

Mekânda Estetik ve İşlevsellik: Süpergrafiklerin Yaratım Süreci

Mediha Esmeray¹

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 m²'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 disiplinlerden 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 odaklanırlar. 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>.