi detaylandırılabilir.

Evlerde, akıllı klima sistemleri, ses komutlu dijital asistanlar ve internete entegre televizyonlar gibi bağlantılı teknolojiler giderek yaygınlaşmaktadır. Bu ürünler, Nesnelerin İnterneti (IoT) kapsamında, kullanıcıların ve kurumların konfor, enerji tasarrufu ve dijital eğlence ihtiyaçları doğrultusunda akıllı cihazlara yönelmesiyle ivme kazanmıştır. Bedenlerin İnterneti (IoB) ise insanlar ile teknoloji arasındaki etkileşimi daha derin bir seviyeye taşımaktadır. Söz konusu teknolojik araçlar, bireylerin coğrafi konumunu kaydetmekte; biyolojik işlevleri takip etmekte, kişisel verileri derlemekte ve bu bilgileri çevrimiçi ortamlarda saklamaktadır. Nesnelerin İnterneti (IoT), fiziksel dünyayı dijital altyapıyla bütünleştirerek küresel iletişimi dönüştürmektedir. Bireylerin, biyolojik işlevleri izleyen, sağlık verilerini toplayan ve bu bilgileri ağa aktaran teknolojik enstrümanları benimsemesiyle, Bedenlerin İnterneti (IoB) olarak tanımlanan yeni bir katman ortaya çıkmaktadır (Yanarışik, 2020: 232, 303-304).

#### **1.4. Grafik Tasarım ve Hiper-Bağlantılılık**

Hiper-Bağlantılılık, dijital ortamda her şeyin birbirine bağlı olduğu bir kavramdır ve oldukça karmaşık bir yapıdadır. Özellikle internetin çok hızlı bir şekilde yaygınlaşmasıyla birlikte bu kavramın önemi giderek artmış ve grafik tasarım alanında da son derece etkili bir rol oynamıştır. Bu dönüşüm durumu, tasarımcıların kullanıcılarla çok daha güçlü ve etkili bir etkileşim kurmalarını sağlarken, aynı zamanda kullanıcıların da deneyimlerini zenginleştirmiştir. Kullanıcılar, hiper-bağlantılı grafik tasarımlar sayesinde farklı içeriklere kısa süre içinde ve oldukça kolay bir şekilde ulaşabilmekte, böylece daha zengin ve doyurucu bir deneyim yaşayabilmektedirler. Hiper-bağlantılılık, aynı zamanda kullanıcılara çeşitli bilgilere erişim sağlamanın yanı sıra, tasarımcıların da yaratıcı yaklaşımlarını en etkili biçimde gösterebilmeleri için yeni fırsatlar sunmaktadır. Bu gelişmeler, dijital tasarım dünyasında yenilikçi

fikirlerin ve uygulamaların bir araya gelmesine olanak tanımakta ve tasarım sürecini daha dinamik hale getirmektedir. Bu bağlamda, tasarımcıların hiper-bağlantılı öğeleri etkili bir şekilde kullanması, projelerinin başarısını artıran bir unsur haline gelmiştir.

Grafik tasarımda hiper-bağlantılılık, kullanıcıların tasarım üzerinde etkileşimde bulunarak, farklı sayfalara veya çeşitli içeriklere yönlendirme yapabileceği durumları kapsamlı bir şekilde ifade etmektedir. Bu bağlamda, kullanıcı deneyimini zenginleştiren birçok çeşitli tasarım türünü içermekte ve bu unsurlar, tasarım dünyasında önemli bir yer tutmaktadır. Özellikle bu tür tasarımlar, genellikle web sitelerinde, dijital reklamlarda, interaktif medya projelerinde ve mobil uygulamalarda yaygın bir şekilde yer almakta olup, böylece kullanıcılar, daha etkileşimli ve anlamlı bir deneyim yaşama fırsatına sahip olmaktadır.

Kullanıcıların ihtiyaç duyduğu bilgilere hızlı ve pratik bir şekilde ulaşabilmelerini sağlamak amacıyla oluşturulan hiper-bağlantılı grafik tasarımlar, modern iletişim ortamında büyük bir önem taşımakta ve bu tasarımlar aracılığıyla bilgi akışı oldukça daha verimli hale getirilmektedir. Kullanıcıların dikkatini çekmesi ve onlara değerli bilgiler sunması açısından büyük bir avantaja sahip olan bu tasarım türleri, hem bilginin aktarımını hem de kullanıcı bağlılığını artırmak adına eşsiz bir fırsat sunmaktadır. Sonuç olarak, kullanıcıların geri bildirimleri doğrultusunda sürekli olarak geliştirilmesi gereken bu tür projeler, tasarımcılar tarafından sıkça tercih edilmektedir.

Tasarımcılar, bu özgün ve zenginleştirici yapıyı kullanarak çeşitli alanlarda, farklı uygulamalar ve projeler geliştirmekte ve bu projeleri başarıyla ortaya koymaktadırlar. Bu tasarımlar yaratıcı ve yenilikçi çözümler sunarak kullanıcıların farklı şekillerde etkileşimde bulunmalarını teşvik etmekte ve kendini oldukça popüler hale getirmiştir. Bu durum, hiper-bağlantılı grafik tasarımların günümüzde neden bu kadar ön planda olduğunu açıkça gözler önüne sermekte ve bu alan, sürekli olarak ilerlemekte ve gelişim göstermektedir. Kullanıcı etkileşimlerinin artırılması, bilgilere erişimin kolaylaştırılması ve daha zengin kullanıcı deneyimlerinin sağlanması açısından hiper-bağlantılı tasarım yaklaşımları, her geçen gün daha fazla değer kazanmaktadır ve bu durum, hem tasarımcılar hem de kullanıcılar için büyük bir potansiyel olmaktadır. Hiper-bağlantılı grafik tasarım konsepti, kullanıcıların dijital dünyada olup bitenleri daha etkin bir şekilde takip edebilmeleri için elzem bir araç olarak da ayrıca değerlendirilmektedir; bu da onların deneyimlerini kişiselleştirme ve ihtiyaçlarına göre şekillendirme imkânı tanımaktadır. Bu tür grafik tasarımlar, etkileşimli elemanlar ve kullanıcı dostu arayüzler ile

daha akıcı bir deneyim sunarak, tüketicilerin teknoloji ile olan ilişkisini daha da güçlendirmekte ve bu sayede daha kapsayıcı bir dijital ortamın oluşmasına katkıda bulunmaktadır.

Grafik tasarım, hiper-bağlantılı teknolojilerin yaygınlaşmasıyla birlikte, yalnızca estetik bir disiplin olmaktan çıkarak veri odaklı, etkileşimli ve çok boyutlu bir role evrilmiş bulunmaktadır. Nesnelerin İnterneti (IoT) ve Bedenlerin İnterneti (IoB), tasarım süreçlerini doğrudan etkileyen ve bu süreçlerin şekillenmesine katkıda bulunan iki temel teknolojidir. IoT'nin ürettiği büyük veri setleri, grafik tasarımcılar için veri görselleştirme alanında yepyeni fırsatlar sunar. Örneğin, akıllı şehirlerde bulunan trafik akışı veya enerji tüketimi verileri, karmaşık bilgileri daha anlaşılır infografiklere dönüştürmek üzere tasarımcıların yaratıcılığını ve yeteneklerini kullanmalarını gerektirir. Benzer şekilde, IoB ile elde edilen biyometrik veriler, kalp atışı, uyku düzeni gibi bilgileri içerir ve bu veriler, kişiselleştirilmiş sağlık arayüzleri veya dinamik bildirim sistemleri tasarlanmasını zorunlu kılar. Bu durum, grafik tasarımın kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı arayüzü (UI) disiplinleriyle iç içe geçmesine yol açmıştır ve bu alanlar arasındaki sınırların daha da belirsizleşmesine sebep olmuştur. Tasarımcılar, artık sadece görsel olarak estetik olan işler değil, aynı zamanda fonksiyonel ve kullanıcı odaklı ürünler yaratma sorumluluğuna sahip olmuşlardır. Bu değişim, grafik tasarımın evrimini daha da hızlandırmış ve kullanıcılarla etkileşim kurma biçimlerini yeniden şekillendirmiştir.

Hiper-bağlantılılık, grafik tasarıma etkileşim ve bağlamsal uyum kazandırmış bulunmaktadır. Günümüzde tasarımcılar, statik çıktılar yerine, IoT cihazlarından gelen gerçek zamanlı verilere tepki veren akıllı afişler, AR/VR entegrasyonları ya da adaptif logo sistemleri geliştirmeye yönelmektedirler. Örneğin, bir akıllı mağaza ortamında, müşterinin geçmiş alışveriş verilerine dayanan dinamik özellikler göstermesi bakımından renk ve tipografisi değişen dijital reklam panoları, hiper-bağlantılılığın tasarıma sağladığı dinamizmi etkileyici bir biçimde yansıtmaktadır. Ayrıca, giyilebilir teknolojilerle toplanan kişisel veriler, tasarımcıların duygusal tasarım (emotional design) prensiplerini benimseyerek kullanıcıların psikolojik durumlarına uyum sağlayan arayüzler geliştirmesini mümkün kılmaktadır. Bu süreç, kullanıcı deneyimini iyileştiren ve daha anlamlı hale getiren bir etkileşim alanı sunar.

Grafik tasarımcılar, dijital dünyanın hızla değişen dinamikleri karşısında bu teknolojilerden faydalanarak disiplinlerarası iş birlikleri ve teknolojik araçlar aracılığıyla yaratıcılıklarını geliştirip projelerini daha etkili hale getirebilirler. IoT ve IoB sistemlerinin sunduğu veri akışı, tasarımcıların bu verileri analiz etmesi ve kullanması için veri analitiği ile yapay zeka tabanlı

tasarım araçlarıyla (örneğin, Adobe Sensei gibi) çalışmasını gerektirir. Ayrıca, artırılmış gerçeklik (AR) ve holografik tasarım gibi yenilikçi alanlarda uzmanlaşan tasarımcılar, üretim süreçlerinin yanı sıra tüketici deneyimlerini de dikkate alarak hiper-bağlantılı ürünlerin fiziksel ve dijital dünyalar arasında bir köprü rolünü güçlendirir ve bu süreçte kullanıcılara daha zengin bir deneyim sunar. Öte yandan, bu teknolojilerin getirdiği etik sorunlar (veri gizliliği, izinsiz veri kullanımı gibi) tasarımcıları daha dikkatli ve sorumlu tasarım (responsible design) ilkelerini benimsemeye zorlamaktadır. Böylece tasarımcılar, kullanıcı mahremiyetini gözeten, şeffaf arayüzler ve aynı zamanda veri güvenliğini vurgulayan bir görsel dil oluşturarak bu zorluklara etkili bir şekilde yanıt verebilir. Bu bağlamda, grafik tasarımcıların rolü, sadece estetikle sınırlı kalmayıp, teknolojik gelişmelere de entegre olarak evrilen bir süreci de kapsamaktadır.

Grafik tasarım için hiper-bağlantılı teknolojilerin önemi, yaratıcılık ile teknolojik entegrasyon arasındaki sinerjiden, bu iki alanın birbirini nasıl beslediğinden kaynaklanır. Tasarımcılar, IoT (Nesnelerin İnterneti) ve IoB (İnsanların İnterneti) gibi kavramların sağladığı bağlamsal verileri kullanarak, kullanıcıların hem fiziksel hem de dijital ihtiyaçlarına uyum sağlayan akıllı ve yenilikçi tasarım çözümleri üretir. Örneğin, bir spor uygulamasının arayüzü, kullanıcının nabız verilerine göre renk paletini dinamik olarak değiştirebilir; yüksek stres seviyelerine sahip kullanıcılara ise sakinleştirici görsel öğelere geçiş yaparak rahatlayıcı bir deneyim sunabilir. Bu tür uygulamalar, tasarımın kişiselleştirilmiş ve duyarlı (responsive) bir nitelik kazanmasını sağlarken, aynı zamanda kullanıcı deneyimini de zenginleştirir. Sonuç olarak, hiper-bağlantılılık, grafik tasarımını salt bir görsel iletişim aracı olmaktan çıkarıp, kullanıcı odaklı, veriye dayalı ve sistematik bir disipline dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, tasarımcıların teknik becerilerini sürekli güncellemelerini ve aynı zamanda etik sorumluluk bilinciyle hareket etmelerini zorunlu kılar, böylece daha anlamlı ve etkili tasarımlar oluşturabilirler.

### **1.5. Hiper Bağlantılılık, Hiper Yerelleşme ve Grafik Tasarım Arasındaki Etkileşim**

Hiper bağlantılılık ve hiper yerelleşme arasındaki etkileşim, günümüzde dijital pazarlama stratejilerinin temelini oluşturan oldukça önemli bir dinamiği temsil etmektedir. Çeşitli internet kullanıcılarının birbirinden farklı ve değişken tercihlerinin yanı sıra, konum bilgileri ve online davranışları üzerinden sunulan kişiselleştirilmiş içerikler, bu etkileşimin bariz ve açık bir sonucu olarak öne çıkmaktadır. Kullanıcıların alışveriş alışkanlıkları, gezdikleri yerler, hangi mekanları tercih ettikleri ve hatta sosyal medyada beğendikleri gönderiler üzerinden sağlanan kişiselleştirilmiş reklamlarla

karşılaşmaları, hiper bağlantılılık ile hiper yerelleşme arasındaki etkileşimin somut bir örneği olarak gözler önüne serilmektedir. Bu gözlemlenebilir durum, tüketici ile marka arasındaki ilişkiyi çok daha yakın, samimi ve kişiselleştirilmiş bir düzeye taşımaktadır. Böylece markalar, hedef kitlelerine daha etkili, anlamlı ve özel bir biçimde ulaşabilme imkânı bulmakta ve bu durumu avantajlı bir hale dönüştürebilmektedir. Kronikleşen dijitalleşme ile birlikte, bu etkileşimin önemi giderek artmakta ve marka sahiplerine stratejik yaklaşımlar oluşturmak için yeni fırsatlar, imkanlar ve çözümler sunmaktadır. Bu bağlamda, dijital pazarlama yöntemlerinin geliştirilmesi ve fuar ile etkinlik yönetimi gibi uygulamalar üzerinden yeni yollarla başarılı bir şekilde sürdürülmesi gerekmektedir. Bu süreçler, markaların modern tüketici davranışlarına ve beklentilerine uyum sağlarken, aynı zamanda rekabet avantajı oluşturmalarına yardımcı olmaktadır. Sonuç olarak, hiper bağlantılılık ve hiper yerelleşme arasındaki dinamikler, dijital pazarlama dünyasında önemli bir rol oynamakta ve bu durum, sürekli gelişen dijital ekosistem içinde etkili stratejilerin oluşturulmasına olanak tanımaktadır.

Hiper-bağlantılılık, grafik tasarıma önemli bir etkileşim ve bağlamsal uyum kazandırmış bulunmaktadır. Günümüzde tasarımcılar, geleneksel statik çıktılar yerine, IoT cihazlarından gelen gerçek zamanlı verilere anında tepki veren, akıllı afişler, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) entegrasyonları ya da adaptif logo sistemleri geliştirmeye yönelik çalışmalar yapmaktadırlar. Örneğin, bir akıllı mağaza ortamında, müşterinin geçmiş alışveriş verilerine dayanan dinamik özellikler gösterebilmesi açısından renk ve tipografisi sürekli değişen dijital reklam panoları, hiper-bağlantılılığın tasarıma kazandırdığı dinamizmi etkileyici bir biçimde yansıtmaktadır. Ayrıca, giyilebilir teknolojilerle toplanan kişisel verilerin analizi, tasarımcıların duygusal tasarım (emotional design) prensiplerini benimseyerek kullanıcıların psikolojik durumlarına uygun arayüzler geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Bu süreç, kullanıcı deneyimini hem iyileştiren hem de daha anlamlı hale getiren etkileşim alanları sunarak, tasarım dünyasını dönüştüren önemli bir gelişim sağlamaktadır. Bu tür yenilikler, kullanıcıların günümüzdeki ve gelecekteki ihtiyaçlarına yönelik daha sofistike ve etkili tasarım çözümleri geliştirilmesine katkıda bulunmaktadır.

Hiper-yerelleşme ve hiper-bağlantılılık, dijital çağın karmaşık ve paradoksal dinamiklerini yansıtan önemli iki temel olgudur. Hiper-yerelleşme, küresel teknolojik erişimin etkisiyle birlikte, yerel kültürlerin, dilsel özgünlüklerin ve coğrafi bağlamların dijital platformlar üzerinde yeniden değer kazanmasını ifade eder. Bu süreç, aynı zamanda tüketicilerin bireyselleştirilmiş ve bağlamsal deneyimlere olan artan talebi ile şekillenirken, hiper-bağlantılılık, nesnelerin, verilerin ve insanların sınırsız bir ağ üzerinde

entegrasyonunu tanımlar. Grafik tasarım ise, bu iki olgunun kesişim alanında kültürel kodların görselleştirilmesi ve teknolojik entegrasyon arasında köprü kurarak kritik bir rol üstlenmektedir. Örneğin, geleneksel yerel bir el sanatının belirgin motiflerini, modern dijital bir pazarlama kampanyasına başarılı bir şekilde adapte eden bir tasarımcı, hiper-yerelleşmenin estetik değerlerini, aynı zamanda hiper-bağlantılı platformlarda (sosyal medya, e-ticaret) erişilebilir hale getirmiş olur. Bu durum, tasarımın yalnızca yerel kimlikleri küresel ölçekte temsil etmesiyle kalmayıp, aynı zamanda teknolojik altyapıyla da uyumlu hale gelmesini gerektirir. Bu etkileşim, yerel unsurların uluslararası arenada nasıl görünür olduğunu ve bunların dijital dünyada nasıl yankı bulduğunu derinlemesine etkileyen bir süreci işaret eder.

Hiper-bağlantılılık, grafik tasarım süreçlerine veri odaklı karar alma ve gerçek zamanlı etkileşim yetenekleri kazandırır. IoT (Nesnelerin İnterneti) ve bulut bilişim gibi teknolojiler, tasarımcıların kullanıcı davranışlarına ilişkin anlık verilere erişmesini sağlar. Hiper-yerelleşme bağlamında bu veriler, belirli bir coğrafyadaki renk tercihleri, tipografik eğilimler veya kültürel semboller gibi yerel unsurların analiz edilmesine olanak tanır. Örneğin, bir restoran zinciri için tasarlanan menülerde, hiper-bağlantılı sensörlerden gelen iklim verilerine göre mevsimsel görseller kullanılması veya yerel lehçelere uygun tipografi seçimleri yapılması, tasarımın hem bağlamsal hem de teknolojik derinliğini ortaya koyar. Bu entegrasyon, markaların küresel tutarlılık ile yerel özgünlük arasında denge kurmasını mümkün kılar.

Grafik tasarımın hiper-yerelleşme ve hiper-bağlantılılıkla ilişkisi, etik ve kültürel sürdürülebilirlik sorularını da gündeme getirir. Yerel kültürlerin dijitalleştirilmesi, kimi zaman kültürel temsilin sığlaşması veya ticarileşmesi riskini taşır. Tasarımcılar, bu riski minimize etmek için yerel topluluklarla iş birliği yaparak otantik görsel dil korunurken, hiper-bağlantılı sistemlerin sunduğu araçlarla (artırılmış gerçeklik, etkileşimli haritalar) bu dili yeniden yorumlar. Örneğin, bir yerel festivalin tanıtımı için geleneksel desenleri dijital bir AR uygulamasına entegre etmek, genç kuşaklara kültürel mirası teknolojiyle harmanlayarak aktarır. Bu süreç, tasarımın yalnızca bir iletişim aracı değil, aynı zamanda kültürel sürekliliği destekleyen bir enstrüman haline geldiğini gösterir.

Sonuç olarak, hiper-yerelleşme ve hiper-bağlantılılık, grafik tasarımı yerel-küresel ikilemi aşan ve teknoloji-kültür sinerjisi kuran bir disipline dönüştürmektedir. Tasarımcılar, bu iki dinamik arasında denge kurarken, hem kullanıcı deneyimini derinleştiren hem de kültürel çeşitliliği koruyan çözümler üretmelidir. Bu bağlamda, grafik tasarımın geleceği, yerel değerlerin evrensel bir dijital dil içinde nasıl temsil edileceği sorusuna vereceği yanıtlarla şekillenecektir.

## Kaynakça

- Alexander W White (t.y.), The Elements of Graphic Design 3rd ed, <https://alexanderwwhite.com/the-elements-of-graphic-design/>(E.T. 23.01.2025).
- Amazon Türkiye (t.y.), The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI, <https://www.amazon.com.tr/The-Creativity-Code-Hardcover/dp/0674988132>(E.T. 23.01.2025)
- Arthuss (t.y.), Чому варто прочитати «Код творчості» Маркуса де Сейтуа?, <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/chomu-var-to-prochytat-y-kod-tvorchosti> (E.T. 23.01.2025).
- Bıçakçı, S. N. (2019). Nesnelerin interneti. Takvim-i vekayi, 7(1), 24-36. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/709095/>(E.T. 12.01.2025)
- Chauhan, V. (2022). Homogenising the Heterogenous Gastronomy: A Case of McDonaldâ€™s in India. International Journal of Research and Innovation in Social Science, 6(12), 787-793.
- Çevik, V. A. (2023). Ekonomik Yaptırımlar ve Uluslararası Ticaretin Silahlaştırılması: Küresel Aktörlerden Örnekler. Akdeniz İİBF Dergisi, 23(2), 219-235.
- Dı Sano, S., & D'elia, P. (2022). Hyper-connectivity and internet addiction: promoting digital well-being in schools. Pozitívna psychológia pre pozitívny život, 10-23
- Erkutlu, H., & Eryiğit, S. (2001). Uluslararasılaşma süreci. *Gazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 3(3), 149-164.
- Ganascia, J. G. (2015). Views and examples on hyper-connectivity. The online manifesto: Being human in a hyperconnected era, 65-8
- Gülmez, E. (2019). Netflix'in Türkiye'ye özgü reklam filmlerinin küresel markaların yerel reklam stratejileri bağlamında değerlendirilmesi. *Erciyes İletişim Dergisi*, (1), 157-178.
- Onursoy, S. (2019). Görsel iletişim ve imge, Birinci Baskı, Ankara: Pegem Akademi, DOI 10.14527/9786052419601
- Güngör, A. (2022). Grafik Tasarımda Görseli Vurgulamak: Anahtar Görsel Reklamcılığı. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 12(2), 543-568.
- Hemingway, J. (2024). 本地化：是什麼，如何制定本地化策略？ <https://phrase.com/zh/blog/posts/how-important-is-localization-for-your-business/> (E.T. 24.01.2025).
- JingDong, Li, M. (Jul 7, 2020), JD.ID Marketing Chief: New Logo “Joy Horse” Marks Transformation, <https://jdcorporateblog.com/jd-id-marketing-chief-new-logo-joy-horse-marks-transformation/>(E.T. 29.01.2025)

- Kişin, S. Starbucks, (7 Kasım 2022). 400 mağazasında Rize çayı sunacak, <https://www.adjustbrand.com/haberler/starbucks-400-magazasinda-rize-ca-yi-sunacak/>(E.T. 23.01.2025)
- Koley, I. Transhumanism, Hyper-Connectivity, Internet And Social Media Addiction. Social, Philosophical And Psychological Aspects. Сборник Доклады, ISSN 2683-0868 (Online) Vol. 4, May 2023, 171-180
- Книжковий інтернет-магазин Наш Формат (т.у.), Алекс В. Вайт Книга «Основи графічного дизайну. Третє видання», <https://nashformat.ua/products/osnovy-grafichnogo-dyzajnu.-trete-vydannya-929581>(E.T. 23.01.2025).
- Kulaklı, G. (27 Ekim 2017). Webtekno, Bugün 2. Sezon Bölümleri Yayınlanan Stranger Things'e 'Sadettin Teksoy' Sürprizi, <https://www.webtekno.com/bugun-2-sezon-bolumlerini-yayinlayan-stranger-things-e-sadettin-teksoy-surprizi-h35590.html>, (E.T.29.01.2025)
- Kürkcü, D. D. (2013). Küreselleşme Kavramı ve Küreselleşmeye Yönelik Yaklaşımlar. Turkish Online Journal Of Design, Art & Communication, 3(2).
- 이병희. (2016). Hyper-connectivity and the Future of Work: Implications for the Labor Market Reform in South Korea (Doctoral dissertation, 서울대학교 행정대학원).
- McDonald's (October 25, 2024), Stack up, Your fave McDonald's India burgers, on a platter for you, <https://mcdonaldsblog.in/2024/10/stack-up-your-fave-mcdonalds-india-burgers-on-a-platter-for-you/>(E.T. 26.01.2025).
- Nestlé Limited, 2024. KitKat History - Our Story, <https://www.kitkat.com/kitkat-history> (E.T. 29.01.2025)
- Parsons, Thomas D. (2019). Ethical Challenges in Digital Psychology and Cyberpsychology. Cambridge University Press.
- Quan-Haase, A., & Wellman, B. (2005). Hyperconnected Net Work: Computer Mediated Community in a High-Tech Organization, in Collaborative Community in Business and Society Edited by Charles Heckscher and Paul Adler. New York: Oxford University Press, <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=41ec9ad4f369d6ff7610554739b7c9ee0752d7cd>, (E.T.29.01.2025)
- Spencer Lowell, (t.y.). Big In Japan, <https://www.nytimes.com/interactive/2018/10/24/magazine/candy-kit-kat-japan.html>, (E.T.29.01.2025)
- Starbucks Coffee Company, 2025. Our Company, <https://www.starbucks.com/about-us/> (E.T. 29.01.2025)
- Sucu, A. (2011). Global markaların advergama tasarımı ve kültür ilişkisi. Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi, (24), 32-41.
- Topçu, Y. (t.y.). Çeviri Blog, Kitap Kapaklarında Yerelleştirme Etkinliği, <https://www.ceviriblog.com/2017/05/01/kitap-kapaklarinda-yerellestirme-etkinligi/>(E.T. 23.01.2025).



Udris-Borodavko, N., & Abyzov, V. (2024). Localisation as Sociocultural Adaptation of Modern Design of Visual Communications. *Culture and Arts in the Modern World*, (25), 162-181.

We are Social (31 Jan 2024). Digital 2024: 5 billion social media users <https://wearesocial.com/uk/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/> (E.T 29.01.2025)

Webb, N.J. (2016) What Customers Crave: How to Create Relevant and Memorable Experiences at Every Touch-point, AMACOM Div. American Mgmt. Assn.

Wellman, B. (2001). Physical place and cyberplace: The rise of personalized networking. *International journal of urban and regional research*, 25(2), 227-252. [https://www.researchgate.net/profile/Barry-Wellman/publication/4761190\\_Physical\\_Place\\_and\\_Cyberplace\\_The\\_Rise\\_of\\_Personalized\\_Networking/links/5ff89aca92851c13fefb1910/Physical-Place-and-Cyberplace-The-Rise-of-Personalized-Networking.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Barry-Wellman/publication/4761190_Physical_Place_and_Cyberplace_The_Rise_of_Personalized_Networking/links/5ff89aca92851c13fefb1910/Physical-Place-and-Cyberplace-The-Rise-of-Personalized-Networking.pdf), (E.T.29.01.2025)

Yanarışık, O. (2020). İç Güvenlik ve Siber Güvenlik, içinde İbrahim İrdem (Ed), İç Güvenlik Yönetimi ve Polislik, 1. Baskı, ISBN: 978-605-7822-57-4 Polis Akademisi Yayınları, 303-327

Youtube (t.y.). Netflix Türkiye, Bright, Orklar Aramızda <https://www.youtube.com/watch?v=x14MTFFct8k>, (E.T.29.01.2025)

ZCOOL, 8点的四 (2022),站酷, 「南」本地化「品」, <https://www.zcool.com.cn/article/ZMTI2NzE2NA==.html>/(E.T. 26.01.2025).

유영성. (2014). 초연결사회와 우리의 수준. 이슈 & 진단, (129), 1-26.

## Mekânda Estetik ve İşlevsellik: Süpergrafiklerin Yaratım Süreci

Mediha Esmeray<sup>1</sup>

### Özet

Bir mekânın kimliğini yalnızca yapısal özellikleri mi belirler? Mekâmı değiştiren ve şekillendiren bir unsur da görsel tasarımlardır. Mekânda yer alan ve o mekâna estetik bir bakış imkânı sunan görsel tasarımlar, farklı uygulamalar ile örneklendirilebilir. Bu uygulamalardan biri olan süpergrafikler, oldukça büyük ölçekli ve genellikle bir mekâna entegre edilmiş grafik tasarım uygulamalarıdır. Estetik ve işlevselliğin beraberliğinde bu tasarımlar, mekâna ait farklı bir deneyim sağlamayı amaçlar. Sanat ve tasarımın kesişim noktasında yer alan süpergrafikler, mekânlara sadece görsel bir zenginlik kazandırmakla kalmaz, aynı zamanda yönlendirme, kimlik oluşturma ve kullanıcı deneyimini zenginleştirme gibi işlevsel roller de üstlenir. Bir mekânın karakterini belirleyen unsurların neler olduğunu saptayabilmek, süpergrafiklerin estetik ve işlevsel olma halini destekler. Mekâna ait bir hikaye yaratmak, var olan bir hikayeyi değiştirmek ya da beslemek noktasında da destekleyici bir rol de üstlendiği düşünülen bu uygulamalar, kamusal alanda dönüştürücü ve vurgulayıcı bir etki yaratmayı da mümkün kılar. Bu bağlamda süpergrafik uygulamaları, hem estetik olan hem de fonksiyonel gereklilikleri yerine getiren büyük ölçekli görsel tasarımlar olarak nitelenebilir. Süpergrafiklerde kullanılan her bir çizgi ve form, mekânla diyalog kurmayı sağlar ve görsel bir kimliğin ötesinde, uygulandığı mekâmı anlamlandırmayı amaçlar.

Süpergrafikler, özellikle 21. yüzyılda, kendine sıklıkla uygulama alanı bulan, kent ve mekânların görünümüne katkıda bulunan, tamamen yasal ve planlı uygulamalardır. İlerleyen zamanlarda örneklerine daha da sık rastlanılacağı düşünülmektedir. Mimari, kent tasarımı ve görsel tasarımın kesişim noktası ve modern bir tasarım aracı olan süpergrafikler, ulusal ya da uluslararası yayınlarda nadiren ele alınan bir konudur. Bu çalışmanın amacı, süpergrafikleri modern bir şehrin çevresel tasarımında bir tasarım ve sanat yöntemi olarak ele almaktır. Bu bölümün, bu anlamda alana katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

1 Arş.Gör., Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Mimarlık Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü, medihaesmeray@gmail.com, 0000 0002 9035 9468.

## Giriş

Dünya genelinde çoğu kentte, sıradan duvarlar ve yüzeyler, devasa boyutlarda grafiklerle canlanır. Bu süpergrafikler, yönlendirme ve bilgilendirme misyonuna ek olarak, alan ve mekâna dair kodları barındırabilir ve bu bağlamda uygulandığı yer hakkında bilgi de verebilir. Örneğin bir havalimanında ya da terminalde koşuşturma halindeyken dikkat çekici görsel bir tasarım sizi varmak istediğiniz yere daha net ve kolay ulaştırabilir. Bu durum, çoğu mekân için de böyledir. Hastaneler, alışveriş merkezleri, topluluğun yer aldığı bütün kamusal alanlar, bu mekânlara dair bazı örneklerdir. Kişilerin buldukları mekânla iletişime geçmeleri noktasında işlevsel yönünden bahsedilebilecek olan süpergrafikler, aynı zamanda yine bir mekânı estetik anlamda da etkiler. Süpergrafikler, yalnızca uygulandığı mekânı dönüştürmek ya da değiştirmek ile kalmaz, aynı zamanda kullanıcıların o mekân ile kurdukları ilişkileri de dönüştürür.

Süpergrafiklerin yaratım süreci, uygulanması planlanan mekânın belirlenmesi ile başlar. Mekâna yönelik deneyimi oluşturma ve yönlendirme bağlamında düşünüldüğünde, uygulanacak olan süpergrafiklerin o mekânı ziyaret eden ya da yaşayan kişiler için psikolojik, kültürel ve işlevsel olarak bir iletişim kurabilmesi beklenir. Tasarımcılar, süpergrafiklerin mekâna yalnızca estetik katmakla kalmayıp, aynı zamanda mekânın kullanılabilirliği ve anlaşılabilirliği noktasında da önemli bir rol üstlendiğini bilirler. Tasarımın her aşamasında, hem estetik hem de işlevsel yönün bir arada düşünülebilmesi gerekir. Çünkü çoğu tasarım disiplininde geçerli olduğu gibi grafik tasarımı alanı için de çözüm üretebilmek esastır.

## 1. Görsel Tasarım ve Mekân

Mekânlar, kişilerin deneyimleyebildiği, fiziksel, sosyal ve duygusal etkileşimlerin gerçekleştiği ortamlardır. Mekânlar, kişiler tarafından fiziksel biçimleriyle deneyimlenebildiği gibi, sosyal bir anlam kazandırılarak duygusal olarak da deneyimlenebilir. Çok katmanlı bir kavram olarak mekân, görsel tasarımlar yardımı ile kimlik kazanabilir ve kişiler için hatırlatıcı olabilirler.

Mekânlar, deneyimleyen kişilere estetik haz verebilmesi bağlamında görsel tasarımın önemli bir problemidir. Mekânlar, kendisini deneyimlenen kişilerin değerlendirmesiyle estetik bir haz verir. Mekânda yer alan görsel tasarımlar, hedef kitlenin estetik algılarına hitap edebilir. Süpergrafikler de benzer şekilde, yer aldığı alana uyumlu, kimi zaman o alanın ahengini sağlayan ve kimliğini yansıtan görsel tasarımlardır.

Süpergrafikler, kent topluluklarının görünümünü dönüştürmede etkili bir yöntem olarak değerlendirilebilir. Kentsel çevrenin donukluğuna bir

çözüm olarak süpergrafikler, görsel kirliliği azaltabilmede de bir yöntem olabilmektedir (Mikhailov vd., 2020). Bu bağlamda süpergrafik uygulamaları, estetik olabilmenin yanında, işlevsel olarak da mekâna ve bulunduğu çevreye, dolayısıyla kentin görünümüne katkıda bulunur. Çoğu zaman grafiti ve sokak sanatı uygulamaları ile bağdaştırılmaya çalışılsa da, temelde süpergrafikleri ayıran, uygulanma amacı ve yöntemidir. Süpergrafikler, bir mekânı tamamlar ve o mekâna bir kimlik kazandırır, imajını yansıtır ve deneyimleyen kişiler için birer anlatım aracı olurlar. Süpergrafikler, kentsel alanda görsel iletişimin bir ögesi veya özel bir performans biçimi olarak incelenebilir ve hatta bir tür kentsel arayüzün oluşumunu da destekleyebilir (Mikhailov vd., 2020).

## 2. Süpergrafik Terimi

Süpergrafikler, parlak ve canlı renkler, tipografi, görseller ve geometrik şekiller kullanılarak oluşturulan, büyük boyutlu, dikkat çekici tasarımlardır. Süpergrafik terimi, ilk olarak 1967 yılında öğretmen ve tasarım eleştirmeni olan C. Ray Smith tarafından kullanılmıştır (Esmeray, 2022, s.1049). Süpergrafikler, yapıların iç ve dış yüzeylerine, renk, tipografi ve grafiklerle oluşturulan, 1960'lar ve 1970'lerde hareketlenen bir uygulamadır (Brook & Shaughnessy, 2010).

Kentin mimarisıyla bütünleşen süpergrafikler, başlangıçta mekânların estetik niteliklerini artırmanın, ifadesiz mimari yapıların görsel dönüşümü renk, tipografi ve şekillerin aktif kullanımıyla sağlamanın ve neticede kentsel alanların psikolojik konforunu iyileştirmenin bir şekli olarak ortaya çıkmıştır (Mikhailov, vd., 2020). Süpergrafikler, kentin renkli ve dikkat çekici bir parçası olabilmesi anlamında, hali hazırda var olan, hatta bazen de işlevini kaybetmiş bir mekâna yeniden bir kimlik sağlayabilmesi bağlamında geleneksel fikirlerin sınırlarının çok ötesindedir. Gelişim sürecinde, yeni teknolojilere odaklanan süpergrafik uygulamaları, binaların, yapıların yüzeylerine uygulanan ve aktif renk-grafik dönüşüm aracı olmaktan çıkıp, şehir tasarımında yeni sanat-sentez biçimleri getiren bir tasarım ve sanat yöntemine dönüşmüştür.

## 3. Süpergrafiklerin Uygulama Alanları

Süpergrafik uygulamalarına bakıldığında, çoğu örneğin genellikle dış mekâna uygulandığı ve oldukça büyük ölçek kullanıldığı görülür. Fakat, süpergrafiklerin ilk olarak 1960'lı yıllarda, ABD'de bulunan 'Sea Ranch' tenis kulübünün iç ve dış duvarlarına, grafik tasarımcısı Barbara Stauffacher Solomon tarafından uygulanan tasarımlar ile ortaya çıktığını belirten Mikhailov vd. (2020), bu uygulamaların daha sonra dış mekanlarda, görsel

iletişim tasarımında, açık hava reklamlarında ve kentsel çevrede daha da yaygınlaştığını söyler. Barbara Stauffacher Solomon, grafik tasarımı alanında sadece bir öncü değil, aynı zamanda bir yenilikçidir ve özünde süpergrafiklerin ilk uygulayıcısı olmuştur. Solomon, bir ropörtajında; renkli çevresel grafikler olan süpergrafiklerin, bir mimari eseri nasıl insanlaştırabildiğini göstermek istediğini söylemiştir. Sea Ranch mekânı için kısıtlı bütçe dahilinde bir çözüm üretmeye çalışan Solomon, mimarlar Charles Moore, William Turnbull, Richard Whitaker ve Donlyn Lyndon ile çalışmış ve bu hedefleri doğrultusunda, az maliyetli fakat dikkat çekici bir tabela sistemini oluşturmayı başarmıştır. Bu bağlamda tasarımcı, cesur şekiller ve renkler ile aynı zamanda büyük ölçekli, Helvetica ağırlıklı bir tasarımı sadece boya uygulaması ile bir iki gün içerisinde elde etmeyi başarmıştır (Walker, 2018). Solomon'un bu süpergrafik uygulaması, mekâna dair tasarım probleminde bir çözüm üretmiş ve aynı zamanda o mekânı diğerlerinden ayıran bir görünüme kavuşturmuştur.



*Görsel 1. The Sea Ranch Tennis Kulübü Süpergrafik Uygulaması, Barbara Stauffacher Solomon, 1965, Kaliforniya.*

Süpergrafikler, bir formun doğasını dinamik olarak değiştirir, mekânı yeni bir şekilde düzenler, ona yeni bir anlamsal içerik kazandırır. Aynı zamanda, süpergrafiklerin, formların gerçek geometrisinin görsel olarak yok edilmesiyle değil, formların görsel dönüşümüyle büyük ve karmaşık bir tasarımın yeni bir kompozisyonel bütünlüğünün yaratılmasıyla sanatsal bir araç olarak kurulduğunu vurgular (Mikhailov, vd., 2020). Süpergrafiklerin temelinde yatan, grafik yöntemleri vasıtasıyla hacimsel formun görsel dönüşümü ve renksel çözümünün belirli bağımsızlığı ve atektonikliğidir. Süpergrafikleri 'süper' grafik olarak niteleyen, geleneksel grafik tasarımı uygulamalarının ötesinde, doğrudan mimari yüzeylere, formlara ve yapısına bağlı olarak yorumlanmasına izin vermesidir (Wang and Valjakka, 2015). Süpergrafikler, tasarım problemlerini hızlı, etkili ve oldukça ekonomik bir şekilde çözmenin

bir yolu olarak görülmüş ve Solomon'un süpergrafik deneyleri sonrasında uygulanmaya devam etmiştir. Günümüzde, süpergrafikler kentsel manzaraların yaygın ve çekici bir unsuru haline gelmiştir (Bahar, 2015). Binaların cephelerinde, istinat duvarlarında, köprülerde ve tünel duvarlarında tasvir edilen süpergrafikler, kamusal alanları niteliksel olarak dönüştürür ve toplu taşıma araçlarına yerleştirildiğinde, şehirde hareket eden canlı görsel resimlere dönüşürler (Mikhailov, vd., 2020).

Kent ortamında süpergrafikler, yeni imgeler ve anlamlar sunarak, var olanların içeriğini değiştirir ve yeni bir görsel bağlam yaratmayı sağlar. Süpergrafik uygulamaları, nesnelerin şeklini görsel olarak değiştirerek, kentin genel kompozisyonuna ve hikâyesine tabi olabilir. Süpergrafikler oluşturulurken, var olan imgeleri geliştirmek ve güçlendirmek veya tamamen yeni figüratif ve sembolik imgeler yaratmak da mümkündür. İmgeler, renklerle desteklenir ve gerektiği durumlarda tipografi ile güçlendirilebilir.



Görsel 2. Here After, Craig & Karl, 2019, Londra.

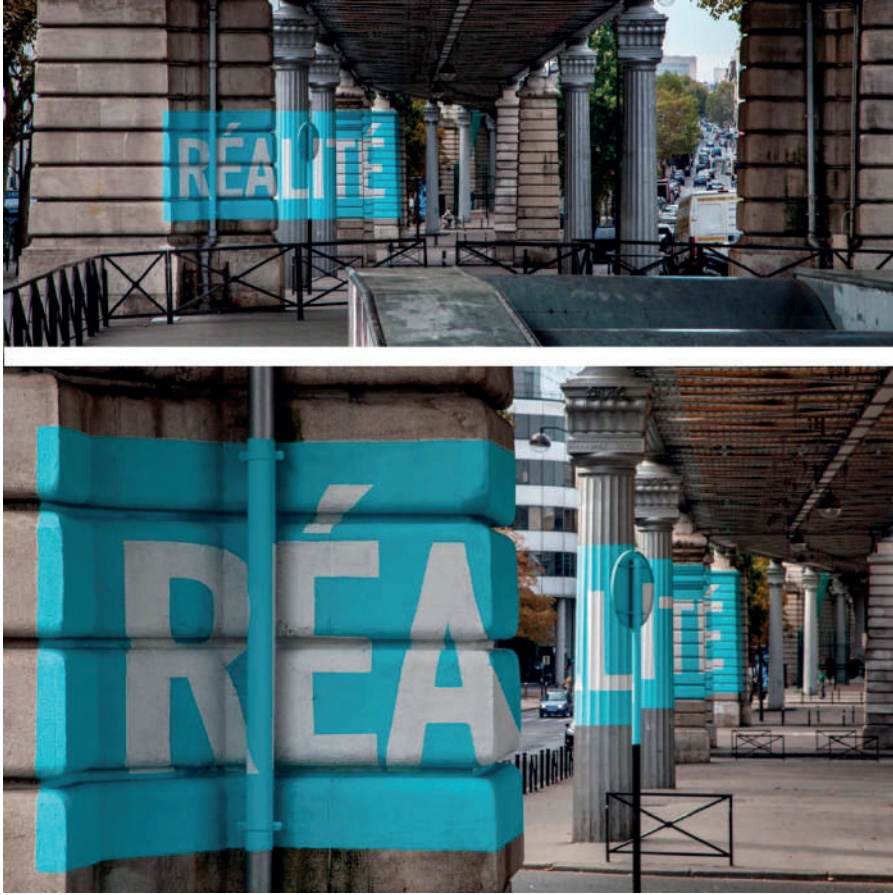
İlk örneğinden beri, mimari yapılarda ve genellikle sanatsal olarak bozulmuş nesnelere rehabilitasyon aracı olarak ortaya çıkan süpergrafikler, daha sonra kentsel heykellerde, nesnelere ve biçimlerde, kentsel tasarım ve ulaşım unsurlarında, sokak yüzeylerinde geniş bir dağılım alanı bulmuştur (Mikhailov vd.,2020). Görsel 2’de, Craig & Karl tarafından, 2019 yılında oluşturulan ‘Here After’ süpergrafik uygulaması yer almaktadır. Uygulama, Londra’da terk edilmiş bir benzin istasyonunu canlandıran bir kamusal sanat eseridir. Mekânı yerel bölgenin geçmişinin ve geleceğinin canlı bir yansımaya dönüştüren sürükleyici bir enstalasyon yaratmayı amaçlayan Craig & Karl, süpergrafiklerin var olan ve kullanılmayan bir yapıya aktif olarak dahil edilmesi nedeniyle, kentte yer alan bu bölgeye ve çevresine daha kişisel bir karakter kazandırmayı hedeflemişlerdir (URL 1).



*Görsel 3. Vida, Boa Mistura, 2015, Bogota, Kolombiya.*

Bir diğerk örnek ise sanat ve tasarım kolektifi Boa Mistura'nın süpergrafik projeleridir. Boa Mistura, çeşitli sanat ve tasarım disiplinlerinden kişilerin oluşturduğu bir kolektiftir ve bir araya gelerek oluşturdukları çalışmalar, genellikle belirli bir bölgenin dönüşümünü sağlamaya yöneliktir. Görsel 3'de yer alan 'Vida' isimli süpergrafik uygulaması, bir sosyal konut geliştirme projesine kapsamında bir bölgeye taşınmak zorunda kalan 457 aileye, yaşamlarına devam etmeleri ve geleceklerini birlikte yeniden inşa etmeleri gerektiğini hatırlatmak için Vida (Yaşam, Hayat) kelimesini haykıran bir meydanın zeminindeki 5.000 m<sup>2</sup>'lik bir yaprak kompozisyonuyla oluşturulmuştur. Bölgede birlikte yaşamak durumunda kalan her aile, ülkenin farklı bir yerinden gelmiştir ve birbirleriyle hiçbir ortak noktaları yoktur. Onları birleştiren ortak tek noktaları, ülkenin yaşadığı korkunç silahlı çatışmanın bir sonucu olarak, geriye bakmadan kaçmış olmaları, topraklarını, kıyafetlerini ve ailelerinin çoğunu terk etme dramını yaşamış olmalarıdır. Yapılan süpergrafik uygulamasında kullanılan her bir yaprak, farklı bir milleti ve kültürü temsil eder ve yapılmış olan uygulamanın amacı, bu yeni topluluğu güçlendiren yeni ilişkiler kurarak dönüştürmek ve yeni kimliğin bir parçası olmak için bu yeni yerleşim yerini hareketlendirmektedir (URL 2). Aslında, Boa Mistura'ya yalnızca farklı disiplinden tasarımcıların bir arada olmasıyla değil, uygulama kısmında yerel halkı da projeye dahil ediyor olmasıyla da tam bir kolektif kimliği kazandırır.





Görsel 4. Boa Mistura, *Realite*, 2014, Paris.

Kolektif Boa Mistura'nın çoğu süpergrafik uygulamasında, devasa yazılar, dikkat çekici renkler ve geometrik şekiller ile mesaj verme kaygısı dikkat çeker. Diğer örnekte olduğu gibi, kolektifin 2014 yılında Paris'te uygulamış oldukları 'Realite' isimli süpergrafik çalışmasında, köprüyü taşıyan devasa sütunlara uyguladıkları 'realite' (gerçeklik) kelimesi, temelinde bir mesaj barındırmaktadır. Boa Mistura, süpergrafik uygulamasının temelinde, insanların aynı köprüünün altından geçtiği ve hatta bazı insanların da bu köprüünün altında yaşadığı, uyuduğu ve yediği içtiği gerçeğini yansıtmaya çalışmıştır (URL 3). Görülmeyen ama orada olan bir gerçeklik, en yalın şekli ile yansıtılmaya çalışılmıştır. Uygulama ile mekânın fiziksel işlevinde bir değişim olmasa da, görünümünde dikkat çekici ve fark edilen bir değişiklik hedeflenmiştir.



*Görsel 5. Deborah Sussmann, Olimpiyat Oyunları Görsel Tasarımları, 1984, Los Angeles.*

Süpergrafiklerin öncü ve önemli örneklerinden biri de, grafik tasarımcısı Deborah Sussmann'ın 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları için hazırlanmış olduğu tasarım projesidir. Olimpiyatlar dünya çapında yankı uyandıran, etkili şöenlerin ve etkinliklerin yer aldığı ve çok çeşitli görsel tasarımların kullanıldığı, oldukça önemli kabul edilen spor olaylarıdır. Sussmann, Los Angeles olimpiyat oyunları için yapmış olduğu tasarımları süpergrafikler olarak adlandırmıştır. Böylesine büyük bir spor organizasyonu için görsel tasarımlar oluşturmak zor, detaylı ve karmaşık gibi görünse de, Sussmann temelde bu karmaşayı çözmeye odaklanmıştır. Sportif etkiyi bir kenara bırakılırsa, oyunları çevreleyen o çok belirgin görsel dilin kültürel veya tasarım olarak etkilerinin ne olacağını söylemek daha doğru olacaktır.

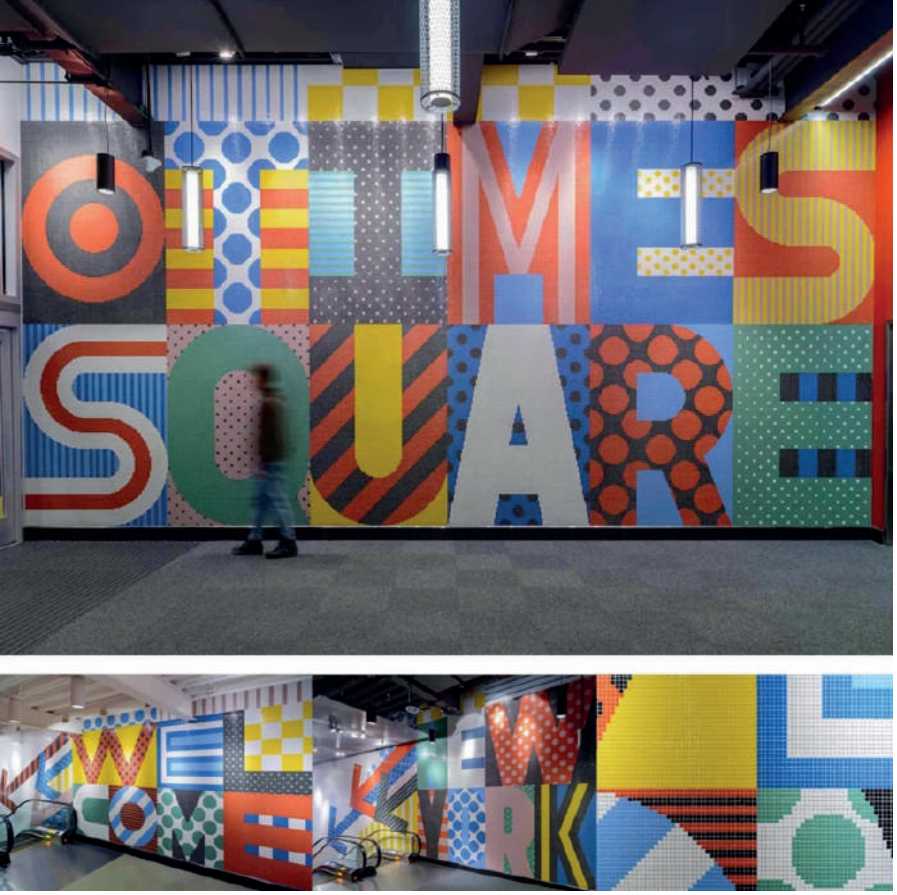


*Görsel 6. Deborah Sussmann, Olimpiyat Oyunları Görsel Tasarımları, 1984, Los Angeles.*

Sussmann, 1984 olimpiyatlarının görünüm ve hissini ortaya çıkarmak için tasarımlarında cesur ve parlak renkler kullanmış ve çevresel tasarımının modern ve postmodern biçimleriyle Los Angeles'ın bir imajını yaratmayı

amaçladığını söylemiştir (URL 4). Oyunlara dikkatleri çeken ve renkli bir görsel şölen haline gelen 1984 olimpiyatları, ayrıca sürdürülebilirliği desteklemiş ve kullanılan çelik iskeletler ve kağıt malzemeler, maliyetinin az olmasını ve malzemenin tekrar kullanımına olanak tanınması bağlamında olimpiyat oyunları tarihinde de bir ilk olmuştur.

Bütün görsel tasarım süreçlerinde olduğu gibi süpergrafik uygulamalarında da tasarımcılar, görsel hiyerarşiyi uygulayarak, tipografi, renk ve şekilleri kullanarak kullanıcıların belirli ihtiyaçlarını karşılamayı hedefleyen bir tasarım oluşturma fikrine odaklanır. Oluşturulacak olan süpergrafik, durumu açıklayan ve anlatan renkler, şekiller ve tipografi ile desteklenir. Diğer görsel tasarım ürünlerinden süpergrafikleri ayıran, öncelikli olarak kullanım alanlarıdır. Mekânı kullanarak, mekâna dair deneyim sağlamayı, var olan deneyimleri de iyileştirmeyi amaçlayan süpergrafikler, hem dış mekânlara hem de iç mekânlara uygulanabilirliği bağlamında dikkat çekicidir. İç mekân süpergrafik uygulamaları, mekânın görsel kimliğini güçlendirmeye ve onu daha etkileyici kılmaya yönelik estetik bir yaklaşım sunar. Genellikle renkli, eğlenceli ve soyut tasarımlarıyla tanınan bir sanat ikilisi olan Craig&Karl, süpergrafik uygulamalarında geniş ölçekli, mekânla etkileşim halinde bulunan ve mekânın estetiğiyle bütünleşip, işlevselliğini güçlendiren bir dili benimser.



*Görsel 7. Target Mosaic, Craig & Karl, 2020.*

Mekâna farklı bir boyut kazandıran süpergrafik uygulamalarına bir örnek de, Görsel 7'de yer alan 'Target Mosaic' çalışmasıdır. Target mağazası için yapılmış olan bu süpergrafik uygulaması, görsel işaretleri oluşturmak ve eğlenceli grafiklerle alışveriş deneyimini daha çekici hale getirmeyi hedefler. Aynı zamanda bulunduğu mekâna enerjik ve dinamik bir atmosfer de sağlayan süpergrafikler, izleyiciyi hem estetik hem de duygusal olarak etkileyebilir.

Süpergrafikler, çağrışımlı imgeler kullanılarak oluşturulurlar. Bulunduğu çevreye özel bir ambiyans da sağlayan süpergrafikler, sade fakat dikkat çekici semboller ve imgeler ile bulunduğu mekânla bütünleşirler. Süpergrafik uygulamalarının önemli ve öncü temsilcilerinden olan Deborah Sussmann, süpergrafiklerin fikrini, sadece büyük olması değil, mimariden daha büyük olması olarak açıklar. Süpergrafiklerin dikkat ekici olmasını da bu duruma bağlayan ve geleneksel bir şekilde belirlenmiş alanlara sığması gerekmediğini

söyleyen Sussmann, tavanın ötesine geçebileceğini ve kırılabileceğini belirtir (Head, 2012). Bu bağlamda bu açıklama, bir bakıma süpergrafiklerin uygulama alanlarının sınırının olmadığını vurgular.

## 4. Süpergrafikler, Mekâna Dair İşlevsellik ve Estetik

### 4.1. Süpergrafikler ve Estetik

Gösterilen örnekler bağlamında, süpergrafikler, mekâna kattığı hareketlilik ve dinamizm ile estetik algısını dönüştürebilir ve o mekâna farklı bir derinlik kazandırabilir. Bu uygulamalar, monoton yüzeyleri etkileyici ve anlamlı birer deneyim alanına dönüştürebilir.

Süpergrafikler, mekânın kimliğini de değiştirebilir ve belirli bir temayı, kültürel bir mirası ya da toplumsal bir mesajı yansıtarak, mekânın bulunduğu topluma aidiyet duygusunu aşılayabilir.

Süpergrafikler, sanat ve tasarımı müze duvarlarından ve sergi alanlarından çıkararak, kamusal alana taşınması bağlamında demokratikleşmeyi mümkün kılar. Bu yönüyle süpergrafikler, estetiği herkesin erişimine açar ve sanat ve tasarımın daha kapsayıcı bir forma dönüşmesine de olanak tanıyabilir.

### 4.2. Süpergrafikler ve İşlevsellik

Estetik olabilme boyutunun ötesinde süpergrafikler, işlevsel birer araç olarak da kullanılabilirler. Süpergrafiklerin büyük ölçekli görselleri, mekânın fiziksel sınırlarını belirlemek, yönlendirme işlevi görmek ya da kullanıcıya bir rota sunmak için kullanılabilirler. Özellikle geniş kamusal alanlarda (havaalanları, hastaneler, alışveriş merkezleri, etkinlik alanları, kent meydanları vb.) karmaşıklığı azaltarak kullanıcı deneyimini geliştirebilirler.

Süpergrafikler, kamusal alanda verilmek istenen mesaj ve bilgilendirmelerin daha hızlı ve etkili bir şekilde aktarılmasına olanak tanıyabilirler. Bilgilerin sunumu ve paylaşımı için ideal bir olanak sunan bu uygulamalar, toplumsal farkındalığı da destekleyebilirler.

Aynı zamanda süpergrafikler, mekân içerisinde yer alan farklı işlevsel alanları (bekleme, çalışma, dinlenme, oyun alanları vb.) ayırt etmekte kullanılan ve uygulandığı mekânın fonksiyonlarını tanımlayan güçlü bir ayırt edici araç olabilirler.

Bütün bu estetik ve işlevsellik özelliklerine ek olarak süpergrafikler, sürdürülebilir ve uzun ömürlü tasarım uygulamalarıdır. Çalışmada detaylandırılan, grafik tasarımcıları ve süpergrafik öncüleri olan Barbara Stauffacher Solomon ve Deborah Sussmann'ın oluşturmuş oldukları örnekler bağlamında, süpergrafik uygulamaları temelinde çözüm odaklıdır.

Fakat bu çözüm, genellikle uygun maliyetli ve mekânın dönüştürülüp tekrar kullanımına olanak tanımak amacıyla üretilir. Bir süpergrafik uygulaması için kullanılan malzemeler, genellikle kağıt, çelik iskeletler, boyalar ile sınırlı tutulmuştur. Basit fakat tasarıma olanak tanıyan bu malzemeler ile süpergrafik uygulamaları, etkisinden bir şey kaybetmez, aksine büyük boyutlu, renkli ve fontların aktif kullanımı ile her şeyden önce akılda kalıcı bir etki yaratır. Söz konusu etkinin en belirgin örnekleri, bu çalışmada özellikle incelenmiş olan Barbara Stauffacher Solomon'un Sea Ranch Tenis Kulübü, Deborah Sussmann'ın 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları kapsamında oluşturduğu uygulamalarıdır. Uzun ömürlü ve sürdürülebilir bu uygulamalar, süpergrafiklerin yadsınamaz kriterlerinden biridir.

Aynı zamanda toplumsal katılımı da destekleyen süpergrafikler, tasarım ve uygulama aşamasında özellikle yerel halkın dahil olduğu çalışmalardır. Halkın bu duruma dahil ediliyor olması, mekân tasarımını oluştururken toplulukla empati kurabilmeyi ve o topluluktaki kişilerin birbiri ile bir bağ kurabilmesini destekler niteliktedir. Bu bağlamda, çalışma kapsamında da detaylı şekilde incelenen sanat ve tasarım kolektifi Boa Mistura'nın süpergrafik uygulamaları örnek verilebilir.

## Sonuç

Grafik tasarımında farklı ve dikkat çekici bir alan yaratan süpergrafik uygulamaları, mekânları hem işlevsel hem de estetik açıdan dönüştürme potansiyeline sahiptir. Aynı zamanda mekânın algısını da değiştiren süpergrafikler, mesaj veren ve duygusal bir bağ kurmayı mümkün kılan güçlü bir tasarım aracı olarak kabul edilebilirler. Süpergrafiklerin görsel kimliği güçlendirme, uygulanmış olduğu mekâna dair aidiyet kazandırma ve aynı zamanda modern bir estetik dil yaratma amacı, çalışmada incelenen örnekler ile gösterilmiştir. Ayrıca mekâna ait yönlendirme ve bilgilendirme misyonunu tamamlama ve o mekânın sınırlarını belirleme gibi pratik işlevleri, işlevselliğine dair güçlü belirtiler olarak kabul edilebilir. Süpergrafiklerin mekâna dair kimlik yaratma çabası ve sonucunda elde edebileceği başarısı, kamusal alanların değerini artırmaya da yöneliktir ve kurulmaya çalışılan estetik ve işlevsellik dengesi, bu uygulamaları sadece dekoratif değil, aynı zamanda kullanıcı odaklı bir tasarıma dönüştürür. Geçmişten bugüne süregelen bir tasarım şekli olarak süpergrafikler, gelişimi ve devamlılığı bağlamında olumlu bir imaj çizmektedir. Bu çalışma bağlamında, ilk örneğinden bugünkü örneklerine kadar süpergrafiklerin, teknoloji ve tasarım anlayışının gelişimi ile birlikte daha interaktif hale gelebileceği ve bu anlamda da geleceğin tasarım anlayışına dair pozitif bir etki yaratabileceği öngörülmektedir. Çalışma kapsamında incelenen örnekler

bağlamında işlevsellik ve estetiği birleştirme potansiyeline sahip olduğu düşünülen süpergrafiklerin, mekân tasarımlarına yeni bir paradigma sunarak, modern kent ve yapıların görsel kimliğini yeniden tanımlayabilmesi tesadüf olmayacaktır. Süpergrafikler, incelenen örnekler ile de sabit görülen haliyle, sadece bir yüzey süsleme tekniği olmaktan öte, mekânın ruhunu ve kullanıcı deneyimini şekillendiren çok boyutlu bir tasarım aracı haline gelmektedir. Tasarımda süpergrafik yaklaşımının, oluşumu ve gelişiminin gösterdiği, mekân özelinde düşünüldüğünde, mimar ve grafik tasarımcının işbirliğine de olanak tanınmasıdır. Dolayısıyla süpergrafik uygulamaları, disiplinlerarası bir yaklaşımı da destekler niteliktedir.

Bu bağlamda süpergrafiklerin geleceğinden bahsetmek mümkündür. Özellikle teknolojinin ve kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımlarında meydana gelen gelişmeler, paralel olarak süpergrafik uygulamaları için de umut vericidir. Süpergrafik uygulamaları anlamında düşünüldüğünde, dijital teknolojiler ve son zamanlarda sıklıkla örneklerine rastlanılan artırılmış gerçeklik uygulamalarının, bu uygulamalara yeni bir boyut kazandıracığı ve onları daha interaktif hale getireceği düşünülmektedir.

Bütün bunlara ek olarak, yaşamın devamlılığı bağlamında önemli bir kriter haline gelen sürdürülebilir tasarım uygulamaları, süpergrafikler için de aynı kapsayıcı etkiye sahiptir. Süpergrafiklerin estetik ve işlevselliğinin, sürdürülebilir tasarım odaklı uygulamalar ile daha da güçlendirilebileceği de düşünülmektedir. Tasarım, gerek günümüz çevresel koşullarının etkisi gerekse ihtiyaçların farklılaşması ile birlikte çok boyutlu bir çözüm önerisi arayışındadır.

Sonuç olarak, bu çalışmada süpergrafikler hem estetik hem de işlevsellik açısından mekân tasarımında bir dönüşüm aracı olarak değerlendirilmiştir. Bu bağlamda mekânların yalnızca fiziksel yapılar değil, aynı zamanda görsel ve işlevsel birer deneyim alanı olduğu söylenebilir. Süpergrafikler, mekâna dair deneyimleri zenginleştirerek, daha yaşanabilir bir mekân yaratmayı hedefler. Mekânın boyut algısını, sınırlarını ve genel atmosferini dönüştürmeyi hedefleyen süpergrafikler, yüzeylere anlam katarak, tekdüze ya da boş bir alanı ya da duvarı birer hikâye anlatıcısına dönüştürebilir. Süpergrafikler, uygulandıkları alanda yalnızca pasif bir görsel unsur değil, aynı zamanda kullanıcıları aktif şekilde mekâna dahil eden birer araç olarak nitelendirilebilirler. Bir mekânın yalnızca fiziksel sınırlarını değil, aynı zamanda o mekânda geçirilen zamanın kalitesini de belirleyen süpergrafikler, o alanı kullanıcılar için etkileşimli ve akılda kalıcı hale getirirler. Bu bağlamda süpergrafiklerin mekâna dair estetik ve işlevsel deneyimi zengileştirebilme potansiyeli, modern tasarımın en güçlü araçlarından biri olarak öne çıkmasını sağlamaktadır.

## Kaynaklar

- Bahar, D. (2016). Performative urban spaces. *Journal of Urban Design*, 21(2), ss.278-282, DOI: 10.1080/13574809.2016.1145000.
- Brook, T., Shaughnessy, A. (2010). *Supergraphics - Transforming Space: Graphic Design for Walls, Buildings and Spaces*. Japan: Bnn.
- Head, J. (2012). Supergraphics and Computer Art: Deborah Sussman and April Greiman in L.A. Print. <http://www.printmag.com/illustration/supergraphics-and-computer-art-deborah-sussman-and-april-greiman-in-l-a>. Erişim Tarihi: 12 Eylül 2024.
- Esmeray, M. (2022). Sürdürülebilirlik ve Süpergrafikler- Deborah Sussman'ın 1984 Los Angeles Olimpiyat Oyunları Görsel Tasarımları. *Art and Design 2. Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Kongresi*, s. 1044-1064.
- Harland, R.G. (2015). Graphic Objects and their Contribution to the Image of the City. *Journal of Urban Design*, 20(3), ss.367-392, DOI: 10.1080/13574809.2015.1031211.
- Farias, P.L. (2017). Graphic Design in Urban Environments, *The Design Journal*, 20(4) ss.533-536, DOI: 10.1080/14606925.2017.1326577.
- Mikhailov, S., vd. (2020). Supergraphics as a project and artistic method in design of a modern city. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1-9.
- Walker, A. (2018). Sea Ranch's World-Famous Supergraphics Almost Didn't Happen. <https://archive.curbed.com/2018/1/3/16842200/barbara-stauffacher-solomon-sea-ranch-supergraphics>. Erişim Tarihi: 11 Ekim 2023.
- Wang M., Valjakka M. (2015). Urbanized interfaces: Visual arts in Chinese cities. *China Information*, 29(2), ss.139-153 DOI:10.1177/0920203X15589704.
- URL 1. <https://www.craigandkarl.com/here-after?id=XncADhIAACkAID-r>. Erişim Tarihi: 10 Ekim 2023.
- URL 2. <https://boamistura.com/en/proyectos/vida-2/>. Erişim Tarihi: 10 Ekim 2023.
- URL 3. <https://boamistura.com/en/proyectos/realite-2/>. Erişim Tarihi: 5 Mart 2024.
- URL 4. <https://www.itsnicethat.com/articles/deborah-sussman-show>. Erişim Tarihi: 3 Mart 2023.
- Görsel Kaynaklar
- Görsel 1. The Sea Ranch Tennis Kulübü Süpergrafik Uygulaması, Barbara Stauffacher Solomon, 1965, Kaliforniya. <https://archive.curbed.com/2018/1/3/16842200/barbara-stauffacher-solomon-sea-ranch-supergraphics>.



Görsel 2. Here After, Craig & Karl, 2019, Londra. <https://www.craigandkarl.com/here-after?id=XncADhIAACkAID-r>.

Görsel 3. Vida, Boa Mistura, 2015, Bogota, Kolombiya. <https://boamistura.com/en/proyectos/vida-2/>.

Görsel 4. Boa Mistura, Realite, 2014, Paris. <https://boamistura.com/en/proyectos/realite-2/>.

Görsel 5. Deborah Sussmann, Olimpiyat Oyunları Görsel Tasarımları, 1984, Los Angeles. <https://ru.pinterest.com/pin/328551735300593926/>.

Görsel 6. Deborah Sussmann, Olimpiyat Oyunları Görsel Tasarımları, 1984, Los Angeles. <https://en.esloganmagazine.com/deborah-sussman/amp/>.

Görsel 7. Target Mosaic, Craig & Karl, 2020. <https://www.craigandkarl.com/target-mosaic?id=YoT4AxIAACEA0y0T>.

## Banksy'nin Eserlerindeki Çocuk Figürlerinin Sembolik Anlamı

Özlem Kum<sup>1</sup>

### Özet

Banksy'nin eserlerinde çocuk figürleri, sanatçının toplumsal ve politik eleştirilerinin merkezinde yer alarak masumiyet, kırılmalı, umut, savaş, yoksulluk ve toplumsal eleştirinin güçlü sembolleri haline gelmektedir. Sanatçının sıklıkla kullandığı stencil tekniği, bu figürlerin toplumsal mesajların iletiminde etkili bir araç olmasını sağlamaktadır. Banksy'nin “Girl with Balloon”, “No Future”, “Kids on Guns” ve “Bomb Hugger” gibi eserleri, savaşın ve toplumsal adaletsizliğin çocuklar üzerindeki yıkıcı etkilerini işlerken, “Seasons Greetings” ve “Borodyanka” eserlerinde çevresel ve toplumsal krizlerin çocuklar üzerindeki etkilerine dikkat çekilmektedir. Bu çalışmada, Banksy'nin eserlerinde çocuk figürlerine yüklenen sembolik anlamlar nitel araştırma yöntemiyle analiz edilmiştir. Çalışma, sanatçının eserlerindeki çocuk figürlerinin sadece görsel bir unsur olmadığını, aynı zamanda eleştiriyi derinleştiren ve izleyiciyi harekete geçmeye çağırıcı güçlü bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Sanatçının çocuk figürleri aracılığıyla sunduğu masumiyet ve umut temaları, aynı zamanda toplumsal değişim çağrısının taşıyıcıları olarak izleyiciye güçlü bir duygusal etki bırakmaktadır. Banksy'nin eserleri, toplumsal eleştiriyi erişilebilir bir görsellik ve evrensel bir dil ile sunarken, çocuk figürleri, sanatçının eleştirel yaklaşımının merkezinde yer alır. Bu figürler, izleyiciyi düşünmeye ve harekete geçmeye teşvik ederek sanatın toplumsal değişimdeki gücünü vurgulamaktadır. Sonuç olarak, Banksy'nin eserlerindeki çocuk figürleri, savaş, yoksulluk ve çevresel krizler gibi karmaşık toplumsal meselelerin görünür hale gelmesini sağlar. Bu figürler, izleyicilere bir yandan umut ve masumiyetin sembollerini sunarken, diğer yandan da sistemsel adaletsizlikleri sorgular. Banksy'nin sanatı, çocuk figürlerini kullanarak toplumsal eleştiri ve farkındalık yaratmada etkili bir araç olurken, izleyicilere daha adil ve sürdürülebilir bir dünya inşa etme çağrısı yapmaktadır.

1 Doç.Dr, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Erbaa Meslek Yüksekokulu, Grafik Tasarım Bölümü, ozlemkum@outlook.de, ORCID ID:0000-0002-6567-7974

## 1. Giriş

Kimliği tam olarak bilinmese de Banksy, İngiltere'den Batı Şeria'ya kadar dünyanın farklı noktalarında gerçekleştirdiği çarpıcı duvar resimleri ve interaktif çalışmalarıyla küresel bir tanınırlığa sahiptir. Keskin ve Ayçe (2024: 1047) Banksy'yi "çağdaş sanat veya sokak sanatına ilgi duyanların, özellikle 1990'lı yıllardan itibaren adını sıkça duyduğu bir gerilla sanatçısı" olarak tanımlar. Banksy, farklı sanat disiplinlerinden ve tekniklerinden yararlanarak kendi mitini oluşturmayı başarmış bir sanatçıdır. Kariyerine sokaklarda grafiti yaparak başladığı bilinen sanatçının, kimliğini gizleyip yalnızca takma adını kullanarak büyük bir şöhret kazanması, üzerinde durulması gereken bir olgudur. Bu başarının temelinde toplumsal duyarlılıkları titizlikle ele alması ve geniş bir kitleye hitap edebilmek için anlaşılır bir dil kullanması önemli bir rol oynamaktadır. Sanatçı, mesajlarını çeşitli estetik kodlarla ve bağlamı saptırma yöntemiyle ileterek kamusal alanları etkin bir şekilde kullanmıştır (Yıldırım, 2019:176). Çağdaş sokak sanatının en ikonik figürlerinden biri olan Banksy, eserlerinde toplumsal ve politik eleştiriyi ön plana çıkarırken kara mizahı kendine özgü şablon grafiti (stencil) tekniğiyle birleştirerek etkileyici ve mesaj kaygısı taşıyan çalışmalar üretmektedir.

Sokak sanatının en önemli özelliklerinden biri, kamusal ve sınırlı alanlarda var olmasıdır. Bu bağlamda stencil, dar alanlarda en etkili şekilde uygulanabilen tekniklerden biridir. Banksy, stencil tekniğini yalnızca toplumsal meseleleri ele almak için değil, aynı zamanda mekânı sanatına entegre etmek için de kullanır. Onun eserleri, şehrin dokusuyla birleşerek izleyiciyi yalnızca gördükleriyle değil, çevreleriyle de etkileşime girmeye zorlar. Böylece stencil tekniği, Banksy'nin sokaklarda kalıcı izler bırakmasını sağlarken aynı zamanda güçlü bir toplumsal protesto dili oluşturur. Sanatçının eserlerinde sıkça başvurduğu bu teknik, onun sanatsal kimliğinin ayrılmaz bir parçasıdır. Stencil, sanatın hızlı bir şekilde üretilmesini, mekânda geniş kitlelere ulaşmasını ve protesto edici bir dil oluşturmasını sağladığı için Banksy'nin mesajlarını daha etkili hale getirir. Stencil tekniği, yüzeye desen veya figürlerin kesilmiş bir şablon aracılığıyla aktarılmasını sağlayan bir yöntemdir. Sanatçılara hız ve tekrarlanabilirlik sunmasıyla özellikle sokak sanatında etkili bir araç haline gelmiştir. "Stencil, bir şablona mürekkep verilerek yaratılan ya da yaratılmış gibi görünen harf ve imgelerdir" (Ambrose & Harris, 2019: 226). "Stencil şablon yazı, bir şablon veya kalıp kullanarak bir yüzeye baskı yapmak için kullanılan bir tekniktir. Bu teknikle, şablon üzerindeki şekillerin boyanması ve ardından yüzeye bastırılmasıyla desenler ve yazılar oluşturulabilir" (stencilsablon.com.tr, 2025). Anonimliği koruma imkânı vermesi ve geniş alanlarda uygulanabilmesi, bu tekniği protest sanatının güçlü araçlarından biri yapar. Banksy de stencil kullanarak

eserlerini sokakların isyankâr ruhuyla bütünleştirir ve toplumsal eleştirilerini görünür kılar.

Sokak sanatının önemli temsilcilerinden biri olan Banksy, eserlerinde toplumsal meseleleri özgün bir görsel dille ele alır. Özellikle çocuk figürlerine sıkça yer vererek masumiyet ve savunmasızlık kavramlarını işler. Bu figürler, sanatçının eleştirilerini güçlendiren semboller olarak izleyiciye farklı yorum alanları sunar. Banksy'nin stencil eserlerinde çocuk figürleri, savaşın acımasız yüzü, tüketim kültürünün eleştirisi ve özgürlük arayışları gibi temalarla bütünleşir. Eserleri, yalnızca görsel açıdan değil, sembolik anlamlarıyla da katmanlıdır. Stencil tekniği, bu tür güçlü sembolizmin hızlı ve etkili bir şekilde aktarılmasını sağlar.

### **1.1. Çocuk Figürlerinin Sembolik Anlamları: Masumiyet, Kırılganlık, Savaş, Yoksulluk, Gelecek Nesil ve Umut Temaları, Toplumsal Eleştirinin Temsili**

Çocuk figürleri, sanat ve tasarım dünyasında genellikle masumiyetin ve kırılganlığın sembolü olarak kullanılır. Sanatçılar, bu figürleri toplumsal sorunları yansıtmak ve eleştirel mesajlar vermek için güçlü araçlar olarak benimsemiştir. Çocuklar, toplumların en savunmasız bireyleri olmaları nedeniyle, masumiyetin ve umut potansiyelinin simgesi olarak ortaya çıkarlar. Ancak bu figürler, aynı zamanda toplumsal adaletsizliklerin, savaşın ve yoksulluğun en kırılgan kurbanlarını temsil eder. Kanat (2021:198), göç temasının afiş tasarımlarına yansımalarını incelediği çalışmasında, toplumda göç konusuna duyarlılığı arttırmak amacıyla, insanların duyarlı olduğu çocuklar ve onların masumiyeti üzerine analizlerde bulunmuştur. “Masumiyet çocuğa atfedilmiş en önemli kavramdır. Gottfried Helnwein’in resimlerindeki çocuklar da kendisinin de belirttiği üzere, masumiyetin sembolik karşılığıdır. Masumiyet bu resimlerde şiddet, savaş, şüphe, suçluluk duygusu eşliğinde izleyicisini rahatsız etmek üzere bir araya gelmiştir” (Atlı, 2016:76). Çocuk figürleri, henüz yetişkin dünyasının sert gerçekleriyle karşılaşmamış, saf bir bakış açısına sahip bireyler olarak, umut ve geleceğe dair beklentilerle ilişkilendirilir. Bu bağlamda, sanatçılar çocukları, masumiyetin ve içsel iyiliğin simgesi olarak kullanırken, onların aynı zamanda kırılganlıklarını ve savunmasızlıklarını da vurgularlar. Çocuklar, savaş ve yoksulluk gibi olguların en acımasız mağdurları olarak resmedilir, bu da sanatçılara, toplumsal adaletsizlikleri görsel olarak güçlü bir şekilde eleştirme fırsatı verir. Masumiyet ve kırılganlık kavramlarının yanı sıra savaş ve yoksulluk temalarıyla da ilişkilendirilen çocuk figürleri toplumların vicdanına hitap eden güçlü semboller olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu figürler, savaşın

ve yoksulluğun yarattığı travmaları görünür kılarken, aynı zamanda insani yardım ve sosyal sorumluluk çağrılarında da etkili bir rol oynamaktadır.

“Kollwitz, 1920’lerde yaptığı “Viyana Ölüyor! Çocuklarını Kurtar!” adlı çalışması ile savaştan sonra yaşanan işsizliğin, gıda kıtlığının ve enflasyonun etkilerini gözler önüne sererek kamuoyu yaratmıştır. Bu örnekte de yoksulluk karşısında ezilmiş insanların ve özelde çocukların yaşam zorlukları figürlerdeki deformasyonlarla izleyiciye sunulmuştur. Avusturya’daki açlığı temsilen ölüm figürü, kırbacını çocuklara vurarak yaşama haklarını ellerinden almaya çalışmaktadır” (Uygur, 2023:146).

Savaş ve yoksulluk, çocukların masumiyetini ve potansiyelini yok eden, toplumsal yapıları derinden dönüştüren faktörlerdir. Çocuklar, bu travmaların en derin etkilerini taşıırken, aynı zamanda toplumların geleceği için bir umut ışığı da barındırır. Savaşın ve yoksulluğun çocuklar üzerindeki yıkıcı etkileri, sanatçıların çocuk figürlerini güçlü bir sembol olarak kullanmalarına olanak tanır. Kaymak ve Coşkun (2022: 812-813), Suriye iç savaşı örneğinde, çocukların savaşa yönelik haberlerde yer alan görseller aracılığıyla nasıl temsil edildiklerini inceledikleri çalışmalarında, bir çocuk figürünün savaşta çocukların barınma gibi temel ihtiyaçlar yönünden mağdur olduğu mesajını verirken, başka bir örnekte ise bir kız çocuğunun edilgen bir özne olarak “yardım bekleyen” konumda sunulmasının, onu savaşın bir kurbanı olarak konumlandığını belirtmişlerdir. Banksy gibi sanatçılar da bu temaları işlerken çocukları, özgürlük ve güvenlikten mahrum bırakılmış, aynı zamanda toplumsal değişim için potansiyel taşıyan figürler olarak resmeder. Çocuklar, toplumsal dönüşümün ve geleceğin simgeleri olarak da kabul edilir. Masumiyetleri ve yaratıcı potansiyelleri, onları toplumsal yapıları yeniden şekillendirme gücüne sahip bireyler haline getirir. “Çocuklar, toplumlar için nesillerin devamı ve toplumların şekillendirici unsuru olarak son derece önemlidir” (Kılıç, 2023: 9151). Sanatçılar, çocukları, toplumsal eleştirinin ve değişimin simgesi olarak kullanırken, onların eğitim, fırsatlar ve destekle şekillenen potansiyellerini vurgularlar. Bu figürler, sadece geçmişin hatalarından ders almak değil, aynı zamanda daha adil bir toplum kurma arayışını temsil ederler. Ayrıca, çocuklar toplumsal eleştirinin gücünü artıran önemli semboller olarak karşımıza çıkar. Onların savunmasızlıkları, toplumsal yapıların en derin eşitsizliklerini ve sistemsel sorunları gözler önüne serer. Sanatçılar, çocuk figürleri aracılığıyla savaş, yoksulluk, eşitsizlik gibi meseleleri vurgulayarak, toplumların politik ve toplumsal yapılarındaki eksiklikleri sorgularlar. “Banksy, ana akım medyanın yansıttığı siyaset söylemine alternatif olarak sokak sanatını antikapitalist, savaş karşıtı mesajlarını vermek için kullanır. Bu mesajları

çoğunlukla fare, polis, çocuk, yaşlı ve asker görüntülerini resmederek verir” (Baranseli, 2017: 272). Çocuklar, mevcut düzenin eleştirisini yapmanın yanı sıra, bu düzeni değiştirme ve toplumu dönüştürme potansiyeline sahip figürler olarak sanatın gücünü pekiştirirler. Bu bağlamda, çocuk figürleri, sanatçılar tarafından sadece masumiyetin ve saflığın simgeleri olarak değil, aynı zamanda toplumsal adaletsizliklere ve krizlere dikkat çeken, toplumu sorgulayan güçlü birer araç olarak kullanılmaktadır.

## 1.2. Banksy ve Banksy'nin Eserlerindeki Çocuk Figürleri

Banksy, sokak sanatının önde gelen figürlerinden biri olarak, eserlerinde çocuk figürlerine sıkça yer verir ve bu figürler, sanatçının toplumsal ve politik eleştirilerinin merkezine yerleşir. Çocuklar, Banksy'nin eserlerinde yalnızca masumiyetin sembolü olmakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal yapının ve mevcut düzenin çelişkilerinin vurgulanmasında güçlü bir araç olarak kullanılır. Sanatçının çalışmaları, genellikle sosyal eşitsizlik, savaş, yoksulluk, adaletsizlik ve özgürlük gibi evrensel sorunları ele alırken, çocuk figürleri bu temaları görsel olarak yansıtan en güçlü semboller arasında yer alır. Çocuklar, toplumsal sistemlerin kurbanları olarak, aynı zamanda bu sistemleri değiştirme potansiyelini taşıyan figürler olarak resmedilir. Banksy, çocukları, genellikle savaşın ve şiddetin etkisi altında kalmış, özgürlük ve güvenlikten mahrum bırakılmış bireyler olarak gösterir, bu da toplumun bu konulardaki sorumluluklarını sorgulayan sert bir eleştiridir. Sokak sanatı, genellikle kamusal alanda ve herkesin erişebileceği şekilde sunulmasıyla, toplumsal etkisi yüksek bir sanat formudur ve Banksy, eserlerini bu platformda sergileyerek toplumsal mesajlarını geniş kitlelere ulaştırma amacını güder. Çocuk figürlerinin, bu geniş kitlelere evrensel bir dilde hitap etmesi, sanatçının mesajlarının daha geniş bir etki yaratmasını sağlar. Örneğin, Banksy'nin eserlerinde çocuklar sıklıkla savunmasız ve mağdur pozisyonlarda tasvir edilir, bu da toplumsal sistemlerin adaletsizliklerini görünür kılar. Çocuklar, genellikle yetişkinlerin dünyasındaki şiddet ve baskıdan etkilenmiş bireyler olarak resmedilir ve bu, toplumsal sorumluluğun bir çağrısıdır. Banksy'nin eserleri, çocuk figürleri aracılığıyla, mevcut toplumsal ve politik yapıları eleştirirken, bu yapıları sorgulamaya ve dönüştürmeye dair güçlü bir mesaj verir. Çocuklar, hem geçmişin hatalarından ders çıkarılmasını isteyen hem de daha adil bir geleceğe dair umut taşıyan semboller olarak, sanatçının toplumsal eleştirilerinde önemli bir yere sahiptir.

Sonuç olarak, Banksy'nin çocuk figürlerini eserlerinde sıkça kullanmasının nedeni, bu figürlerin hem masumiyetin hem de toplumsal değişimin simgesi olmalarıdır. Bu figürler aracılığıyla sanatçı, evrensel bir dilde insanlık durumunu ve sistemsel adaletsizlikleri vurgular, toplumsal eleştirisini

güçlü ve erişilebilir bir biçimde sunar. Banksy'nin sokak sanatı, çocukların toplumdaki yerini ve gelecek nesillerin bu düzeni değiştirme potansiyelini gösteren evrensel mesajlarla doludur.

## 2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada, Banksy'nin eserlerinde yer alan çocuk figürlerinin sembolik anlamlarının incelenmesi ve bu figürlerin taşıdığı tematik anlamların çözümlenmesi amaçlanmıştır. Banksy'nin eserlerinde izleyicinin dikkatini çekmek için güçlü metaforlar olarak kullanılan çocuk figürleri genellikle masumiyet, umut ve eleştirel mesajların taşıyıcısı olarak öne çıkmakta; bu figürler toplumsal eleştirileri daha güçlü ve etkileyici kılmak amacıyla kullanılmaktadır. Çalışma kapsamında, sanatçının eserlerinde çocuk figürlerine yüklediği anlamlar detaylandırılarak, toplumsal mesajların bu figürler üzerinden nasıl aktarıldığı analiz edilmiştir.

## 3. Yöntem

Bu çalışma, araştırma yöntemlerinden biri olan nitel araştırma çerçevesinde, görsellerin analizi ve değerlendirilmesi amacıyla yapılmıştır. Nitel araştırmalar, ürünlerden ya da çıktılardan daha çok süreç ile ilgilenir. Bu nedenle, nitel araştırmalarda anlam (mana) ön plandadır (Altunay vd., 2014). Yıldırım ve Şimşek'e (2018: 238) göre betimleme, araştırmada toplanan verilerin araştırma problemine ilişkin olarak neler söylediğini veya hangi sonuçları ortaya koyduğunu aktarmaktadır. Yorumlama bağlamında, 'Bu söylenen ya da gözlenen ne anlama gelmektedir?' sorusu, yorumlamanın temelini oluşturur ve veri analizinde 'anlam' ön plandadır. Çalışmada, Banksy'nin internet üzerinden rastgele (random) seçilen, çocuk figürlerinin yer aldığı 10 adet eserinin analizi, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan betimsel analiz yöntemi ile yapılmıştır.

## 4. Bulgular

Bu bölümde, Banksy'nin çocuk figürlerine yer verdiği bazı önemli eserlerinin sembolik anlamları incelenmiştir.



Görsel 1: (a) *Girl with Balloon*, (b) *No Future*

2002 yılında İngiltere'nin Londra şehrinde, South Bank'teki Waterloo Köprüsü'ndeki duvar resmi olarak ortaya çıkan bu ikonik eser (görsel 1, a), şablon grafiti (stencil) tekniğiyle yapılmıştır. Saçları ve elbisesi rüzgârda uçuşan kız çocuğunun elinden kaçan kırmızı, kalp şeklindeki balona uzanışı, izleyiciye çocukluk ve özgürlüğün arketipik bir sembolü olarak sunulmaktadır. Sade bir şekilde çizilmiş çocuk figürü ve kalp şeklindeki balon, masumiyetin kayboluşunu, umut ve kayıp gibi derin temalarla ilişkilendirilmektedir. Aynı zamanda, Banksy, toplumların çocukları nasıl savunduğuna dair bir eleştiride de bulunmaktadır. Çocuk figürünün elindeki balon, umut ve masumiyetin simgesi olarak görülebilir, ancak balonun uçması, bu umutların yok olma ihtimalini simgeler. Masumiyet, hayaller, umut ve aşk temalarını çağrıştıran kırmızı balon, aynı zamanda bu duyguların kırılganlığını da hatırlatmaktadır. Renk, Antik Çağ'dan günümüze kadar geliştirilen renk teorileri, felsefenin ürettiği sembolizm dili ve kolektif bilinç kavramı ile toplumbilimin algı değişimini etkileyen gücü gibi birçok farklı alanda önemli bir yere sahiptir. Karaçalı'ya (2024: 4) göre, insan zihni “akılcı/düşünen” ve “duygusal/hisseden” iki temel yön taşır; kırmızı renk ise bu bağlamda güçlü duyguların bir ifadesi olarak duygusal yönle ilişkilendirilir. Psikolojik açıdan kırmızı, hem cazibesıyla aydınlık bir etki yaratır hem de karanlık yönüyle rahatsız edici bir varlık gösterir. “Kırmızı izleyicinin dikkatini tasarımın belirli unsurlarına çekmek için kullanılabilir ama kuvvetinden dolayı kırmızı talepkârdır bu nedenle tasarımla kaynaştırmak için zor bir renk olabilir” (Ambrose & Harris, 2020: 108).

2010 yılında Southampton'da canlı gece hayatı ve içki kültürüyle bilinen bir bölgede özel bir konutun duvarında beliren eser (görsel 1, b), elinde üzerinde “No Future” yazılı kırmızı bir balon tutan, renksiz ve hüznü bir kız çocuğunu betimlemektedir. Eserde “No Future” ifadesindeki ‘o’ harfi kırmızı balonla vurgulanmış, ekonomik belirsizlikler ve toplumsal adaletsizliklerin çocuklar üzerindeki yıkıcı etkilerine dikkat çekerek çocukların geleceğe dair



umutlarının kaybolmasını simgeleyerek böylece güçlü bir toplumsal protesto mesajı sunmaktadır.



Görsel 2: (a) *Kids on Guns*, (b) *No Ball Games*

Eliot (2007), imgeyi “bir kelimenin, bir imajın, bir durumun okuyucuda da aynı duyguları uyandıracak şekilde kullanılması” olarak tanımlar (akt. Öztürk, 2024: 1242). Banksy'nin 2003 yılında yaptığı “*Kids on Guns*” isimli eserde silah yığınının üzerinde duran iki çocuk ve başlarının üstünde uçan bir kalp balonu tasvir edilmiştir. Savaş ve şiddetin çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerini ve çocukların bu ortamlarda nasıl hedef hâline geldiğini sorgulayan eserdeki imgeler savaşın ve şiddetin çocuklar üzerindeki yıkıcı etkisini gözler önüne sererken bir yandan da bu tezat görüntüyle umudun ve masumiyetin tehlike altında olduğunu bu görsel imgeler ile vurgulamaktadır. Silah yığınlarıyla oluşturulmuş tepe bireylerin çocuk masumiyetine rağmen şiddet dolu bir dünyada var olduklarını ve toplumda çocukları korumaya yönelik eksiklikleri simgelemektedir. Eserdeki imgeler savaşa, silahlanmanın çocuklar üzerindeki etkilerine dikkat çekmektedir; karanlıkla çevrelenen masumiyetin kırılabilirliğini gözler önüne sermektedir. Eserdeki silüet tarzındaki siyah renk kullanımı, olumsuz duygu/durum aktarımını güçlendirerek izleyicide melankoli, hüznün ve karamsarlık hissi uyandırmaktadır. “Siyah, genellikle güç, otorite ve gizem gibi anlamlar taşıırken; beyaz, saflık, masumiyet ve huzur gibi olumlu anlamlarla ilişkilendirilir” (Kavasoglu & Demirel, 2024: 5).

2009 yılında İngiltere’de yapılan “*No Ball Games*” adlı eser, çocukların özgürlüğünü kısıtlayan toplumsal kuralları ve gençlerin bu kısıtlamalara karşı direnişini simgelemektedir. Bireysel özgürlüklerin ve bireysel hakların

önemini vurgulayan bu eserde, “No Ball Games” yazılı bir tabelanın altında oynayan iki çocuk tasvir edilmiştir; “No Ball Games” kamuya açık alanlarda top oyunlarının yasak olduğunu belirtmek için kullanılan bir ifadedir. Bu görüntü, temel çocuk aktivitelerinin bile nasıl kontrol altına alınıp düzenlendiğini eleştirel bir şekilde izleyiciye iletmektedir. Çocuk figürleri, aşırı korumacı hükümetlerin kişisel tercihlere müdahalesini ima ederken, sürekli gözetim ve düzenleme altında olan toplumun kurullarla kısıtlanmasını eleştirmektedir.



Görsel 3: (a) *Nola*, (b) *Bomb Hugger*

“*Nola*”, 2008 yılında yapılmış siyah-beyaz bir eserdir ve siyah bir şemsiyenin altında elbise giymiş, bir elini uzatmış ve yağın yağmuru hisseden genç bir kızı tasvir etmektedir. Yağmurun gökyüzünden değil, şemsiyenin içinden yağması, 2005’teki Katrina Kasırgası’nın yıkıcı etkilerine bir gönderme yaparken, aynı zamanda insanların böyle bir felaketten korunmak amacıyla tasarlanan sel savunmalarının başarısız olduğu durumu da simgelemektedir. Eserdeki çocuk, koruma aracı olan şemsiyenin paradoksal bir şekilde tehlike kaynağına dönüşmesiyle, güvende hissetmemizi sağlayan unsurların bazen tehlike kaynağı olabileceğine dair bir figür olarak izleyiciye aktarılmaktadır. “*Nola*”, New Orleans halkının kasırga sonrası yaşadığı travmaları ve sistemlerin ya da yetkililerin yardım etmekten çok zarar vermiş olduğu algısını yansıtmaktadır. Şemsiyenin altında olmasına rağmen ıslanan çocuk

figürü, güvenlik ve yardım arayışının umutsuzluğunu sembolize etmektedir. “Çizgisel görseller fiziki tasarımlar aracılığıyla uzama yansır; amaçlanmış imge ve simgeleri temsil ve tasvir ederler” (Çamdereli, 2024: 144). Eserde (görsel 3, a), çizgi formlarıyla bir eylem aktarılmakta; bu eylem, çocuğun şemsiyenin altında ıslanarak hem fiziksel hem de duygusal bir sıkışmışlık içinde olduğunu simgelemektedir. Çizgisel formlar, bu umutsuzluğu ve korunmasızlığı daha belirgin hale getirerek, izleyiciyi bir koruma aracının tehlikeye dönüşmesi üzerine düşünmeye yönlendirir.

“*Bomb Hugger*”, 2003 yılında İngiltere’de savaş ve şiddeti tema edinen bir sanat eseridir; bu eserde kucağında bomba tutan bir kız çocuğu tasvir edilmiştir. Bomba, savaşın yıkıcı doğasını simgelerken, çocuğun masumiyeti savaşın acımasızlığına karşı güçlü bir kontrast oluşturmaktadır. Eser (görsel 3, b), savaşın en savunmasız kesimlerini nasıl derinden etkilediğini vurgulamakta ve kız çocuğunun yüzündeki tebessüm ile kucağındaki bomba arasındaki tezatlık aracılığıyla, savaşın şiddetini ve çocukların bu tür trajedilere karşı ne denli korunmasız olduklarını çarpıcı bir şekilde gözler önüne sermektedir. Arka planda kullanılan pembe renk, çocukluğun ve masumiyetin sembolü olarak, savaşın yarattığı travmaların bu masumiyet üzerinde nasıl bir etkisi olduğunu sorgulatmaktadır. “Pembe, sıcak, heyecan verici, eğlenceli ve kadınsı bir renktir” (Ambrose & Harris, 2020: 110). Eserde, renk sembolizmi aracılığıyla cinsiyet de güçlü bir şekilde vurgulanmıştır; pembe, geleneksel olarak kadınsılıkla ilişkilendirilen bir renk olarak, savaşın yarattığı travmaların cinsiyetle bağlantılı etkilerini ve masumiyetin bu etkiler karşısındaki kırılganlığını ortaya koymaktadır.



Görsel 4: (a) *Borodyanka*, (b) *Seasons Greetings*

Banksy'nin “*Borodyanka*” (2022) eseri, Ukrayna'nın Borodyanka kasabasında, Rusya-Ukrayna savaşı sebebiyle ortaya çıkan ve savaşın etkilerini güçlü bir şekilde simgeleyen bir çalışmadır. Bombalama sonucu yıkılmış bir

binanın duvarında yer alan bu eser, Rus kuvvetlerinin Borodyanka'yı işgal etmesi, sivil bölgeleri kasıtlı olarak bombalaması sonucu savaşın insani ve fiziksel yıkımını gözler önüne sermektedir. Resimde bir çocuk, büyük ve güçlü bir yetişkini judo hareketiyle yere devirmiş gibi tasvir edilmiştir. Güç ve direniş temasının işlendiği bu eserdeki çocuk, genellikle zayıf ve savunmasız olarak görülen tarafın umulmadık bir güçle mücadele edebilme potansiyelini simgelemektedir. Savaşın etkileri altındaki Ukrayna halkının direncini ve özellikle çocuklar gibi masumların zorlu koşullarda gösterdiği cesareti aktaran eserde, çocuğun güçlü bir yetişkini yenmesi, ezilen ve savunmasız görülen tarafın da direnç gösterebileceği ve güçlü olabileceği mesajını taşımaktadır. Bu bağlamda eser, umudu, direnci ve zor koşullar altında bile özgürlüğün savunulabileceğini vurgulamaktadır. “Judoda kuşak sıralaması, bilgi ve deneyim seviyesine göre değişmektedir. Çıraklık derecesini belirleyen beş renk sarı, turuncu, yeşil, mavi ve kahverengi kuşaklardır. Bu seviyelerin ardından ‘Dan’ olarak adlandırılan ustalık derecesine geçilmektedir” (Spor Sepeti, 2025). Judo ’da var olan kuşak dereceleri göz önüne alındığında, çocuk figürü ile müsabakada olan temsili sporcunun siyah kuşak ile Dan derecesine sahip olduğu ve bu derecenin yüksek bir ustalık seviyesini simgeleyerek temsili gücünü izleyiciye aktardığı ifade edilmektedir.

2018 yılında İngiltere'nin Galler bölgesindeki Port Talbot'ta bir garajın duvarına yapılan “*Seasons Greetings*” adlı eserde, kar taneleriyle oynayan mutlu bir çocuk tasvir edilmiştir. Çocuğun ağzını açarak kar tanelerini yakalamaya çalıştığı sahne, birleşik dik duvardaki devamıyla birlikte asıl gerçeği ortaya koyar: Kar taneleri olarak görülen bu parçacıklar, yanan bir çöp kutusundan çıkan kirli küllerden ibarettir. Eserde (Görsel 4b), ateş sembolünün fiziksel tezahürü sonrası oluşan kül partikülleri ile kar taneleri arasında bir benzerlik kurulmuş ve bu yolla anlam aktarımı gerçekleştirilmiştir.

“Dört unsurdan biri olan ateş, kadim zamanlardan beri gerek gerçek anlamının ve fiziksel tezahürünün sunduğu anlam açılımlarıyla, gerekse de sahip olduğu derinlemesine katlanarak çoğalan temsili anlamları vasıtasıyla büyük bir gizem ortaya koymaktadır. Bilim dallarının neredeyse tümüne yayılan bir kapsayıcılıkla araştırma konusu olmuş; fizikten, metafizik sahaya kadar açılımlanan pek çok alanda hem kültürel hem de kültürlerarası bir sembolizme sahip olma niteliğiyle çeşitli şekillerde tanımlanmış, sınıflandırılmış, mitik anlatılara kaynaklık etmiştir. Ateş; tüketen ve ışık veren, her şeyi canlandıran, her şeyin varlığının temel kaynağı; yaşamın, ölümün, varlığın ve yokluğun ilkesidir” (Orçan, 2024: 348).

Bu bağlamda, eserde ateş sembolü hem tüketen hem de yeniden doğuran bir güç olarak ele alınmış ve kül ile kar taneleri arasındaki benzeşimle yaşam

ve ölüm döngüsüne vurgu yapılmıştır. Aynı zamanda, bu döngüsel yapı çevre kirliliği temasıyla ilişkilendirilerek, endüstriyel atıkların doğa üzerindeki yıkıcı etkileri gözler önüne serilmiştir. Eser, çevrenin kirlenmesinin yalnızca ekolojik değil, aynı zamanda toplumsal bir kriz olduğunu ifade ederken, bu sorunların özellikle çocuklar üzerindeki etkilerine dikkat çekmekte ve izleyiciye güçlü bir mesaj iletmektedir.



Görsel 5: (a) *Game Changer*, (b) *Napalm*

2020 yılında yaratılan “*Game Changer*” isimli eser, COVID-19 salgınının ilk dalgası sırasında Southampton Üniversitesi Hastanesi’nde ortaya çıkmıştır. Bu eser, pandemi döneminde sağlık çalışanlarına ve toplumun dayanıklılığına atıfta bulunarak çocukları yeni nesil kahramanlar olarak tasvir etmektedir. Eserdeki çocuk figürü, pandemiye karşı verilen mücadelede yeni neslin umut taşıyıcısı olarak konumlandırılmıştır. Eserde, bir dizi süper kahraman bebekle oynayan küçük bir çocuk gösterilmektedir; Batman ve Örümcek Adam bebekleri bir çöp kutusuna atılmıştır. Bunun yerine, çocuk maskeli ve üniformalı bir hemşireyi yeni idolü olarak benimsemiş, hemşire pelerininin dalgalanmasıyla birlikte kolunu gökyüzüne doğru uzatmaktadır.

Vietnam Savaşı’nın simgelerinden biri haline gelen ve dünyanın en tanınmış fotoğrafları arasında yer alan *Napalm Girl* fotoğrafı, savaşın en etkileyici ve çarpıcı belgelerinden biri olarak kabul edilmektedir. Bu fotoğraftan esinlenerek 2004 yılında İngiltere’de yapılan *Napalm* adlı eserde, Napalm saldırısından kaçan çıplak bir kız çocuğu tasvir edilmiştir. Eser, savaşın ve şiddetin en savunmasız kurbanlarını sembolize ederek izleyiciye güçlü bir mesaj iletmektedir. “Kızın çıplak olmasının gerekçesi üzerlerine atılan bombadan gelen kimyasalların elbiselerini tutuşturmasıdır” (Berk, 2024:368). Sömürgeciliğin ve işgalin yıkıcı izlerini taşıyan eserde, kız çocuğunun yanına Amerikan tüketim kültürünün simgeleri olan Mickey

Mouse ve Ronald McDonald eklenmiştir. Bu durum, Napalm yanıkları nedeniyle acı içinde çığlık atan çocuğun görüntüsüyle çarpıcı bir tezat oluşturmaktadır. Böylece, kapitalist figürlerin savaşın trajedisiyle çelişen yüzeysel ve eğlenceli doğası vurgulanmakta, eser çocuk figürünün yaşadığı travmanın yanı sıra, kapitalizmin ve tüketim kültürünün savaş üzerindeki etkilerine de eleştirel bir bakış sunmaktadır.

## 5. Sonuç

Banksy'nin eserlerinde çocuk figürleri, toplumsal sorunların ve savaşın yıkıcı etkilerinin simgesi olarak derin bir anlam taşır. "Girl with Balloon" eserindeki çocuk, kaybedilen masumiyetin ve çocukluk hayallerinin temsilcisi olarak öne çıkarken, "No Future"da ekonomik belirsizlik ve toplumsal adaletsizlikler karşısında geleceğe dair umutlarını yitiren genç nesli sembolize eder. "Kids on Guns"da savaş ve şiddet ortamlarının çocukların masumiyetine ve umutlarına nasıl tehdit oluşturduğunu çarpıcı bir biçimde sergiler. "No Ball Games" eseri, bireysel özgürlüklerin kısıtlanmasına karşı bir direnişi simgelerken, çocuk figürleri bu direnişin temsilcileri olarak karşımıza çıkar.

"Nola"da çocuk, koruma aracı olarak görülen şemsiyenin aslında bir tehlike kaynağına dönüşmesiyle güvenlik ve yardım arayışının umutsuzluğunu sembolize eder. "Bomb Hugger" eserinde, savaşın masum kurbanlarını temsil eden çocuk figürü, masumiyet ile şiddet arasındaki çelişkiyi derin bir şekilde gözler önüne serer. "Borodyanka"da çocuk, savaşın etkileri altındaki Ukrayna halkının direncini temsil ederken, zayıf görünen tarafların umulmadık bir güçle mücadele edebileceği mesajını taşır. "Seasons Greetings"da ise, çevre kirliliği ile yüzleşen çocuk figürü, doğanın güzelliklerine olan özlemi ve bu güzelliklerin korunmasına yönelik duyulan ihtiyacı vurgular.

"Game Changer"da, çocuk, COVID-19 pandemisi sırasında sağlık çalışanlarını idol olarak benimseyerek yeni neslin umut taşıyıcısı ve kahramanı olarak konumlandırılır. Son olarak, "Napalm" eserinde, savaşın ve şiddetin en savunmasız kurbanlarını simgeleyen çocuk hem savaşın acımasızlığını hem de kapitalist tüketim kültürünün yüzeyselliği ile çelişen bir gerçekliği vurgular. Bu eserler, çocukların yaşadığı travmalar, umutsuzluklar ve umut arayışları üzerinden, savaş, çevre kirliliği ve toplumsal adaletsizlik gibi karmaşık meseleleri derinlemesine ele alarak izleyiciye düşündürücü ve çarpıcı bir bakış açısı sunar.

Bu çalışma, Banksy'nin eserlerinde yer alan çocuk figürlerinin çok boyutlu anlamlarını ve toplumsal eleştirilerinin derinliğini ortaya koymuştur. İncelenen eserler, çocukların masumiyetinin yanı sıra, savaşın, çevre kirliliğinin ve toplumsal adaletsizliğin acımasız etkilerini gözler önüne sermektedir.

“Girl with Balloon” ve “No Future” gibi eserlerde, kaybedilen hayallerin ve geleceğe dair belirsizliklerin temsilcisi olarak karşımıza çıkan çocuk figürleri, izleyicilere bireylerin yaşadığı travmaların altını çizmektedir. “Kids on Guns” ve “Bomb Hugger” gibi eserlerde ise, savaş ve şiddet ortamlarının masumiyet üzerindeki tehditleri, güçlü bir şekilde betimlenmektedir. Bu eserler, çocukların savaşın yıkıcı etkilerine karşı nasıl savunmasız kaldığını gözler önüne sererken, “Nola” ve “Seasons Greetings” gibi eserlerde, koruma arayışının umutsuzluğuna ve çevresel krizlerin çocuklar üzerindeki derin etkilerine dikkat çekilmektedir. “Borodyanka” ve “Game Changer” eserleri, toplumsal dayanışma ve direnişin sembolleri olarak çocuk figürlerini ön plana çıkarırken, “Napalm”da savaşın masum kurbanlarını temsil eden çocuk figürü, kapitalist tüketim kültürünün savaşın gerçekliğiyle çelişen doğasını vurgulamaktadır.

Sonuç olarak, Banksy'nin eserlerindeki çocuk figürleri, toplumsal eleştirinin bir aracı olarak işlev görmek ve izleyicilere derin bir duygusal etki bırakmaktadır. Bu figürler, sadece masumiyetin sembolleri değil, aynı zamanda toplumsal değişim ve farkındalığın kaynağı olarak karşımıza çıkmaktadır. Eserlerin sunduğu bu güçlü görsellik, toplumsal sorunlara dair bir bilinç oluşturma amacını taşırken, izleyicileri düşünmeye ve sorgulamaya teşvik etmektedir. Bu bağlamda, Banksy'nin sanatı, günümüz dünyasında yaşanan zorlukların sanatsal bir ifade biçimi olarak önemini korumakta ve bu eserler üzerinden yapılan eleştiriler, toplumsal dönüşümün önünü açabilecek bir etki yaratma potansiyeline sahiptir.

## Kaynakça

- Ambrose, G., & Harris, P. (2019). *Görsel grafik tasarım sözlüğü* (3. baskı). Literatür Yayınları.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2020). *Grafik tasarımda renk* (2. basım). İnkılâp Kitabevi.
- Atlı, P. (2016). Sanatta değişen çocukluk imgesi: Gottfried Helnwein'in çocukları. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 2(4), 63-79.
- Baranseli, E. S. (2017). Art as a protest medium, new media effect and the Banksy case. *Inonu University Journal of Arts and Design*, 7(16), 264-280. <https://doi.org/10.16950/iujad.343113>
- Berk, E. (2024). Postmodern fotoğraf eleştirisi ve bağlam ilişkisi: Napalm Girl (Napalm Kızı) fotoğrafı örneği. *Kültür ve İletişim*, 27(54), 353-376. <https://doi.org/10.18691/kulturveiletisim.1295433>
- Çamdereli, M. (2024). Gölgenin çizgisi ya da gölgeyi çizgide/n okumak. *Çekmece Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(25), 144-151. <https://doi.org/10.55483/cekmece.1581565>
- Kanat, S. (2021). Göç temasının afiş tasarımlarına yansımaları. İçinde A. Tilbe & M. C. Atalay (Editörler), *Göç ve sanat okumaları-1* (ss. 185-207). Transnational Press London.
- Karaçalı, B. (2024). Rengin kadrajından sanat/tasarımı okumak: "Kırmızı-Mavi-Sarı". *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 14(1), 1-18. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1376030>
- Kaymak, A., & Coşkun, A. (2022). Çocuk odaklı habercilik bağlamında savaş konulu haberlerde kullanılan çocuklarla ilgili fotoğrafların göstergebilimsel analizi: Suriye iç savaşı örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 9(2), 803-823. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1079037>
- Kavasoglu, B. R., & Demirel, N. (2024). *Görsel iletişim ve moda tasarımında zıtların birliği: Gelinlik örnekleme*. Ankara: İKSAD Yayınevi.
- Keskin, K., & Ayçe, M. T. (2024). Duvardaki gerçek: Politik mesajın görsel yolla iletiminin seçme Banksy eserleri üzerinden yorumlanması. *Premium e-Journal of Social Sciences / Premium Sosyal Bilimler E-Dergisi*, 8(45), 1046-1064. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13732102>
- Kılıç, M. (2023). Sosyal bir varlık olarak çocuk. *International Social Sciences Studies Journal*, 9(117), 9150-9163. <https://doi.org/10.29228/sssj.72867>
- Orçan, S. (2024). Yunus Emre'de simyevi ateş. *Dil ve Edebiyat Araştırmaları*, 29, 346-363. <https://doi.org/10.30767/diledeara.1438667>
- Öztürk, D. (2024). Bâki Ayhan T.'nin *Hayat ve Hayal Müzesi* adlı eserine felsefi bir yaklaşım. *Beitulkhikme: An International Journal of Philosophy*, 14(4), 1231-1246.



- Uygur, E. (2023). Çocuk yoksulluğunun sanat tarihi perspektifinden incelenmesi. *Çocuk ve Medeniyet*, 8(14), 136-156.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (11. baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, E. (2019). Banksy, otorite ve sanat. *İdil*, 8(54), 175-180. <https://doi.org/10.7816/idil-08-54-08>

### İnternet Kaynakları

- A Picture of Politics. (2012, 8 Mart). *No future mural is short-lived*. Erişim adresi: <https://apictureofpolitics.wordpress.com/2012/03/08/no-future-mural-is-short-lived/> (Erişim tarihi: 25 Ocak 2025)
- Artsy. (t.y.). *Bomb hugger*. Erişim adresi: <https://www.artsy.net/artwork/banksy-bomb-hugger-163> (Erişim tarihi: 30 Ocak 2025)
- Banksy Explained. (2002). *Girl with balloon*. Erişim adresi: <https://banksyexplained.com/girl-with-balloon-2002> (Erişim tarihi: 30 Ocak 2025)
- Banksy Explained. (2003). *Kids on guns*. Erişim adresi: <https://banksyexplained.com/kids-on-guns-2003/> (Erişim tarihi: 30 Ocak 2025)
- Banksy Explained. (2004). *Napalm*. Erişim adresi: <https://banksyexplained.com/napalm-2004/> (Erişim tarihi: 25 Ocak 2025)
- Banksy Explained. (2008). *Nola*. Erişim adresi: <https://banksyexplained.com/nola-2008/> (Erişim tarihi: 25 Ocak 2025)
- Banksy Explained. (2009). *No ball games*. Erişim adresi: <https://banksyexplained.com/no-ball-games-2009/> (Erişim tarihi: 30 Ocak 2025)
- Banksy Explained. (2018). *Seasons greetings*. Erişim adresi: <https://banksyexplained.com/seasons-greetings-december-2018/> (Erişim tarihi: 25 Ocak 2025)
- Banksy Explained. (2020). *Game changer*. Erişim adresi: <https://banksyexplained.com/game-changer-2020/> (Erişim tarihi: 30 Ocak 2025)
- NPR. (2022, 12 Kasım). *Banksy paints mural of gymnast in Ukraine*. Erişim adresi: <https://www.npr.org/2022/11/12/1136274009/banksy-ukraine-gymnast> (Erişim tarihi: 25 Ocak 2025)
- Spor Sepeti. (2025). *Judo kuşak sistemi nasıldır?* Erişim adresi: <https://www.sporsepeti.com.tr/blog/judo-kusak-sistemi-nasildir> (Erişim tarihi: 30 Ocak 2025)
- Stencil Şablon. (t.y.). *Ana sayfa*. Erişim adresi: <https://www.stencilsablon.com.tr/> (Erişim tarihi: 25 Ocak 2025)

## Kitap Kavramı Bağlamında Çeşitlenen Tasarım Nesnelere Dair Bir Öneri

Selen İmge Yakupoğlu<sup>1</sup>

### Özet

Bu inceleme, kitap kavramının en genel tanımıyla tarihsel, işlevsel ve tasarımsal anlamlarına özelde “nesne kitap” bağlamında yeni tasarım yaklaşımlarını ele almaktadır. Kitabın fiziksel bir nesne olmanın ötesine geçerek bir tasarım ve deneyim aracı haline dönüşümünü vurgulamaktadır. Bu bağlamda Bülent Erkmen ve Ferit Edgü’nün “Kitap” çalışması incelenmektedir. Bu çalışma, kitabın geleneksel yapısına karşı bir tasarım dili geliştirerek hem görsel hem de metinsel unsurların yeniden nasıl yapılandırılabileceğine bakmaktadır. Aynı zamanda, kitabın bir tiyatro sahnesi gibi görünebileceğini, sinematografik bir anlatı gibi okunup deneyimlenebileceğini öne sürmektedir. Okuyucunun artık yalnızca metni değil, kitabın kendisini bir bütün olarak deneyimlemesi vurgulanmaktadır. Kitap tasarlama alışkanlığına eleştirel bir şekilde bakıp bilinen doğruyu tersine çeviren Erkmen ve Edgü bağlamında kitabın nasıl bir dönüşüm geçirdiği ve bu dönüşümün yeni okuma deneyimleri sunma potansiyeli bu incelemenin temel sorunlarından biridir.

Bu yaklaşım, kitabın yalnızca metinlerin taşıyıcısı değil, bir bütün olarak deneyimlenen bir nesne olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, Bülent Erkmen ve Ferit Edgü iş birliği ile tasarlanmış olan “Kitap” adlı çalışma örnek olarak gösterilmiştir. Kitabın metinsel, görsel ve fiziksel özelliklerinin nasıl yeniden yorumlanabileceğine dair bir örnek olan “Kitap”, geleneksel tasarım anlayışını sorgularken, kitaba özgü yeni olanakların peşinden gitmektedir. İnceleme sonucu olası başka tasarımlara olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda, bahsi geçen tasarım ile Stravinsky’nin “Bahar Ayını” adlı yapıtıyla paralellik kurularak çıkarım yapılmıştır. Her iki çalışmada da geleneksel düzeni tersine çevirerek yeni bir dil yaratma çabası öne çıkartılarak disiplinler arası bir öneri sunulmuştur.

1 Öğr.Gör., Tarsus Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü Grafik Tasarım Programı, selenyakupoglu@tarsus.edu.tr, 0000-0003-3731-9181

## GİRİŞ

Kitap, tarih boyunca sadece bilgiyi aktaran ve saklayan bir nesne (araç) değil, tasarım ve sanatın önemli bir nesnesi olarak da ele alınmıştır. İlk olarak taş, deri, papirüs gibi yüzeylere yazılarak başlayan kitap, zamanla farklı biçimlere bürünmüş; codex, ciltli yapraklar, e-kitap gibi çeşitlerle tanımlanabilir hale gelmiştir. Kitabın fiziksel yapısı ve işlevleri, dönemin teknolojik olanakları ve kültürel ihtiyaçlarına göre sürekli değişmiş ve evrilmiştir. Ancak kitabı yalnızca fiziksel nesnesine indirgemek yetersiz kalır; kitap, aynı zamanda içerdiği metinlerin ve bu metinlerin sunuluş biçiminin bir bileşimidir.

Kitap, sadece bilgiyi taşıyan bir nesne (araç) olmanın ötesinde bir deneyim nesnesine dönüşmüştür. Günümüzde, kitap tasarımcıları, kitabı yalnızca okunacak bir araç olarak değil, deneyimlenecek bir nesne olarak görmekte ve tasarlamaktadır. Nesne kitap tasarımları; kitabın bütünüyle bir tasarım nesne olarak ele alındığı tasarımlardır. Malzemenin formu, yapısı, fonksiyonu, nesnesi, mekânsal özellikleriyle bir tasarım nesnesi olarak ele alınır. Bu bağlamda, kitabın nesnesinin fizikselliğinin yanı sıra fonksiyonunun ve anlamsal yapısının sorgulanarak yeni biçimlere dönüştürüldüğü çalışmalar gerçekleştirilmektedir.

Bu çalışmada, kitabın geleneksel tanım ve biçimlerinin ötesine geçen, “nesne kitap” kavramı üzerinden incelemeler yapılmıştır. Özellikle, Bülent Erkmen ve Ferit Edgü’nün “Kitap” adlı çalışması, kitabın görsel, metinsel ve biçimsel tasarım olanaklarını nasıl yeniden yorumlayabileceğinin çarpıcı bir örneği olarak ele alınmıştır. Kitap tasarımının modernist eleştirel yaklaşımlar bağlamında nasıl bir evrim geçirdiği ve bu dönüşümün yeni okuma deneyimleri sunma potansiyeli bu incelemenin temel sorunsallarını oluşturmuştur.

### 1. Kitap kavramı bağlamında çeşitlenen tasarım nesnelere olarak kitap

Kitap denilen nesneye ait bir çok tanım bulunabilir. Bu tanımların hepsi kendi bakış açısında doğrudur. Çeşitlenen tanımlara bakılacak olursa;

Kitap, taşa veya deriye yazılmış bir yazı, codex, kitap, veya e-kitap olarak farklı biçimlerde görülebilmektedir. Kitap bir çok farklı formda görülebilir ancak bu durum kitabın tanımının değil de nesnesinin çeşitlenmesinden kaynaklanan bir durumdur. Nesneye ait olan bir şeyin kitaba aitmiş gibi tanımlandığı görülmektedir. Bu tanımlardan bazıları sırasıyla şu şekildedir;

“Grand Larousse Encyclopedique’e göre kitap, dikili veya ciltli olarak bir araya getirilmiş basılı yapraklar bütünüdür. Aynı ansiklopedinin 1986 baskısındaki tanıma göre ise “basılmış ve bir araya getirilmiş ciltli ya da ciltless sayfalar bütünüdür” olarak tanımlanmıştır (Dündar, 2011, s. 6).

Labarre’ye (1994) göre ‘Kitabın Tarihi’ isimli kitabında kitap için şu tanımlamaları örnek göstermiştir; “...1895’de Grand Encyclopedique’e göre “bir metnin... taşınır bir biçimde açığa vurulmaya yönelik, yazılı olarak çoğaltılmasına kitap denir” (s. 7). “...Malo- Renault’nun 1931’de, ‘Art du livre’ adlı yapıtında ise kitabın tanımını: “Bir arada dikilmiş ve ortak bir kapak içine konulmuş basılı defterler” (s. 7) olarak yapmıştır.

Melike Taşçıoğlu (2013) ‘Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Kitap’ çalışmasında kitap nesnesine ait tanımına bakılacak olursa; “...Book Desing adlı kitabında bu sınırlayıcı tanımların ötesinde bir tanım yapan Haslam’a göre kitap, ‘bilgiyi koruyan, sunan, açıklayan, zaman ve boşluk aracılığıyla edebi okuyucuya ileten birtakım basılı ve ciltlenmiş sayfadan oluşan bir taşıyıcıdır” (s. 25). Taşçıoğluna göre, kitap yine de bu tanımlamanın ötesine geçebilir. Kitap nesnesinde bilgi koruma ve sunmanın ötesinde bazı değerlerde vardır; kitap dokunsal hazzı tetikleyen, görselliğiyle esin veren, malzemeyle estetiğin birleştiği bir nesnedir.

Kitabın, Haslam’ın tanımlamasının ötesine geçebilen bir nesne olduğu doğrudur ancak kitap, dokunsal hazzı tetikleyen, görselliğiyle esin veren, malzemeyle estetiğin birleştiği bir nesnedir, tanımlaması bazı kitaplar için mümkündür. Haslam’ın kitabın tanımsal yapısına dair açıklamasından sonra Taşçıoğlun’un, kimi kitaplara hitap eden yazısı ile dar tutması gereken tanımı kitabın genel yapısına yaymaktadır.

Kitabın genel tanımında, basılı ve ciltlenmiş sayfalardan oluşma durumu günümüz bu sınırlılıkla kalmamaktadır. Unesco’nun da 1986 baskısındaki tanımına göre basılmış ve bir araya getirilmiş ciltli ya da ciltless sayfalar bütünü olarak tanımlanmaktadır (Yakupoğlu, 2019). Biçimsel olarak ciltlenmiş sayfaların bir araya gelmesi özelliğini taşımayan elektronik kitap ile artık kitabın, Haslam’a ait kitap tanımının da ötesine geçtiği görülmektedir.

Ancak bu çalışmada kitap birçok tanımıyla beraber informasyonu taşıyabilen, koruyabilen ve ileten bir nesne olarak kabul edilmektedir. Kitap için yapılan bu tanımlamaların bu kadar çeşitlenmesinin nedeni nesneyi tanımlıyor olmalarından kaynaklanmaktadır. Kitabın fonksiyonunu tanımlarken o dönemdeki mevcut koşullar ile hangi nesneye denk geliyorsa onunla açıklanmıştır. Eğer metin ağaca yazılıyorsa o dönem kitap, ağaç kabuğuna yazılan yazıdır diye tanımlanmıştır. En genel tanım olan bilgiyi

taşıyan, koruyan ve ileten bir nesnedir denildiğinde, bilgisayar için bile kitap denilebilecek ortak noktalar bulunabilmektedir. Kitabın tanımında var olan kimi özelliklerin başka nesnelere ile de ortaklık gösterdiği görülmektedir.

Kitap gibi insan üretimi nesnelere tanımının sürekli değişiyor gibi gelmesinin nedeni de budur. Fonksiyonunun değil nesnesinin değişmesidir. Bu bağlamda bu incelemede kitap nesnesinden bahsederken tarihsel geleneksel nesne kastedilmemektedir. Kitabın fonksiyonunun sorun edildiği tasarımlar üzerinden geleneksel kitap nesnesinin sorgulanmıştır. Kitabın nesnesi ile kurduğu ilişkinin sorunsallaştırıldığı yani kitabın ne olduğunun sorun edildiği tasarımlarda, tasarımcıların kitabın bu bilindik (yaygın) dilinin dışında biçimsel denemeler aracılığıyla kitabı yeniden inşa etmelerine olanak sağlayan tasarımlar konu alınmıştır. Kitap nesnesinin alışlagelmiş dilinin aksine yeni okuma deneyimi olarak ne gibi tasarımlara dönüşebileceği incelenmektedir. Altıntaş (2018), eski kitap yapma sanatında kelimelerin anlamın ve yazarın niyetinin taşıyıcısı olduğunu, yenisinde ise kelimelerin anlamın taşıyıcısı olarak değil, kitabın bir parçası olarak yer edindiğini söyler. Yani okuyucunun eski sanatta kitabı değil kelimeleri okuduğunu, yeni sanatta ise doğrudan kitabı okuduğunu belirtir (Altıntaş, 2018).

Altıntaş'ın da bahsetmiş olduğu yeni kitap yapma sanatında sadece metinlerin değil bizatihi kitap okunmaktadır. En genelde bu tür çalışmalar Nesne kitap tasarımları adı altında bulunmaktadır. Bu çıkarımların örneklerini Bülent Erkmen'nin yazıları ve çalışmalarında görmek mümkündür. İlgili çıkarımlar bağlamında Erkmen "Kitap Yapmak" metninde, nesne kitabı tanımlamak üzere kullandığı ifadeler şu şekildedir: Nesne-kitap, sadece kitabın içindekinin değil, kendisinin de okunduğu bir kitaptır ve kitap içindekini taşıdığı kadar, kendisini de içine taşıtır. Kitabın içindekiler kitabın kendisi olmuştur ve artık kitap yalnızca kendisini taşımaktadır. Kitap yapısı ve kitap mekânı; yazı, resim, çizgi, kâğıt, düzenleme, baskı ve cilt gibi unsurlarla birlikte düşünülmeli ve birlikte inşa edilmelidir. Bu bağlamda görmek okumak, okumak görmektir ve yazı resim, resim ise yazıdır. Özetlenecek olursa, bu tür kitaplarda görülen, kitap yazmak kitap yapmak arasındaki bariz farktır (Erkmen, 2018).

Erkmen'in de söyledikleri bağlamında; bu kitaplar kendi bütününe kendini oluşturan öğelerini birbirlerine göre konumları ve ilişkilerini göz ardı etmeden tasarlanırlar. Kitap nesnesini meydana getiren parçaların tamamı tasarlanmaya açık hale gelmektedir. Kitap sadece fizikselliğinden kaynaklı bir nesne olmasından ya da içindeki bilgileri koruyup, taşıyan bir cisim olmaktan çıkmıştır. Bu bağlamda tasarımcılar da kitabın kendi imkanlarını olası farklı seçenekler ile buluşturarak yeni okuma deneyimleri sunmaktadırlar. Kitabın

bizatihi kendisinin problem edilmesi durumunda deneyimlenen(okunan) sadece yazılı metinler veya görseller midir? Kitap nesnesinin sorun edilmesi halinde ne gibi tasarımlar ortaya çıkabilir? gibi soruları doğurmaktadır. Modern dönem ile kitabın kendisinin sorun edildiği, yeni bir medya olarak ortaya çıktığı görülür. Kitap artık alışılmış kullanımını aşan bir nesne haline dönüşebilmektedir. Problemi çözmeye yönelik tasarım değil de problemi çözmekten çok tasarımın kendisinin sorun edilerek tasarım çalışmalarının yapıldığı söylenebilir (Yakupoğlu, 2019, s. 28). Modernizmin bu olanağını C. Greeberg'in tanımıyla açılacak olursa: "C. Greeberg'e göre "Modernizm herhangi bir disiplinin kendi üretim araçlarını yine kendisini eleştirmek, çözümlmek için kullanmasıdır" (Batur, 1997).

C. Greeberg'in tanımına göre, herhangi bir tasarım problemi çözmeye yönelik tasarımlar yapmaktansa problemin kendisi direkt tasarımın kendisi haline gelmiştir. Tasarım nesnesinin kendisinin sorun edilerek tasarım çalışmalarının yapıldığı söylenebilir. Bu bağlamda kitap nesnesini sorgulayan birçok alan doğmuştur. Bu inceleme ise kitap nesnesi özelinde kalmaktadır.

Kitap nesnesinin sorunsallaştırıldığı ve bir olanak olarak görüldüğü tasarımlardan biri olan; Bülent Erkmen ve Ferit Edgü'nün "Kitap" adlı çalışmasına kitabın anlamsal ve fiziksel yapısı üzerinden bakılacaktır;

"(Kitap) 1989 yılında Bülent Erkmen ve Ferit Edgü işbirliği ile yapılmıştır ve aynı yıl aynı kentte Mas matbaası tarafından 1000 adet Türkçe 500 adet İngilizce olarak basılmıştır. Görsel 1) Tüm kitaplar numaralanmış Türkçelerin 1'den 500'e İngilizcelerin 1001'den 1250'ye kadar numaralı olanları satış dışı tutulmuştur" (Yakupoğlu, 2019). Erkmen ve Edgü'nün "Kitap" adlı çalışmasına okuma kavramı üzerinden bakabilmek için, Erkmen'in bahsi geçen tasarımı nasıl gerçekleştirdiklerini anlattığı röportajı incelenmiş ve incelemeden elde edilen çıkarımlar bağlamında çözümlenmiştir. (Bülent Erkmen Web den alınan görüşme, 12 Temmuz 2012). Bu bağlamda "Kitap" çalışması incelenecek olursa;



*Görsel 1. Bülent Erkmen & Ferit Edgü "Kitap" adlı çalışmasından görseller.*

Yazar ile tasarımcının ortak yaptığı bir çalışma olarak "Kitap", kitabın bilindik dilini sorunsallaştırarak tersine tasarım gerçekleştirilmiştir. Alışlageldiği üzere metnin hikayesi üzerine oluşturulan görsel tasarımlar yerine görsellerden yola çıkılarak metinler oluşturulmuştur. Bülent

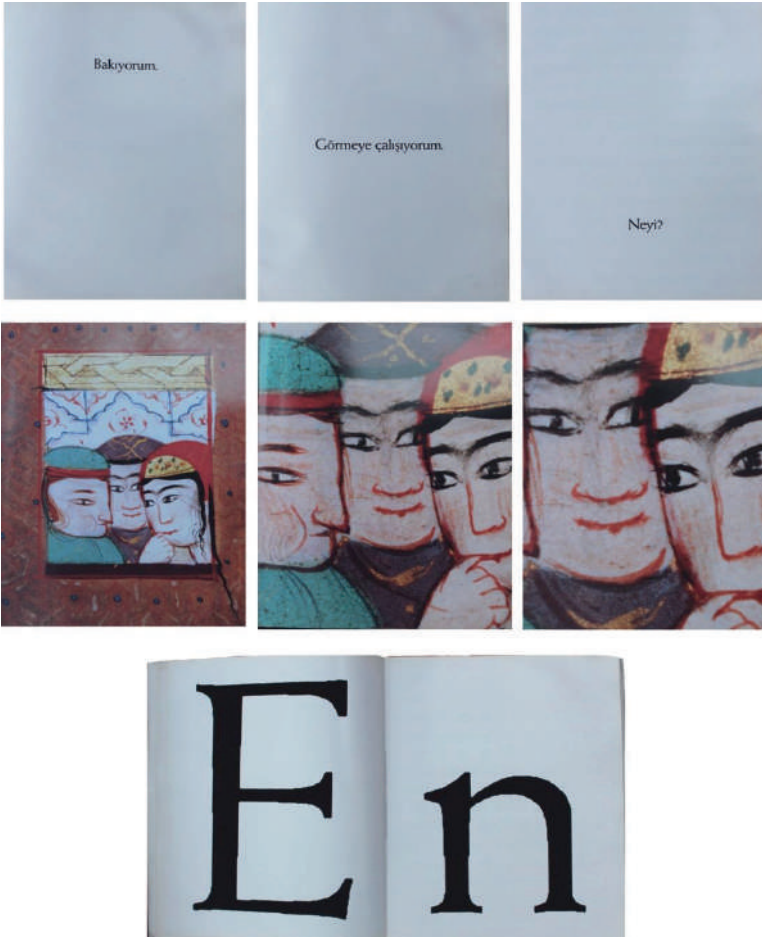
Erkmen'in tek bir görsel (imge) ile kitap yapma düşüncesi çalışmanın çıkış noktası olmuştur. Bahsi geçen tasarım, tek bir görüntüden yararlanılarak oluşturulmuştur. Bu görsel Edgü tarafından seçilen Firdevsi'nin Şahnamesi adlı eserin bir minyatürüdür. (Görsel 2) "Kitabın görünür öznesi Firdevsi'nin Şahnamesinden bir minyatürken, gerçek öznesi tasarım dilini tersine çeviren bir nesne olan "kitap"dır. Bu kez roller değişmiş metni izleyen tasarım yerine tasarımı izleyen metne bırakmıştır" (Köksal, 1994: 72). İlk olarak Bülent Erkmen minyatürü taratıp parçalarına ayırmıştır ve bu parçalardan bir düzen (maket) oluşturmuştur. Aynı ayrı parçaların kullanılmalari yeni bir ilişki içine girerek Firdevsi'nin eserinden başka bir bütünsel bağlamın oluşmasını sağlamıştır. Ferit Edgü de bu parçalanmış görüntülerin olanağında kitaba metin yazmıştır.



*Görsel 2. Bülent Erkmen & Ferit Edgü "Kitap" çalışmasının içerisinde yer alan Firdevsi'nin Şahnamesi adlı eserindeki minyatür.*



Görseller ve metin (yazı dili) arasında bir ilişki yakalayan bu çalışmada tıpkı resimlerde kullanılan parçalama tekniğinin metinlere de yansıdığı, cümlelerin, kelimelerin aynı şekilde parçalandığı görülmektedir. Bir sayfada yazılı olan ‘bana’ kelimesinin kesilmiş, bir şekilde ardından gelecek sayfada yazan cümlelerin “bakıyordu. işte o zaman ...” başlangıç cümlesi olması durumunu yazının da aynı görseller gibi parçalandığını gösteren örneklerden biridir. Sayfaları çevirdikçe metinlerin devamında cümlelerin yerine araya resimler ve tekrar aynı resmin farklı boyutlardaki hallerinin girmesi kitabın okunma alışkanlığını da değiştirmiştir. Resimlerin bu konumlanışları (resimlerin gittikçe büyüyerek sayfa da konumlanmaları), sinematografik dilin kitaba yansımaları olarak görülebilir. Bu sayfalar gerilimi yükselterek, heyecanı ve bekleyişi arttırmaktadır, tıpkı ardından gelecek olan cümlelerin habercisi niteliğinde olduğu gibi.



*Görsel 3. Bülent Erkmen & Ferit Edgü “Kitap” çalışmasından bir kesit*

Tek bir görselin arka arkaya büyütülerek konumlanması ve bir sonraki sayfada yer alan bütün yüzeyi kaplayan “En” yazısı kullanıcının, merakını ve heyecanını arttıran, onu geren bir sahne gibi kurgulanmıştır. Kullanıcı adeta gerilimin, müziğin sesini duymaktadır. Bu çalışmanın olanağında kitabın, deneyimlenebilen tıpkı bir izleyicinin tiyatro sahnesini izleyebildiği gibi bir nesne olduğu görülmektedir. Parça-bütün ilişkisine dayalı sürekliliğini arttırarak devam ettiren bu tasarımın yazı ve görsel arasında kurduğu bağ okuyucuya film izliyormuş hissi yaratmaktadır (Görsel 3).

Kullanıcı kitabı açtığında ilk olarak içinde yuvarlak boşluk bulunan bir sayfa ile karşılaşmaktadır. Bu boşluğun içerisinden bakıldığında diğer sayfada görülen tek şey bir rakamdır. Bu okuyucuya sayfa numarasını işaret etmektedir. Yani Erkmen bu tasarım fikri ile sayfayı, sayfa numarasına spot ışığı tutarcasına göstermektedir. İlgili çıkarım doğrultusunda hem kullanıcı kitabın başladığını, sanki perdenin aralandığını algılamakta hem de kitabın ve sayfanın kendi varlığına işaret ettiğini çıkarılabilmektedir. Sadece sayfa numarasının yuvarlak delik içinden görünüyor olması perdelerin açıldığı ve sahnedeki oyuncunun ilk anda görülmesi gibi düşünülebilir. Bu durum son sayfada da görülmektedir (Görsel 4). Spot ışığıyla aydınlatılan bir tiyatro oyuncusu gibi sayfa numarasına işaret edilmiştir ve kitap başlamıştır.



*Görsel 4. Bülent Erkmen & Ferit Edgü “Kitap” çalışmasındaki sayfa numaralarının vurgulandığı görseller.*

İlgili ifadelerde, kitabın bir tiyatro sahnesi gibi görülebileceği, sinematografik dili üzerinde taşıdığı söylenirken, asıl söylenmek istenen tiyatronun metinsel ilişkilerin (kendini oluşturan yapılarının) kitap nesnesinde de görülebileceğidir. Yakupoğlu (2019), kitap ile tiyatronun farklı özsel nitelikleri olduğunu ve bu niteliklerin birinin bir diğerine atfedilemeyeceğini söyler. Fakat iki olgudaki metinsellik üzerinden aralarındaki ilişkiyi kurabilmek mümkündür. Buradaki metinsellikten elbetteki abc formundaki yazınsal metinler değil, bir kurgu olarak düşünülebilen metinsellik kastedilmektedir. Neticede bu metinsellik, izleyiciye okuma olanağı sunmaktadır (Yakupoğlu, 2019).

Sinematografik bir dile sahip olan ilgili tasarım, tiyatronun sahneleme dilinin kitap tasarımına olan yansımaları olarak da görülebilir. Bir tiyatrodaki oyuncunun konumu, bir kelimenin cümledeki konumuna cümlenin de kitap içindeki konumuna benzetilebilir. Bu çalışma kitabı farklı biçimlerde de okuma imkânı vermektedir. Sinematografik dilin direkt yazı ve seyircinin konumunun benzetilmesinin ötesinde kitabın kendi tasarımı bu ilişkiyi çok daha ileriye götürmektedir.

Sinematografik dilin kullanıldığı bu kitabın tasarımında, alışlagelmiş ve içinde yazan metine göre şekillenen tasarım anlayışının tersine bir kitap tasarımı ve temel doğruyu kullanmamış olmaktan çıkan bir çalışma olduğu görülmektedir. Bu da kitap tasarımının denemeye ne kadar açık bir nesne olduğunun göstergesidir. Erkmén'in tasarımı doğrultusunda yeni bir çalışma ortaya konulup konulamayacağı, kitabı sunma imkânı verip veremeyeceği gibi sorgulamalar meydana gelmiştir. "Kitap" adlı çalışma; kitabın fiziksel yapısının nerelere kadar sızramaya elverişli olup olmadığı gibi soruları da doğurmaktadır. Bu çalışma bağlamında sorulan sorulardan bir diğeri ise "izlenebilen bir nesne haline gelen kitap, bir beste ile ilişkilendirilebilir mi?" sorusudur. Bu soru bağlamında önerilerden biri de Stravinsky'nin "*Bahar Ayini*" adlı yapıtıdır. Erkmén ve Edgü'nün kitabı yaratım fikri ve süreciyle Stravinsky'nin, Bahar Ayini'ni yaratması arasında benzerlikler olduğu çıkarsanmıştır.

Bahar Ayini'nin seçilmesinin nedeni şu şekilde açıklanabilir;

Igor Stravinsky, asimetrik ritmik yapı kullanımları, disonans kullanımı, yeni armonize teknikleri, orkestrasyonda yapmış olduğu farklılıklarla bilinen doğruları tersine çevirmiş, dönemin süre gelen müzik anlayışını yeniden şekillendirmiştir. "Anti Romantik stiliyle birlikte çarpıcı disonansları, poliritmik ve kısa melodik materyellerin peşi sıra kullanımları neticesinde elde ettiği şok etkisi yaratan müzikal

diliyle Bahar ayını dönemin dinleyicisinin alıştığı bale atmosferini tamamıyla değiştirmiştir” (Ünlener, 2014, s.131).

Stranivsky geleneksel olan müzikal cümleleri, onu oluşturan öğeleri değiştirmeksizin enstürmanların sıralamasını ve akış içindeki kullanımlarını değiştirerek yeni olanaklar yaratmaktadır. Bahar Ayini’nde, müzik bloklar halinde düzenlenmektedir. Bu durum parça-bütün ilişkisine dayalı bir kolaj gibi düşünülebilir. Dinleyici, müziğin içerisinde bir anda korku dolu bir kısım duyarken birden müziğin tekrar yavaşladığını deneyimlemektedir. Bu durum dinleyiciler tarafından Bahar Ayini’nin farklı parçalar halinde birbirinden bağımsız geçişleri barındırıyormuş gibi algılansa da aslında bütünlüğünü koruyan ve gittikçe artan bir düzene (ritme) sahiptir. İlgili çıkarım yukarıda anlatılan Erkmen ve Edgü’nün “Kitap” adlı çalışmasında da vardır. Parçalar halinde kitabın içinde konumlanan görseller ilk bakışta bir bütünü işaret ediyormuş gibi görünmese de aslında kesik kesik parçaların bir bütünü oluşturduğu görülmektedir. Erkmen’in kitabında beklenmedik bir anda büyüyen ve küçülen resimlerin kitap ile kurduğu bağ, Bahar Ayini’nde de gözlenmektedir. Bahar Ayini’nde bir anda ortaya çıkan gerginliği arttıran ve sonrasında değişen ritimler bulunmaktadır. Bu parçalar tıpkı kitaptaki resimler ile ilişkilendirilebilir (eşlenebilir).

Dönemi içerisinde müzik yazma alışkanlığına bakıldığında, önceden bir tema belirlenmektedir ve tema geleneksel bir olayı anlatmaktadır. Bahar Ayini’nde, kurban- ayın gibi temalar işlenmektedir ancak enstrümental olarak ve orkestrasyondaki yeni düzenlemeler, temaya tekrardan bakılmasına olanak sağlamaktadır. Stravinsky, enstrümental, armonizasyon kullanımı ve orkestrasyondaki yaptığı değişimler gibi bilinen doğruları tersine çevirmektedir ve yeni bir dil ortaya koymaktadır. Bu durum tıpkı “Kitap” çalışmasının tasarım mantığına benzemektedir. Alışıl gelmiş bir düzeni tersine çevirerek yeniden bir yorumlama yapılmaktadır.

Erkmen’in kitap çalışmasında da seçilen bir minyatür temanın göstergesiye, tema bu çalışmada ters yüz edilmektedir. Minyatürün kendisi tema haline gelmektedir. İlk yapıldığında bir minyatürken Erkmen’in çalışmasında o tema dışarıda kalır. Minyatürün kendi iç yapısı tema haline gelir ve metin temaya bağlı olarak kurgulanır. Kitabın görsel ve yazı arasında kurmuş olduğu ilişkide tersine dönmüş olur. Alışılmışın dışına çıkmaktadır. C. Greeberg “Modernizmi, bir disiplinin kendi üretim araçlarını yine kendisini çözümlenmek veya eleştirmek için kullanmasıdır şeklinde açıklamaktadır. Bu tanım bağlamında, kitabın yaratım sürecini ve kendisini problem etmeye yönelik yapılan bu çalışma için modernist bir yaklaşımdır denilebilir. “Problemi çözmeye yönelik tasarım değil de problemi çözmekten

çok tasarımın kendisinin sorun edilerek tasarım çalışmalarının yapıldığı söylenebilir” (Yakupoglu, 2019). Sonuç olarak bu bağlamda kitabın kendisini aşan bir nesne olduğu ve iletişim için yeni örnekler oluşturabildiği gibi pek çok alan ile bağının kurularak, başka alanlara da sıçrayabildiği görülmektedir.

## SONUÇ

Tarihte, kitabın nesnesine ait birden çok farklı tanım mevcuttur. Kitabın değişime uğrayan bir nesne olarak görülmesinin nedeni kitaba ait fonksiyonların uygulanabileceği nesne çeşitlemelerinden kaynaklanmaktadır. Buna bağlı olarak da kitap tasarımının da sürekli çeşitlenebilmeye açık bir olgu olduğu söylenebilmektedir. Kitabın nesnesinin değişmesine rağmen fonksiyonu bakımından hep aynı kaldığı görülmüştür. Fonksiyonel kitap kavrayışı bağlamında alışlagelmiş kitabın kağıttan ardışık sayfalar ile oluşma halinin dışında bir nesne olduğu gösterilmiştir. Tasarımcıların kitabı fonksiyonu bakımından ele aldığı çalışmalarda, geleneksel kitap nesnesinin sorgulandığı böylece de kitabın nesnesi ile kurduğu ilişkinin sorunsallaştırılarak biçimsel olanakların değerlendirilmesi açısından yeni okuma deneyimleri incelenmiştir. Bu bağlamda gerçekleştirilen incelemede, Bülent Erkmen& Ferit Edgü'nün 'Kitap' adlı çalışmasının incelenmesi sonucu kitabın bir tiyatro sahnesi gibi okunabileceği (izlenebileceği) gösterilmiştir. Tasarımcıların böylesi bir durumu sorun etmesi halinde tiyatrodaki metinsel ilişkilerin kitap nesnesinde de görülebileceğidir. Alışlagelmiş kitap tasarımların aksine, yani metinlere göre şekillenen tasarım anlayışının tersine temel doğruyu kullanmayan ve sorgulayan bir kitap tasarımı yapıldığı gösterilmiştir. Bu da kitap tasarımının denemeye ne kadar açık bir nesne olduğunun göstergesidir. Bu bağlamda Erkmen'in çalışması “kitabı sunma imkânı verebilir mi?” sorusunu ortaya çıkarmış ve kitap adlı çalışmanın Bahar Ayini ile eşlenebileceği gösterilmiştir. Kitap nesnesinin, bilindik okuma alışkanlığının sınırlayıcı tanımlamasının ötesinde tasarlanmaya açık bir nesne olduğu vurgulanmıştır.

## KAYNAKÇA

- Altıntaş U. (2018) *Yapıt (Olarak) Kitap: Kitabın Fiziksel Varlığı Üzerine Kavramsal Okumalar*. Yayımlanmamış doktora lisans tezi, Yaşar Üniversitesi.
- Batur, E. (1997). *Modernizmin serüveni*. Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Dündar B. (2011). *Kitap Nesnesi Nesne Olarak Kitap*. Akın Nalça Kitapları
- Edgü F. & Erkmen B. (1989). *Kitap*. Mas Matbaası.
- Erkmen, B. (2018). *Kitap Yapmak*. GMK Yazılar. <https://gmk.org.tr/uploads/news/file-1538547652884927870.pdf>
- Erkmen, B. (web sayfasından alınan görüşme, 12 Temmuz 2012). <http://jef-f-wonders.com/work/view/1205> Erişim tarihi: 2020
- Köksal A. (1994). *Zorunlu Çoğulluk*. Ofset Yapımevi.
- Labarre, A. (1994). *Kitabın Tarihi*. Sel Yayıncılık.
- Taşçıoğlu M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Kitap*. Yem yayınları.
- Ünlünen, E. (2014). Bale Müziğindeki Büyük Evrim Igor Stravinski'nin Bahar Ayını İsimli Bale Eseri Üzerine Genel bir Analiz. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(7), 126-158. <https://doi.org/10.20488/austd.41977> Erişim Tarihi: 09.10.2024
- Yakupoğlu S. (2019). *Tasarım Öjesi Olarak Kitap Nesnesindeki Mekansal İlişkilerin Analizi*. Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi.

## GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1-2-3-4. Selen İmge Yakupoğlu kişisel arşiv



# Tasarımın Dönüşümü: Grafik Sanatlarda Güncel Yaklaşımlar

**Editör:**

**Doç. Dr. Melike Bakar Fındıkcı**

 **ÖZGÜR**  
YAYINLARI

