

Grafik Tasarımda Disiplinlerarası Geçişler ve Genişleyen Uygulama Alanları

Seyit Mehmet Buçukoğlu¹

Özet

Bu çalışma, grafik tasarımın tarihsel gelişim süreci içinde geçirdiği dönüşümü disiplinlerarası bir perspektiften ele alarak, alanın genişleyen uygulama pratiklerini kuramsal ve kavramsal bir çerçevede incelemeyi amaçlamaktadır. Başlangıçta baskı teknolojileri ve tipografik düzenleme pratiği etrafında şekillenen grafik tasarım, modernizmle birlikte rasyonel, işlevsel ve sistematik bir iletişim alanı olarak konumlanmış; dijitalleşme süreci içinde zaman, hareket, etkileşim ve veri temelli üretim biçimlerini kapsayan çok katmanlı bir yapıya evrilmiştir. Çalışmada, grafik tasarımın görsel sanatlar, mimarlık, enstalasyon, performans, kamusal alan ve dijital medya ile kurduğu geçişken ilişkiler incelenmekte, bu etkileşimlerin tasarım nesnesinin ontolojik statüsünü nasıl dönüştürdüğü tartışılmaktadır. Özellikle sanat nesnesi ile iletişim nesnesi arasındaki sınırların bulanıklaşması, tasarımcının teknik uygulayıcı kimliğinden stratejik düşünür ve kültürel üretici kimliğine geçişi bağlamında değerlendirilmektedir. Ayrıca yapay zekâ, veri görselleştirme, kullanıcı deneyimi tasarımı ve sistem odaklı üretim yaklaşımları üzerinden grafik tasarımın güncel rolü analiz edilmektedir. Çalışma, grafik tasarımın estetik bir düzenleme pratiği olmasının yanında farklı disiplinleri bütünleştiren, kamusal söylem üreten ve kültürel anlam inşa eden dinamik bir düşünme ve üretme biçimi olduğunu savunmaktadır. Bu bağlamda grafik tasarım, çağdaş dünyada disiplinler sınırları aşan, esnek ve bütünleştirici bir platform olarak yeniden tanımlanmaktadır.

1. Giriş

Gutenberg'in matbaasından günümüzün üretken yapay zekâ algoritmalarına kadar geçen süre içinde grafik tasarım, belki de hiçbir sanat ve tasarım disiplininin yaşamadığı kadar hızlı ve radikal bir dönüşüm geçirmiştir. Başlangıçta tipografi

1 Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, seytibucukoglu@aydin.edu.tr, ORCID ID 0000-0003-2421-2369

ve baskı zanaatı üzerine kurulu olan bu alan, bugün mimarlıktan moda, yazılımdan aktivizme kadar çok geniş bir spektrumda kendine yer bulmaktadır.

Bu çalışmada, grafik tasarımın “disipliner özerklik” ile “disiplinlerarası geçişkenlik” arasındaki gerilimli ama bir o kadar da verimli ilişkisinin ortaya konulması amaçlanmıştır. Richard Buchanan’ın “karmaşık problemler” (*wicked problems*) olarak tanımladığı günümüzün çok boyutlu meseleleri, tasarımcıyı tekil bir yüzeyin sınırlarından çıkarıp; mekânsal, dijital ve toplumsal katmanların içine itmiştir.

Bu tartışma zemini, grafik tasarımın modernizm sonrası dönemde diğer görsel sanatlarla olan ilişkisini yeniden tanımlarken, dijitalleşme ile yeni teknolojilerin tasarımın üretim ve dolaşım biçimlerini köklü biçimde dönüştürdüğünü de görünür kılmaktadır. Aynı zamanda genişleyen bu uygulama alanlarında tasarımcıyı bir “teknisyen” olmaktan çıkarıp bir “yazar” veya “stratejist” haline getirmiştir.

Bu çerçevede, grafik tasarımın bir “son ürün” değil, yaşayan bir “süreç” ve “dil” olduğunu ortaya koymak anlamlı olacaktır. Çünkü tasarımın sınırlarının bu denli genişlemesi, tasarımcı kimliğini de yeniden kurgulamayı zorunlu kılmaktadır. Dolayısıyla, grafik tasarımın modern dünyadaki dinamik ve bütünleştirici gücünün daha geniş bir perspektiften incelenmesi önemlidir.

1.1. Grafik Tasarımın Tanımı ve Disipliner Konumu

Grafik tasarım, iletişim odaklı bir görsel üretim alanı olarak biçimsel düzenleme pratiği olmanın yanında, anlam inşasına yönelik bilinçli bir kurgulama sürecidir. Bu yönüyle tasarımcı; tipografi, renk, biçim, boşluk ve kompozisyon gibi görsel unsurları belirli bir amaç doğrultusunda organize ederken izleyicinin algısal, kültürel ve bilişsel süreçlerini de hesaba katan çok katmanlı bir karar verme mekanizması işletir. Grafik tasarımın disiplinler konumu, onu hem sanat hem de iletişim bilimleri ile ilişkilendirirken; sosyoloji, psikoloji, pazarlama ve dijital teknoloji gibi farklı bilgi alanlarıyla etkileşim hâlinde gelişen hibrit bir yapı olarak konumlandırır. Bu disiplinler arası yapı, grafik tasarımın estetik üretimle sınırlı kalmamasını; bilgi aktarımı, kimlik oluşturma, kamusal yönlendirme ve deneyim tasarımı gibi işlevsel roller üstlenmesini mümkün kılar. Disiplinlerarası bu yolculuk, tasarımı bir “hizmet alanı” olmaktan çıkarıp, karmaşık dünyamızı anlamlandırmamızı sağlayan temel bir “bilme ve eyleme biçimi” haline getirmiştir (Cross, 2001).

Tasarım pratiği, modern ve postmodern dönemlerde yaşanan teknolojik dönüşümlerle birlikte analog yüzeylerden dijital arayüzlere taşınmış; basılı materyallerden hareketli görüntüye, statik kompozisyonlardan etkileşimli sistemlere doğru genişlemiştir. Bu dönüşüm, grafik tasarımın araçlarını

çeşitlendirdiđi gibi üretim hızını, dolaşım biçimlerini ve hedef kitleyle kurduđu ilişkiyi de dönüştürmüştür. Günümüzde grafik tasarım; marka kimliđi oluşturma, bilgi görselleştirme, kullanıcı arayüzü geliştirme ve sosyal mesaj üretme gibi alanlarda stratejik bir rol üstlenmekte, yalnızca görsel beğeni üretmekten öte toplumsal söylemin şekillenmesinde etkin bir araç olarak işlev görmektedir. Dolayısıyla grafik tasarım, estetik duyarlılık ile problem çözme becerisinin kesiştiđi, yaratıcı sezgi ile analitik düşüncenin birlikte çalıştığı ve kültürel bağlamdan bağımsız düşünülemeyen bir iletişim disiplini niteliđi taşımaktadır. Bu çerçevede grafik tasarımın tanımı, görsel düzenleme pratiğinden daha geniş bir anlam alanına yayılmakta; mesajın içeriđi, bağlamı ve alımlanma biçimi arasındaki ilişkiyi bütüncül olarak ele alan bir tasarım düşüncesini ifade etmektedir (Meggs & Purvis, 2016).

1.2. Grafik Tasarımın Tarihsel Gelişimi

Grafik tasarımın tarihsel gelişimi, insanın düşünce ve deneyimlerini görsel semboller aracılığıyla aktarma gereksinimiyle başlayan uzun soluklu bir kültürel evrimin parçası olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda görsel iletişimin başlangıcı olan mağara resimlerinden Gutenberg'in hareketli parçalı matbaasına kadar uzanır. İlk mağara resimleri, yalnızca estetik üretimler değildir. Bilgi kaydı, ritüel aktarımı ve topluluk içi iletişim işlevi gören erken görsel anlatım biçimleri olarak grafik tasarımın öncüllerini oluşturmuştur. Antik uygarlıklarda yazı sistemlerinin ortaya çıkışıyla birlikte görsel ve metinsel öğelerin birlikteliđi daha sistematik bir yapıya kavuşmuş; papirüsler, taş yazıtlar ve el yazması kitaplar aracılığıyla sembol, harf ve süsleme unsurları bütüncül kompozisyonlar içinde kullanılmıştır. Orta Çağ boyunca manastırlarda üretilen el yazmaları, tipografik düzen, sayfa hiyerarşisi ve illüstratif anlatım açısından grafik tasarımın temel ilkelerinin sezgisel biçimde uygulandıđı örnekler olarak öne çıkar.

15. yüzyılda Johannes Gutenberg'in hareketli metal harf sistemini geliştirmesi, görsel iletişim tarihinde kırılma noktası niteliğinde bir dönüşüm yaratmış; çoğaltılabilir metin ve görsellerin geniş kitlelere ulaşabilmesiyle birlikte bilginin dolaşım hızı ve erişilebilirliđi radikal biçimde artmıştır. Matbaanın yaygınlaşması, tipografi kavramının teknik bir zanaatten tasarım odaklı bir alana evrilmesine zemin hazırlarken, sayfa düzeni, yazı karakteri seçimi ve görsel bütünlük gibi konuların bilinçli tercihler hâline gelmesini sağlamıştır. 18. ve 19. yüzyıllarda sanayileşmenin hız kazanmasıyla birlikte kentleşme, seri üretim ve tüketim kültürünün yükseliş; afiş, ilan ve ambalaj gibi basılı materyallerin çoğalmasına yol açmış, böylece grafik üretim kamusal alanda görünür ve yönlendirici bir rol üstlenmiştir. Reklamcılığın kurumsallaşması

ve litografi gibi baskı tekniklerinin gelişmesi, görsel çeşitliliği artırarak grafik tasarımın ticari ve kültürel etkisini belirginleştirmiştir.

16. yüzyılın başlarında modernist sanat akımları, özellikle tipografi ve kompozisyon anlayışında yalınlık, işlevsellik ve düzen arayışını öne çıkararak grafik tasarımın estetik dilini yeniden şekillendirmiştir. Bu dönemde grafik tasarım, baskı tekniklerine dayalı bir üretim pratiği olmaktan çıkarak iletişim stratejileriyle bütünleşen profesyonel bir uzmanlık alanına dönüşmüştür. Ancak modern anlamda “grafik tasarım” terimi, 20. yüzyılın başındaki sanayileşme ve kitle iletişimi ihtiyacıyla belirginleşmiştir. Alanın isimlendirilmesi konusunda kilit isim olan William Addison Dwiggins, 1922 yılında yayımladığı bir makalede “grafik tasarım” terimini kullanarak, bu pratiği diğer baskı sanatlarından ayırmış ve bağımsız bir profesyonel alan olarak tanımlamıştır (Dwiggins, 1922). Endüstri devrimi sonrası artan tipografik çeşitlilik, reklam endüstrisinin büyümesi ve kitlesel üretimin yarattığı görsel gereksinimler, grafik tasarımın disiplin sınırlarını genişletmiş ve profesyonelleşme sürecini hızlandırmıştır. Bu tarihsel seyir, grafik tasarımın teknik gelişmelerle değil, toplumsal dönüşümler, ekonomik dinamikler ve kültürel üretim biçimleriyle birlikte şekillendiğini göstermektedir (Meggs & Purvis, 2016). Günümüzde dijital teknolojilerin sağladığı olanaklarla birlikte hareketli görüntü, etkileşimli arayüz ve veri görselleştirme gibi alanlara yayılan grafik tasarım, köklerini tarihsel görsel anlatım geleneklerinden alırken sürekli dönüşen bir iletişim pratiği olarak varlığını sürdürmektedir.

1.3. Modernist Çerçeve ve Grafik Tasarımın İşlevi

Modernist çerçevede grafik tasarımın işlevi, görsel düzenlemenin öznel ifade alanından çok rasyonel, sistematik ve iletişim odaklı bir problem çözme pratiği olarak ele alınmasıyla tanımlanır. 20. yüzyılın ilk yarısında sanayileşme, seri üretim ve kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması; görsel dilin standartlaşmasını ve daha ölçülebilir bir tasarım yaklaşımını gerekli kılmıştır. Bu bağlamda modernist tasarım anlayışı, süslemeci eğilimlerden uzaklaşarak okunabilirlik, işlevsellik ve yalınlık ilkelerini merkeze yerleştirmiştir. Görsel unsurların belirli bir düzen içinde yapılandırılması, izleyicinin algısal yükünü azaltmayı ve mesajın mümkün olan en doğrudan biçimde iletilmesini hedefleyen bilinçli bir strateji olarak görülmüştür (Meggs & Purvis, 2016). Bu yaklaşımın kurumsal ve pedagojik temelleri, 1919’da Almanya’da kurulan Bauhaus okulunun sanat, zanaat ve endüstriyel üretimi bütünleştiren eğitim modeliyle belirginleşmiş; tasarımın bireysel estetikten ziyade toplumsal gereksinimlere yanıt veren bir üretim alanı olduğu vurgulanmıştır. Bauhaus sonrasında gelişen *Uluslararası Tipografik Stil (İsviçre Okulu)* ise özellikle tipografi, fotoğraf ve geometrik kompozisyonu merkeze alan disiplinli bir görsel sistem önererek modernist

düşünceyi uluslararası ölçekte görünür kılmıştır. Bu dönemde tasarımın temel amacı, içeriğin anlaşılabilirliğini artırmak ve iletişim sürecindeki belirsizlikleri azaltmak olarak değerlendirilmiş; biçimsel kararların içerik tarafından yönlendirilmesi gerektiği düşüncesi yaygınlık kazanmıştır (Hollis, 2001).

Modernist grafik tasarımın en belirgin araçlarından biri olan ızgara sistemi, yüzeyin matematiksel oranlar doğrultusunda bölümlenmesini sağlayarak düzen, ritim ve hiyerarşi oluşturmayı mümkün kılmıştır. Bu sistem, tipografik elemanlar ile görseller arasındaki ilişkileri nesnel ölçütlere dayandırarak tasarım sürecinde öznel tercihlerin yerine yapısal tutarlılığı öne çıkarmayı amaçlamıştır. Josef Müller-Brockmann, tasarımın temel işlevini mesajın en saf ve anlaşılır biçimde iletilmesi olarak tanımlarken, ızgara kullanımının iletişimde evrensel bir açıklık ve bütünlük sağlayacağını savunmuştur (Müller-Brockmann, 1996). Bu yaklaşım, salt estetik bir düzenleme aracı değil, bilginin yapılandırılmasına yönelik metodolojik bir çerçeve olarak değerlendirilmiştir.

Öte yandan modernist bakış açısı, tasarımcının kişisel üslubunu geri planda tutarak içerik merkezli bir yaklaşımı benimsemiş; görsel anlatımın kültürel sınırları aşabilecek ortak bir dil oluşturabileceği düşüncesini güçlendirmiştir. Nesnellik ilkesi, tipografik seçimlerden renk kullanımına kadar uzanan geniş bir karar yelpazesinde belirleyici olmuş ve tasarımın öznel beğeniden ziyade işlevsel gereklilikler doğrultusunda şekillenmesi gerektiği savunulmuştur. Her ne kadar postmodern dönemle birlikte bu anlayış eleştirilmiş ve çeşitlenmiş olsa da modernist grafik tasarım yaklaşımı, günümüzde hâlâ bilgi tasarımı, arayüz tasarımı ve kurumsal kimlik oluşturma gibi alanlarda etkisini sürdüren kuramsal bir referans noktası olarak kabul edilmektedir (Lupton & Phillips, 2015).

Bütüncül bir yaklaşım içinde bakıldığında modernist bakış açısına göre tasarımın işlevi, mesajı en saf ve anlaşılır haliyle hedef kitleye ulaştırmaktır;

- **Form İşlevi Takip Eder:** Estetik, iletilmek istenen bilginin önüne geçmemelidir.
- **ızgara Sistemi (Grid):** Tasarımda düzen, hiyerarşi ve matematiksel tutarlılık ön plandadır.
- **Nesnellik:** Tasarımcının kişisel ifadesinden ziyade, içeriğin evrensel bir dille aktarılması hedeflenir.

1.4. Grafik Tasarımın “Uygulamalı Sanat” ve “İletişim Disiplini” Olarak Konumlanması

Grafik tasarım, sanatın estetik araçlarını kullanırken bilimsel yöntemin (analiz, sentez, uygulama) disipliniyle hareket eder. Jorge Frascara (1988,

2004), grafik tasarımın görsel bir stil oluşturma çabasından ziyade, özünde bir “iletişim tasarımı” olduğunu savunur. Frascara’ya (2004) göre tasarımcı, bilgiyi görsel göstergelere dönüştürerek alıcının bu kodu doğru çözmesini sağlayan bir iletişim uzmanıdır. Bu bağlamda tasarım, plastik sanatların öğelerini kullanan bir “uygulamalı sanat” olmasının yanı sıra, sosyal bilimler ve göstergebilimle doğrudan ilişkili bir “iletişim disiplini” olarak konumlanır. Bu durum onu, iki temel kutbun arasında hibrit bir pozisyona yerleştirir:

1. **Uygulamalı Sanat Olarak:** Tasarımcı, renk, form, doku ve kompozisyon gibi plastik sanatların öğelerini kullanır. Ancak sanatçının aksine, tasarımı kendi içsel dışavurumu için değil, bir “işveren” veya “problem” için gerçekleştirir.
2. **İletişim Disiplini Olarak:** Tasarım, bir kodlama sürecidir. Tasarımcı, bilgiyi görsel göstergelere dönüştürerek alıcının bu kodu doğru çözmesini sağlar. Bu yönüyle grafik tasarım, göstergebilim ve psikolojiyle doğrudan ilişkilidir.

Günümüzde grafik tasarım, bu iki tanımın ortasında; Lupton’un (2009) ifade ettiği gibi, toplumsal bağlamı olan ve kullanıcı deneyimi odaklı stratejik bir sürece evrilmiş *stratejik bir görsel yönetim süreci* olarak tanımlanmaktadır. Artık “*ne görüldüğü*” değil, “*nasıl bir deneyim yarattığı*” ve “*hangi sosyal/kültürel bağlama oturduğu*” önem kazanmış, toplumsal bağlamı olan ve kullanıcı deneyimi odaklı stratejik bir sürece evrilmiştir.

1.4.1. Sanat Nesnesi ile İletişim Nesnesi Arasındaki Sınırların Bulanıklaşması

Modernizm sonrası dönemde grafik tasarım, işlevsel bir iletişim pratiği olmaktan çıkarak kültürel ve estetik bir üretim alanı olarak yeniden tanımlanmıştır. Yüksek sanat ile uygulamalı sanat arasında kurulan modernist hiyerarşi, özellikle 1960’lardan itibaren çözülmeye başlamış; grafik tasarım ürünleri estetik ve kavramsal değerleri üzerinden tartışılır hâle gelmiştir (Barnard, 2005, s. 10-14). Bu dönüşüm, sanat kuramındaki disiplinler sınırlarının çözülmesiyle paralel ilerlemiştir. Bu bağlamda Rosalind Krauss’un “genişleyen alan” kavramı, sanatın kendi medyasal sınırlarını aşarak disiplinlerarası bir konuma yerleşmesini açıklamaktadır (Krauss, 1979, s. 30-44). Krauss’un heykel sanatı üzerinden geliştirdiği bu kuramsal çerçeve, grafik tasarım için de uyarlanabilir bir model sunmaktadır. Dolayısıyla grafik tasarım; tipografi, fotoğraf, performans, enstalasyon ve dijital medya ile kesişerek hem mekânsal hem kavramsal bir genişleme yaşamış, böylece iletişim nesnesi ile sanat nesnesi arasındaki hiyerarşik ayrım önemli ölçüde zayıflamıştır. Ayrıca postmodern kültür kuramı, görsel üretimlerin yüksek kültür/popüler kültür ayrımı içinde

değerlendirilmesini problematize etmiş; bu da tasarım nesnelere estetik değerinin yeniden düşünülmesine zemin hazırlamıştır (Jameson, 1991, s. 1-6). Bu bakımdan grafik tasarım ürünü, mesaj ileten bir araç değil; kültürel anlam üreten, eleştirel söylem kurabilen bir nesne olarak konumlanmaktadır.

- **Tasarımcı-Yazar Kimliği:** Postmodern tasarım kuramında tasarımcının rolü de dönüşüme uğramıştır. Tasarımcı müşterinin iletisini görselleştiren teknik bir aracı olmaktan çıkıp, kendi estetik ve düşünsel konumunu üreten bir özne olarak kabul edilmektedir. Bu yaklaşım, tasarımcının “yazar” olarak konumlandırılmasını gündeme getirmiştir. Özellikle Ellen Lupton ve J. Abbott Miller, tasarım pratiğini yazarlık kavramı üzerinden tartışarak tasarımcının anlam üretimindeki aktif rolünü vurgulamışlardır (Lupton & Miller, 1999, s. 1-6). Bu perspektif, Roland Barthes’ın “Yazarın Ölümü” metninde tartıştığı yazarlık kavramının görsel tasarım alanına uyarlanması olarak da okunabilir (Barthes, 1977, s. 142-148). Bu bağlamda tasarımcı, biçim veren bir teknisyenden çok, söylem kuran bir kültürel üretici hâline gelir. Grafik tasarım nesnesi de bu doğrultuda işlevsel olmanın yanında öznel ve eleştirel bir ifade alanı kazanır.
- **Estetik Özerklik:** Sanat nesnesi ile iletişim nesnesi arasındaki sınırların bulanıklaşmasının en görünür göstergelerinden biri de grafik tasarım ürünlerinin bağlam değiştirmesidir. Bir afiş ya da kitap kapağı, üretildiği anda belirli bir iletişim işlevi üstlenirken, zaman içinde bu işlevini yitirip müze veya galeri mekânında estetik bir nesne olarak yeniden konumlanabilir. Bu durum, sanat sosyolojisi bağlamında kültürel alanlar arasındaki geçişkenliğin göstergesi olarak değerlendirilebilir (Bourdieu, 1993, s. 30-37). Ayrıca görsel kültür çalışmaları, imgelerin bağlam değiştirdikçe anlamlarının da dönüştüğünü vurgular (Mitchell, 2005, s. 10-15). Bu çerçevede bir grafik tasarım ürünü, işlevsel bağlamından koparak estetik özerklik kazanabilir. Artık nesne, iletildiği mesajla değil; biçimsel özellikleri, tipografik dili, kompozisyonu ve tarihsel konumuyla değerlendirilir.

Bu bakımdan modernizm sonrası dönemde grafik tasarım, sanat ile iletişim arasındaki sınırların geçirgenleştiği bir üretim alanı hâline gelerek, tasarımcıya daha geniş bir ifade alanı açarken; sanata da kitlelerle doğrudan iletişim kurabilme ve toplumsal etki yaratma potansiyeli kazandırmaktadır.

1.5. Grafik Tasarımın Geçişken Yapısı

Dijitalleşme, ağ kültürü ve etkileşimli medya teknolojilerinin gelişimiyle birlikte grafik tasarımın uygulama alanları da çeşitlenmiştir. Günümüzde grafik tasarım; mimari mekânlarda yönlendirme ve bilgi tasarımı sistemlerinde, mobil

uygulama ve dijital oyun arayüzlerinde, artırılmış gerçeklik deneyimlerinde, moda ve marka kimliği oluşturma süreçlerinde ya da kamusal sanat projelerinde etkin bir rol oynamaktadır. Bu durum grafik tasarımın yalnızca iki boyutlu yüzeylerle sınırlı olmadığını, mekânsal ve zamansal deneyimlerin tasarlanmasına da dâhil olduğunu göstermektedir. Bremner ve Rodgers'ın (2013) belirttiği üzere tasarım disiplini, farklı bilgi alanlarından beslenen ve bu alanları dönüştüren hibrit bir platform niteliği taşımaktadır. Ayrıca çağdaş tasarım kuramları grafik tasarımı, sosyal etkileşim ve kullanıcı deneyimi ekseninde yeniden konumlandırmaktadır. Öte yandan, Buchanan (2001) tasarımı "*insan yapımı dünyada anlam üretme sanatı*" olarak tanımlarken, grafik tasarımın iletişimsel boyutunun ötesinde davranışları ve algıları şekillendiren bir arayüz işlevi gördüğünü ileri sürer. Benzer biçimde Manzini (2015), tasarımın sosyal yenilik ve sürdürülebilirlik süreçlerinde dönüştürücü bir araç olduğunu vurgulayarak disiplinin toplumsal bağlamdaki geçişkenliğine dikkat çeker. Bu perspektiften bakıldığında grafik tasarım görsel mesajların iletilmesinin yanında deneyimlerin kurgulanmasını, kamusal alanın yeniden yorumlanmasını ve kültürel anlatıların inşasını içeren dinamik bir bilgi üretim alanı olarak değerlendirilebilir.

Genel çerçeveye bakacak olursak; grafik tasarımın geçişken yapısı, onu sabit bir uzmanlık alanı olmaktan çıkarıp disiplinlerarası etkileşimlerle sürekli yeniden tanımlanan bir düşünme ve üretme pratiğine dönüştürmektedir. Bu yapı, tasarımcıyı hem görsel iletişim uzmanı hem de kültürel aracı ve stratejik problem çözücü konumuna yerleştirirken, grafik tasarımı çağdaş yaratıcı endüstrilerin merkezinde konumlandırmaktadır.

1.5.1. Grafik Tasarım ve Görsel Sanatlar Arasındaki Etkileşim

Grafik tasarım ile görsel sanatlar arasındaki ilişki, biçimsel benzerlikler dışında düşünsel, kültürel ve teknolojik dönüşümler bağlamında ele alınması gereken çok katmanlı bir etkileşim alanıdır. Tarihsel süreçte bu iki disiplin kimi dönemlerde birbirinden kesin sınırlarla ayrılmış, kimi dönemlerde ise iç içe geçerek hibrit üretim biçimleri oluşturmuştur. 19. yüzyılda belirginleşen "*yüksek sanat*" ve "*uygulamalı sanat*" ayrımı, 20. yüzyıl modernizmi ve avangart hareketlerle birlikte giderek geçirgen hâle gelmiş; sanatın estetik ve bireysel ifade alanı ile tasarımın işlevsel ve çoğaltılabilir yapısı arasında karşılıklı bir beslenme süreci ortaya çıkmıştır (Hollis, 2001; Meggs & Purvis, 2016).

Bu süreçte grafik tasarım, görsel sanatlardan estetik duyarlılık ve deneysel ifade biçimlerini devralırken; görsel sanatlar da tasarımın iletişim gücü, tipografik düzeni ve kamusal görünürlüğünden etkilenmiştir. Dijital teknolojilerin gelişimi ve yeni medya ortamlarının yaygınlaşması ise bu etkileşimi estetik düzey haricinde deneysel ve kavramsal boyutta da derinleştirmiştir (Lupton, 2010).

2. Disiplinlerarası Yaklaşım Kavramı ve Tasarım Alanındaki Yeri

Günümüz dünyasında karşılaşılan toplumsal, kültürel ve teknolojik sorunların çok katmanlı yapısı, bilgi üretiminin ve problem çözmeye pratiklerinin tek bir disiplinin sınırları içinde kalamayacağını açık biçimde göstermektedir. Bu bağlamda disiplinlerarası yaklaşım, akademik bir eğilim olmanın yanında, karmaşık sistemleri anlamlandırmak ve çok boyutlu problemler karşısında bütüncül çözümler geliştirmek için başvurulmuş epistemolojik ve metodolojik bir gereklilik olarak öne çıkmaktadır. Tasarım alanı ise hem üretim süreçlerinin doğası hem de hedeflediği kullanıcı deneyiminin çeşitliliği nedeniyle bu yaklaşımın en görünür biçimde uygulandığı alanlardan biri olarak konumlanır. Tasarımcı, bir ürün ya da iletişim nesnesi üretirken yalnızca biçimsel kararlar almaz, beraberinde sosyokültürel bağlamı, kullanıcı davranışlarını, teknolojik olanakları ve ekonomik dinamikleri birlikte değerlendirir. Bu durum, tasarım pratiğini farklı bilgi alanları arasında sürekli geçiş yapan bir düşünme ve üretme sürecine dönüştürür.

2.1. Disiplinlerarasılık Kavramının Tanımı

Disiplinlerarasılık kavramı, iki ya da daha fazla disipline ait kavramların, yöntemlerin ve kuramsal yaklaşımların belirli bir problem etrafında etkileşimli biçimde bütünleştirilmesini ifade eder. Bu bütünleşme, disiplinlerin yan yana gelmesi anlamıyla örtüşen çokdisiplinlilikten ayrılır. Çünkü disiplinlerarası süreçte bilgi alanları arasında gerçek bir sentez ve karşılıklı dönüşüm söz konusudur. Julie Thompson Klein (1990), disiplinlerarasılığı farklı epistemik geleneklerin bir araya gelerek yeni bir bilgi üretim zemini oluşturması olarak tanımlarken, bu sürecin hem kavramsal hem de metodolojik düzeyde entegrasyon gerektirdiğini vurgular (Klein, 1990). Güncel literatürde ise disiplinlerarası çalışmaların yalnızca akademik araştırma yöntemleriyle sınırlı kalmadığı, inovasyon, tasarım düşüncesi ve yaratıcı endüstriler bağlamında uygulamaya dönük bir model sunduğu belirtilmektedir. Repko ve Szostak'a (2020) göre disiplinlerarasılık, farklı bilgi alanlarından elde edilen içgörülerin yapılandırılmış bir sentez süreciyle bir araya getirilmesi sayesinde yeni kavramsal çerçeveler üretme kapasitesine sahiptir.

Öte yandan, tasarım alanında disiplinlerarası yaklaşım, kullanıcı odaklı düşünme biçimleri, deneyim tasarımı ve hizmet tasarımı gibi çağdaş alt alanlarda daha belirgin hâle gelmiştir. Özellikle dijitalleşmenin hız kazanmasıyla birlikte tasarım süreçleri; veri analitiği, bilişsel psikoloji, insan-bilgisayar etkileşimi ve kültürel çalışmalar gibi farklı bilgi alanlarıyla doğrudan ilişki kurmaya başlamıştır. Bu etkileşim, tasarımcının estetik üretici değil, araştırmacı, stratejist ve sistem kurucu rollerini de üstlenmesine yol açmıştır. Richard

Buchanan'ın “*tasarımın dört düzeni*” yaklaşımı, tasarımın nesnelere sistemlere uzanan geniş bir etki alanına sahip olduğunu ortaya koyarak disiplinlerarası düşünmenin tasarımın doğasında bulunduğunu ileri sürer (Buchanan, 1992). Güncel araştırmalar ise disiplinlerarası tasarım pratiklerinin sürdürülebilirlik, sosyal inovasyon ve etik sorumluluk gibi alanlarda daha kapsayıcı ve etkili çözümler ürettiğini göstermektedir (Dorst, 2019).

Bu çerçevede disiplinlerarası yaklaşım, tasarım alanında sadece farklı bilgi kümelerinin bir araya getirilmesi anlamına gelmeyecek, yeni bir düşünme dili, yeni yöntemler ve yeni iş birliği modelleri üretme potansiyeli de taşır. Disiplin sınırlarının geçirgenleşmesi, tasarımcının bilgiye erişim biçimini dönüştürürken yaratıcı süreci daha esnek ve eleştirel bir zemine taşır. Böylece tasarım pratiği, estetik kararların ötesine geçerek toplumsal ihtiyaçları anlayan, teknolojik gelişmeleri yorumlayan ve kültürel bağlamı gözetken bütüncül bir problem çözme disiplini olarak yeniden tanımlanır.

2.2. Sanat ve Tasarım Pratiklerinde Disiplinlerarası Üretim

Sanat ve tasarım pratiklerinde disiplinlerarasılık, modernist dönemin “*uzmanlaşmış/izole disiplin*” anlayışına bir başkaldırı olarak ortaya çıkmıştır. Richard Buchanan (1992), tasarımı “*karmaşık problemlerin*” çözümü olarak tanımlarken, bu sürecin doğası gereği bütünleştirici olduğunu savunur. Bu bağlamda;

- **Bütünleşik Tasarım:** Tasarımın sadece görsel bir çıktı değil; sosyoloji, teknoloji ve işletme gibi alanlarla sentezlendiği bir yapıya bürünmesi,
- **İş Birliğine Dayalı Üretim:** Sanatçının veya tasarımcının bir “yalnız deha” olmaktan çıkıp, bilim insanları, yazılımcılar ve küratörlerle kolektif bir üretim sürecine girmesi,

olarak tanımlanabilmektedir.

3. Genişleyen Uygulama Alanları ve Güncel Grafik Tasarım Pratikleri

Grafik tasarımın uygulama alanları, teknik imkânların ve disiplinlerarası etkileşimlerin artmasıyla birlikte dramatik bir genişleme yaşamıştır. Rosalind Krauss'un “genişleyen alan” kuramı, bugün grafik tasarımın pek çok alanda kurduğu simbiyotik ilişkiyi açıklamak için temel bir referans noktası sunmaktadır.

3.1. Grafik Tasarım - Resim İlişkisi

Resim sanatı ile grafik tasarım arasındaki ilişki, görsel dilin temel yapı taşlarında ortaklaşır. Çizgi, renk, kompozisyon, oran-orantı ve ritim gibi

unsurlar her iki disiplinin de temel ifade araçlarıdır. Ancak bu ortaklık teknik bir benzerlik değil, düşünsel bir aktarım sürecidir. Resim sanatı tarih boyunca bireysel ifade ve estetik deney alanı olarak konumlanırken, grafik tasarım bu estetik birikimi kitle iletişimi ve görsel mesaj üretimi bağlamında yeniden yapılandırmıştır (Meggs & Purvis, 2016).

20. yüzyılın başlarında Kübizm, Fütürizm ve Konstrüktivizm gibi akımların ortaya çıkışı, resim yüzeyinin temsili bir alan olmadığını; tipografi, kolaj ve geometrik düzen gibi grafik kökenli unsurlarla yeniden kurgulanabileceğini göstermiştir. Özellikle El Lissitzky'nin çalışmaları, resimsel kompozisyon ile tipografik mesajın bütünleştiği deneysel bir alan sunmuş; tasarım ile sanat arasındaki sınırların bulanıklaşmasına önemli katkı sağlamıştır (Kinross, 2004). Aynı zamanda David Carson'ın çalışmaları da tasarımın biçimsel serbestliğini deneysel yaklaşım içinde ve resimsel bir anlatımla sunmaktadır. David Carson, özellikle 1990'lı yıllarda *Ray Gun* dergisine yaptığı tasarımlarda grafik tasarımın alışılmış geleneksel yapısını, düzen ve okunabilirlik ilkeleri çerçevesinde radikal bir biçimde sorgulayarak dikkat çekici işler üretmiştir. Carson'ın çalışmaları, biçimsel deneylerin ve kural dışı uygulamaların dikkat çekici özelliklerinde katmanlı, rastlantısal ve parçalanmış kompozisyonlar sunmaktadır. Bu yaklaşımıyla Carson, tasarımı resimsel bir form gibi kullanmış ve görsel sistemlerin açık uçlu doğasına yeni bir yaklaşım geliştirmiştir. Carson'ın çalışmalarında, bozulmuş tipografi, sisli ve renksiz fotoğraf kullanımı, kolaj, eskitilmiş harfler ve düzensizlik gibi unsurlar ön plandadır. Bu görsel deneyler, deneysel yöntemlerle şekillenmektedir. Dolayısıyla hem postmodernizmde hem de bazı avangard sanat akımlarında önemli bir yer tuttuğu görülen deneysel yaklaşımların benzeri, Carson'ın tasarımlarında da açıkça izlenebilmektedir (Duran, 2023, s. 5404).



Görsel 1: David Carson, Ray Gun Magazine için yaptığı tasarımlardan bir örnek.

Kaynak: URL-1

Karşılıklı etkileşim sonucunda resim, grafik tasarımcıya özgür bir deney ve soyutlama alanı sunarken; grafik tasarım da resme düzen, hiyerarşi ve çoğaltılabilirlik gibi kavramsal ve yapısal katkılar sağlamıştır. Böylece iki disiplin arasında tek yönlü bir etkilenmeden ziyade süreklilik gösteren bir alışveriş söz konusu olmuştur.

3.2. Grafik Tasarım - Heykel ve Enstalasyon İlişkisi

Grafik tasarımın iki boyutlu yüzeylerden çıkarak üç boyutlu mekânlara yayılması, heykel ve enstalasyon sanatı ile olan ilişkisini güçlendiren önemli bir dönüşüm sürecidir. Afiş, kitap kapağı ya da ekran yüzeyi gibi düzlemsel alanlarda var olan grafik unsurlar, zamanla kamusal alanlara, sergi mekânlarına ve mimari yüzeylere taşınarak hacim, ışık ve malzeme ile birlikte düşünölmeye başlanmıştır. Bu genişleme, grafik tasarımın mekânsal bir deneyim tasarımı olduğunu ortaya koymaktadır (Lupton, 2010). Çevresel grafik tasarım, sergi

tasarımı ve yönlendirme sistemleri gibi alanlarda tipografi ve görsel imgeler, birer heykelsi form ya da enstalatif yapı olarak konumlanabilmektedir. Bu bağlamda grafik tasarımcı, bir yüzeyi düzenleyen kişi olmaktan çıkar; boşluğu, hareketi ve izleyici deneyimini kurgulayan disiplinlerarası bir üreticiye dönüşür. Andrew Blauvelt (2008), grafik tasarımın “genişleyen alanını” tartışırken tasarımcının rolünün salt bir form üreticisi olmaktan çıkarak içerik üreticisi, editör, küratör ve stratejik düşünür kimliklerine doğru evrildiğini vurgular. Bu dönüşüm, tasarım pratiğinin estetik olduğu kadar kültürel ve eleştirel bir üretim alanı olduğuna da işaret eder. İzleyici ise pasif bir gözlemci olmaktan ziyade, tasarlanan mekânın içinde dolaşan ve onunla fiziksel etkileşim kuran aktif bir katılımcı hâline gelir (Hollis, 2001). Dolayısıyla, grafik tasarım ile heykel ve enstalasyon arasındaki ilişki, görsel iletişimin maddeselleşmesi ve deneyimselleşmesi olarak okunabilir. Grafik tasarım bu etkileşim sayesinde hacim ve zamansallık kazanırken; heykel ve enstalasyon da grafik dilin iletişimsel gücüyle daha geniş kitlelere ulaşma imkânı bulur.

Why Not Associates’in 2006 yılında Galler bölgesi’ndeki Swansea şehrinde Ulusal Rıhtım Müzesi için yaptıkları ‘pobl + machines’ isimli tipografik yerleştirme bu konuda en güzel örnekler arasındadır. Swansea’de yer alan Ulusal Rıhtım Müzesi için tasarlanan harf formundaki heykel dizisi, Galler’in endüstriyel mirasını sergileme misyonuyla kavramsal bir ilişki kurmaktadır. “Pobl” sözcüğü Galce’de “insanlar” anlamına gelmekte olup, oturma birimleri bu anlamı kamusal deneyim bağlamında somutlaştırmaktadır. “Machines” kelimesini oluşturan her bir harf ise, müze içindeki tematik bölümlere gönderme yaparak tipografiyi mekânsal yönlendirme ve anlatı kurma aracı hâline getirmektedir.



Görsel 2: Why not Associates, Gordon Young , 'Pobl + Machines', Swansea, 2006

Kaynak: URL-2

Why Not Associates ve Gordon Young'ın kamusal mekânlarda gerçekleştirdikleri üç boyutlu tipografik yerleştirmelerde, malzeme seçimi ile ölçek kurgusu, üstlendikleri projenin kavramsal çerçevesi ve bağlamsal gereklilikleri doğrultusunda belirlenmektedir (Kınam, 2010, s. 81).

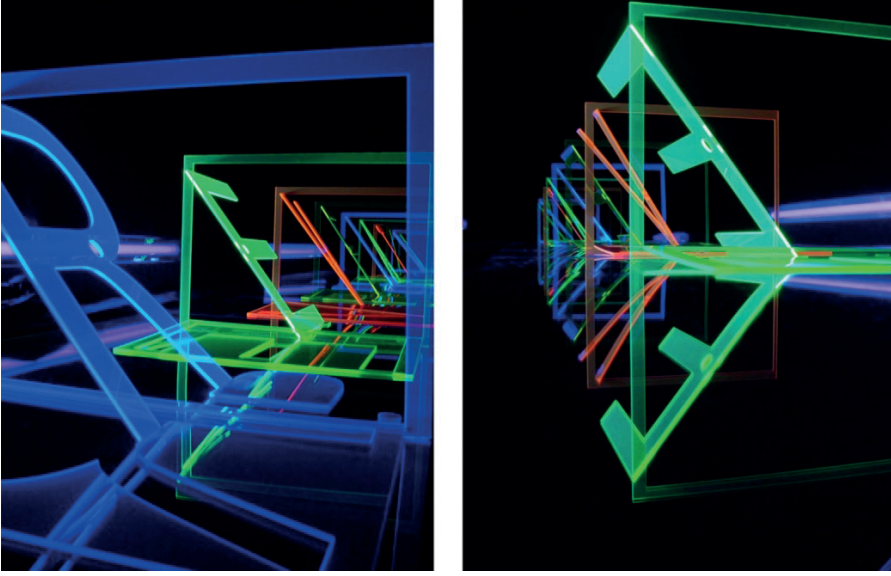
Ayrıca 2009 yılında Batı Sussex İlçe Konseyi için tasarlanan ve Crawley Kütüphanesi'nde konumlandırılan "Tipografik Ağaçlar" yerleştirmesi, Why Not Associates'in Gordon Young ile iş birliği içinde gerçekleştirdiği projelerden biridir. Mimar Penoyre ve Prasard tarafından tasarlanan kütüphane için Gordon; kütüphanede, destek sütunları gibi yerden tavana dek yerleştirilmiş meşe kolonlarıyla bir orman yaratmıştır (Kınam, 2010, s. 78).



Görsel 3: Why not Associates, Gordon Young , 'Crawley Library', 2009

Kaynak: URL-3

Çalışmalarını geleneksel yapıdan farklı olarak; sıvılar, parlak ve cesur renkler ile ışıklı projeksiyon enstalasyonları özelinde şekillendiren ShaRu, yaratım sürecini merkezde tuttuđu ışık üzerinden kurgulamaktadır. Işığın ve rengin iyileştirici özellikleri ile çevre ilişkili renk teorisi de sanatçının ilgi odağında yer alır. Yarattığı görüntüler ve enstalasyonlar ile sanatçı, zevk duygusu ile artan refah duygusunu vermeyi amaçlamaktadır.



Görsel 4: Revelation 1-2, Enstalasyon, (t.y.).

Kaynak: URL-4

3.3. Grafik Tasarımın Sanat, Mimarlık ve Performans ile İlişkisi

Güncel pratiklerde grafik tasarım, diğer disiplinlerin görsel ve kavramsal dilini desteklemenin dışında, o disiplinlerin kurucu unsurlarından biri haline gelmiştir.

- **Mimarlık ve Mekân:** Grafik tasarım, “Çevresel Grafik Tasarım” aracılığıyla mekânın sadece üzerinde değil, içinde ve yapısında var olur. Tipografi ve imge, yön bulmanın ötesine geçerek mekânın kimliğini inşa eden üç boyutlu bileşenlere dönüşür (Uebele, 2010).

Jenny Holzer, LED yazı panoları, projeksiyonlar ve kamusal alan yerleştirmeleriyle tipografiyi heykelsi ve çevresel forma dönüştüren bir sanatçıdır (Kınam, 2010, s. 30). Holzer’in eserlerinde metin hem içerik hem de mekânsal nesne olarak işlev görmektedir.



Görsel 5: Jenny Holzer, *Truisms. All Fall* (c. 1977-79) enstalasyonunun bir parçası olarak Sprüth Magers'ın standında sergilenmiştir.

Kaynak: URL-5



Görsel 6: Jenny Holzer, *Church*.

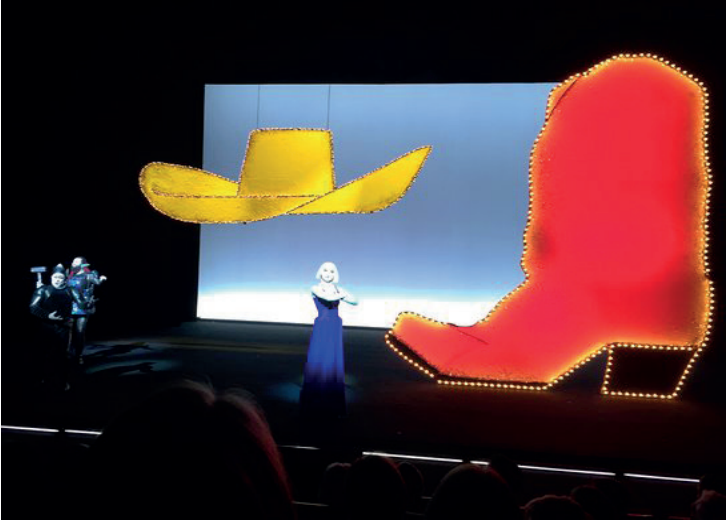
Kaynak: URL-6



Görsel 7: Jenny Holzer, London.

Kaynak: URL-7

Performans ve Sahne: Dijital projeksiyon teknolojileri ve canlı üretilen grafikler, sahne tasarımını statik bir arka plandan etkileşimli, yaşayan bir anlatıya dönüştürmüştür. Robert Wilson'ın sahne tasarımında tipografik kompozisyon, ışık ve grafik yüzey ilişkisini ustalıkla harmanladığı uygulamaları bu konuda en güçlü örnekler arasında sayılabilir.



Görsel 8: Robert Wilson, Oslo Resmi, Edda - The Norwegian Theater (Det Norske Teatret).

Kaynak: URL-8



Görsel 9: Robert Wilson, PESSOA - Since I've Been Me, Sahne Tasarımı, Théâtre de la Ville Paris.

Kaynak: URL-9

3.4. Grafik Tasarımın Kamusal Alan ve Kültürel Üretimle İlişkisi

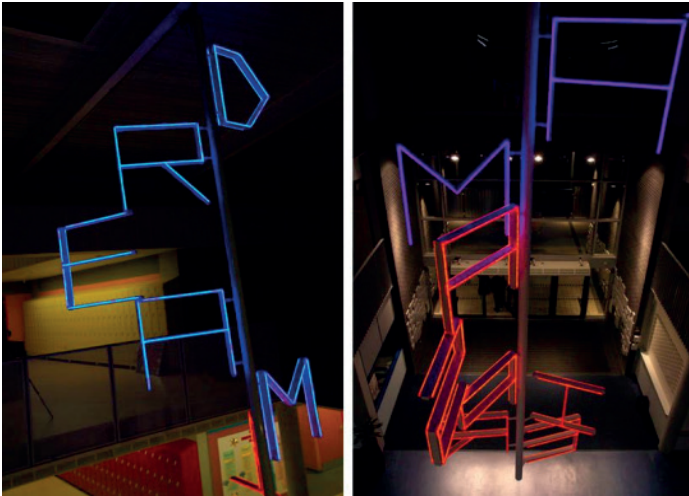
Grafik tasarım, kamusal alanın görsel dokusunu biçimlendiren ve toplumsal söylemin dolaşıma girdiđi mecralarda etkin rol oynayan temel disiplinlerden biridir. Sokaktaki bir afişten dijital platformlarda yürütölen sosyal sorumluluk kampanyalarına kadar uzanan görsel müdahaleler, estetik düzenlemeler deđil, kamusal anlam üretim süreçlerine katılan iletişimsel pratiklerdir. Bu yönüyle tasarım, Jürgen Habermas'ın kavramsallaştırdıđı biçimiyle kamusal alanda gerçekleşen bir “iletişimsel eylem” olarak deđerlendirilebilir. Çünkü görsel mesajlar, kamusal tartışma zeminini şekillendirme ve toplumsal algıyı yönlendirme kapasitesine sahiptir.

Bu bakımdan kamusal alan da bireylerin ortak meseleler etrafında bir araya geldiđi ve toplumsal belleđin inşa edildiđi bir etkileşim düzlemi olarak tanımlanır. Grafik tasarım bu düzlemde yönlendirme sistemleri, bilgilendirme grafikleri, kamusal duyurular ve kültürel etkinlik iletişimi aracılıđıyla fiziksel ve dijital mekânı bir “okuma alanına” dönüştürmektedir. Dolayısıyla kamusal mekân, deneyimlenen bir çevre olmaktan çıkarak, görsel göstergeler aracılıđıyla anlamlandırılan bir iletişim yüzeyine dönüşmektedir. Bununla birlikte Ann Thorpe (2012), tasarımın kamusal alandaki varlıđının bireylerin kentle kurduđu aidiyet ilişkisini güçlendirebileceđini ya da dönüştürebileceđini ileri sürer. Bu çerçevede tasarımcı, kamusal bilginin erişilebilirliđini, açıklıđını ve kapsayıcılıđını gözetken bir aracı ve düzenleyici konumuna yerleşir.

Öte yandan grafik tasarımın kamusal boyutu, aktivist pratikler aracılığıyla daha görünür hâle gelmektedir. Tasarım aktivizmi, sosyal ve çevresel adaletsizliklere karşı görsel stratejiler geliştiren, eleştirel ve dönüştürücü bir yaklaşımı ifade etmektedir. Steven Heller ve Veronique Vienne (2003), “Vatandaş Tasarımcı” kavramıyla tasarımcının etik sorumluluklarını vurgulayarak mesleki yetkinliğin toplumsal fayda doğrultusunda kullanılmasının önemine dikkat çekmişlerdir. Bu perspektifte tasarımcı, hizmet sunan bir profesyonelden ziyade, kamusal sorumluluk üstlenen kültürel bir aktördür.

Görsel retorik, bu süreçte önemli bir araçtır. İkna edici görsel stratejiler aracılığıyla tasarım, çoğu zaman temsil imkânı bulamayan toplumsal grupların görünürlüğünü artırabilir ve kamusal tartışmayı yönlendirebilir. İnsan hakları, çevre sorunları ya da toplumsal cinsiyet eşitliği gibi konularda geliştirilen görsel diller, karmaşık meseleleri geniş kitleler için anlaşılır ve etkili hâle getirir. Böylece grafik tasarım, kültürel üretim alanında temsil etme gücünün yanında, anlamı yeniden kuran ve toplumsal farkındalık oluşturan etkin bir pratik olarak konumlanır.

Tipografik düzenlemesi Why Not Associates, uygulaması ise Russel Colemann imzası taşıyan Bristol Akademi'nin giriş bölümü, ‘neon dream and aspire’ (neon rüya ve istek) isimli neon bir yerleştirmeye ev sahipliği yapmaktadır. Tırnaksız ve sade karakterli bir yazı tipinde tasarlanan neon harfler, bir direk üzerinde dikey bir düzen içinde art arda konumlandırılmıştır. Asimetrik bir düzenlemeyle oluşturulan harfler, Brunel Akademisine enerjik, dinamik bir yapı ve çağdaş bir görünüm kazandırmıştır (Kınam, 2010, s. 80).



Görsel 10: *Why not Associates*, Gordon Young , ‘Neon Dream and Aspire’, 2009

Kaynak: URL-10

3.4.1. Grafik Tasarımın Kültürel Eleřtiri Aracı Olarak Kullanımı

Grafik tasarım, popüler kültürü beslediđi kadar onu eleřtiren bir pozisyon da alabilir. Özellikle 1964 ve 2000 yıllarında yayımlanan “First Things First / Önce Önemli Şeyler” manifestoları, tasarımın salt tüketim kültürüne hizmet etmesine karşı bir başkaldırı niteliğindedir (Garland, 1964; Poynor, 1999). Bu bağlamda tasarımcılar, “Kültür Bozumu” gibi tekniklerle reklam dilini ve kurumsal kimlikleri ironi yoluyla eleřtirerek, tüketim toplumunun yarattığı illüzyonları deşifre ederler. Bu yönüyle grafik tasarım, Rick Poynor’un (2003) ifade ettiđi gibi, görsel kültürün hem üreticisi hem de en keskin eleřtirmenidir.

4. Grafik Tasarımın Dijital Medya ve Yeni Teknolojilerle Geniřlemesi

Geleneksel grafik tasarım pratiđi, uzun süre baskı teknolojileri, sabit yüzeyler ve iki boyutlu kompozisyon anlayışı etrafında şekillenmiştir. Ancak 1990’lardan itibaren dijital medya teknolojilerinin geliřimi, tasarımın üretim, dađıtım ve alınma biçimlerini köklü biçimde dönüřtürmüřtür. Dolayısıyla grafik tasarım zaman, hareket, etkileşim ve veri akışıyla bütünleşen dinamik bir sistem hâline gelmiştir (Lupton, 2014, s. 6-12). Aynı zamanda dijitalleşme sürecinin kuramsal temelleri de yeni medya çalışmalarında ayrıntılı biçimde ele alınmıştır. Bu bağlamda Lev Manovich, yeni medyanın temel özelliklerini “sayısal temsil”, “modülerlik”, “otomasyon”, “deđişkenlik” ve “kültürel kod dönüşümü” olarak tanımlamaktadır (Manovich, 2001, s. 27-48). Özellikle sayısal temsil ilkesi, görsel üretimin maddi yüzeyden bağımsızlaşarak piksel ve algoritmalarla tanımlanan esnek bir yapıya dönüşmesini ifade etmektedir. Bu durum, grafik tasarım ürününün sabit ve tekil olmaktan çıkarak çoğaltılabilir, güncellenebilir ve kullanıcı girdisine göre deđişebilir bir yapıya kavuşmasını sağlamıştır.

Yeni medya ortamında tasarım, estetik düzenleme, arayüz mimarisi ve kullanıcı deneyimi (UX) tasarımıyla iç içe geçmiş bir pratik hâlinededir. Janet H. Murray, dijital ortamı “*etkileşimli ve katılımcı bir anlatı alanı*” olarak tanımlarken, kullanıcının artık pasif bir izleyici deđil, deneyimin aktif bir bileşeni olduğunu vurgulamaktadır (Murray, 2017, s. 20-32). Buna bađlı olarak grafik tasarım da kullanıcı davranışını öngören, yönlendiren ve veriyle ilişkilendiren bir sistem tasarımına evrilmiştir. Ayrıca ađ kültürü ve platform ekonomisi de tasarımın dolaşım biçimlerini dönüřtürmüřtür. Henry Jenkins’in “*katılımcı kültür*” kavramı, dijital ortamda kullanıcıların içeriđi tüketmediđini, yeniden ürettiđini ve dönüřtürdüđünü ortaya koymaktadır (Jenkins, 2006, s. 2-4). Bu durum grafik tasarımın tek yönlü bir iletim modeli yerine, çok yönlü ve geri bildirimli bir iletişim modeline evrilmesine neden olmuştur.

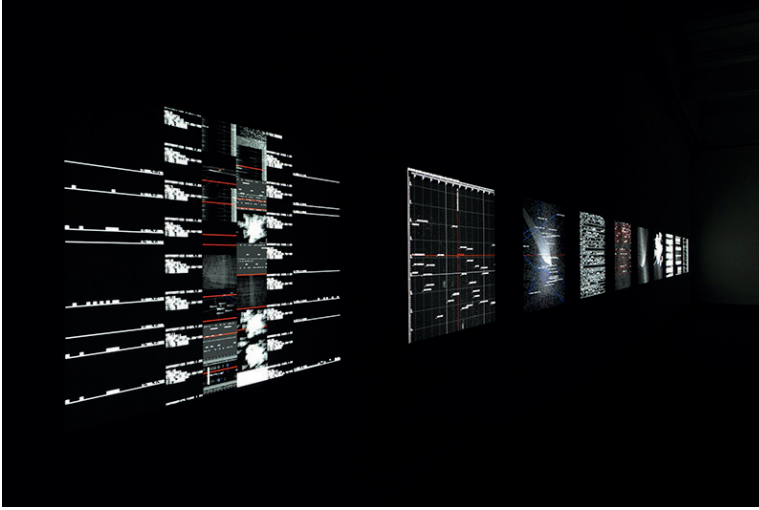
Son yıllarda yapay zekâ, artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve veri görselleştirme teknolojileri de grafik tasarımın kapsamını genişletmiştir. Shoshana Zuboff'un dijital ekonomide veri üretimi üzerine tartışmaları, tasarımın artık veri temelli bir kültürel arayüz olduğunu göstermektedir (Zuboff, 2019, s. 8-12). Veri görselleştirme, algoritmik tasarım ve sistem odaklı üretim teknikleri, tasarımcının rolünü kod ve sistem tasarımı bilgisiyle bütünlüştürmüştür. Maeda (2000), bilgisayarı bir araçtan ziyade yeni bir "malzeme" olarak tanımlayarak, grafik tasarımın teknolojiyle olan simbiyotik ilişkisini ortaya koymuştur. Bu gelişmeler doğrultusunda grafik tasarım, görsel iletişimin ötesinde, kültürel ve teknolojik bir arayüz pratiği olarak yeniden konumlanmaktadır.

4.1. Hareketli Grafikler, Etkileşimli Tasarım ve Veri Görselleştirme

Dijitalleşme süreciyle birlikte grafik tasarım, durağan yüzey organizasyonuna dayalı bir temsil pratiği olmaktan çıkarak zaman, etkileşim ve hesaplama boyutlarını içeren çok katmanlı bir üretim alanına dönüşmüştür. Bu dönüşüm, tasarımın görsel bir düzenleme etkinliğinden çok deneyim, veri ve sistem kurgusuna dayalı bütüncül bir iletişim pratiği olduğunu ortaya koymaktadır. Bu pratik içinde zaman ve hareket boyutu, etkileşim ve deneyim odaklılık, veri görselleştirme ve analitik boyut gibi bileşenler, grafik tasarımın kuramsal çerçevesini ve üretim mantığını yeniden tanımlayan temel eksenler olarak öne çıkmakta; disiplinin hem estetik hem de epistemolojik konumunu genişletmektedir. Bu dönüşümün belirleyici boyutları kavramsal ve kuramsal bağlamlarıyla ayrı başlıklar altında ele alınabilir;

- **Zaman ve Hareket Boyutu:** Hareketli grafiklerin gelişimi, "zaman" kavramını tasarımın kurucu öğelerinden biri hâline getirmiştir. Tipografi ve imgenin kinetik özellik kazanması, iletinin içerik düzeyi bağlamında ritim, tempo ve geçişler aracılığıyla da anlam üretmesini sağlamıştır. Böylece tasarım, izleyiciyle kurduğu ilişkiyi zamansal bir akış içinde yapılandırarak duygusal ton ve dikkat ekonomisi üzerinde daha güçlü bir etki kurabilmektedir.
- **Etkileşim ve Deneyim Odaklılık:** Dijital arayüzlerin yaygınlaşmasıyla birlikte izleyici konumu "kullanıcı"ya evrilmiş; tasarım ise tek yönlü mesaj iletiminden deneyim kurgulama sürecine dönüşmüştür. Bu bağlamda etkileşimli tasarım içeriğinin sunulmasını değil, kullanıcı davranışına göre şekillenmesini mümkün kılar. Nathan Shedroff'un (1999) deneyim tasarımına ilişkin yaklaşımı, tasarımın bilgi aktarımının yanında anlamlı ve bütüncül deneyimler de üretmeye yöneldiğini vurgular. Böylece grafik tasarım, iletişim nesnesi üretmenin ötesinde kullanıcı merkezli sistemler tasarlayan bir disiplin olarak konumlanmaktadır.

- **Veri Görselleřtirme ve Analitik Boyut:** Bilgi yođunluđunun arttıđı çağdař iletifim ortamında veri görselleřtirme, grafik tasarımı analitik kapasitesini belirginleřtiren temel alanlardan biri durumundadır. Karmařık veri setlerinin anlaşılır ve estetik formlara dönüřtürülmesi de tasarımı hem bilimsel hem de sanatsal bir boyut tařıdığını göstermektedir. Edward Tufte (2001), veri görselleřtirmenin açıklık, dođruluk ve řeffaflık ilkelerine dayanması gerektiđini savunarak görsel sunumun epistemolojik sorumluluđuna dikkat çeker. Bu yaklařım, tasarımcının biçim veren ile bilgiyi yapılandıran ve anlamlandıran bir aktör olduđunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda veri görselleřtirme, ses ve mekân iliřkisi üzerinden grafik estetik ile performans sanatını birleřtiren sanatçı Ryoji Ikeda'nın üretimleri hem matematiksel hassasiyet hem de matematiksel estetik yoluyla sesin ve ışığın temel özelliklerine odaklanmaktadır.



Görsel 11: Ryoji Ikeda, Görsel-iřitsel enstalasyon, DLP projektörler, bilgisayarlar, hoparlörler, Deđiřken boyutlar, Fotođraf: Leon Dario Pelaez

Kaynak: URL-11

4.2. Yapay Zekâ, Sistem Odaklı Tasarım Üretimi ve Yeni Üretim Biçimleri

Grafik tasarımı güncel dönüşümünde belirleyici olan bir diđer unsur ise algoritmik sistemler ve yapay zekâ temelli üretim modelleridir. Erken dönem dijital tasarım araçları üretim sürecini hızlandıran yardımcı teknolojiler olarak

işlev görürken, günümüzde hesaplamalı sistemler doğrudan içerik üreten, varyasyon geliştiren ve tasarım kararlarını etkileyen aktörler hâline gelmiştir. Bu durum, tasarımın nesne üretiminden çok sistem kurgusuna dayalı bir paradigma içinde yeniden tanımlandığını göstermektedir. Sistem ve algoritma temelli tasarım yaklaşımları ile yapay zekâ destekli ortak üretim modelleri, söz konusu paradigma değişiminin kuramsal ve pratik boyutlarını görünür kılan iki temel eksen olarak aşağıda ayrı başlıklar altında ayrıntılı biçimde ele alınmaktadır;

- **Sistem ve Algoritma Temelli Tasarım:** Sistem odaklı tasarım, belirli algoritmalar, kurallar ve parametreler doğrultusunda çok sayıda varyasyon üretebilen yapılara dayanır. Bu yaklaşımda tasarımcı tekil bir form üretmek yerine, üretim sürecini tanımlayan sistemi kurgular. Jon McCormack ve çalışma arkadaşları, sistem odaklı sanat ve tasarımın temelini, otonom ya da yarı otonom sistemlerin estetik çıktılar üretmesi olarak tanımlamıştır (McCormack v.d., 2004, s. 1-5). Bu bağlamda tasarım nesnesi, sonuçtan çok süreçle ilişkili hâle gelmiştir.

Algoritmik tasarımın kökenleri daha erken dönem hesaplamalı estetik çalışmalarına uzanır. Philip Galanter (2003), sistem odaklı sanatın karmaşıklık teorisiyle ilişkisini vurgulayarak düzen ve rastlantısallık arasındaki dengenin estetik üretimde belirleyici olduğunu ileri sürmüştür. Bu yaklaşım, tasarımın biricik ve sabit bir ürün olmanın ötesinde potansiyel varyasyonlar alanına dönüşmesini net bir şekilde açıklamaktadır. Çünkü, tasarımın özgünlüğü, tek bir nesnede değil, sistemi kurma ve parametreleri belirleme biçiminde konumlanır. Ayrıca hesaplamalı tasarım kültürünün yükselişi, tasarımcının rolünü “biçim veren” kişiden “kural koyan ve sistem tasarlayan” kişiye dönüştürmüştür (Terzidis, 2006, s. 3-9). Bu dönüşüm, üretim hızını artırmakla kalmamış, tasarım sürecini veri odaklı ve adaptif bir yapıya taşımıştır.

- **Yapay Zekâ (AI) ve Ortak Üretim:** Son yıllarda makine öğrenmesi ve derin öğrenme temelli modeller de görsel üretim alanında önemli bir sıçrama yaratmıştır. Özellikle üretken karşıt ağlar (GAN'ler) ve büyük ölçekli difüzyon modelleri, metinden görsel üretme, stil transferi ve görsel varyasyon oluşturma gibi süreçleri mümkün kılmıştır. Ian Goodfellow ve arkadaşlarının geliştirdiği GAN modeli, makinelerin veri örüntülerini öğrenerek yeni görseller üretebilmesinin önünü açmıştır (Goodfellow v.d., 2014).

Bu gelişmeler, yapay zekânın tasarım sürecindeki konumunu salt araç olmaktan çıkararak “ortak üretici” düzeyine taşımıştır. Bununla birlikte Margaret Boden (2004), yaratıcılığı “yeni, şaşırtıcı ve değerli fikir üretme

kapasitesi” olarak tanımlarken hesaplamalı sistemlerin belirli yaratıcılık türlerini gerçekleştirebileceğini de savunmuştur. Benzer şekilde David Cope (1996), algoritmik sistemlerin müzik üretimindeki başarısını örnek göstererek yaratıcı sürecin kısmen biçimselleştirilebilir olduğunu ileri sürmüştür. Ancak bu gelişmeler, yaratıcılığın insana özgü olup olmadığı sorusunu da yeniden gündeme getirmiştir. Yapay zekâ sistemleri geniş veri kümelerinden öğrenerek üretim yaparken, niyet, bilinç ve bağlamsal yorumlama gibi insani özelliklerden yoksundur. Dolayısıyla tasarım sürecinde ortaya çıkan ürün, insan-makine iş birliğinin bir sonucu olarak değerlendirilmelidir. Bu bakımdan söz konusu durum, tasarımcının rolünü ortadan kaldırmak yerine yeniden tanımlar ve tasarımcı, veri seçimi, parametre belirleme, çıktı değerlendirme, etik sorumluluk gibi alanlarda belirleyici konuma yerleşir.

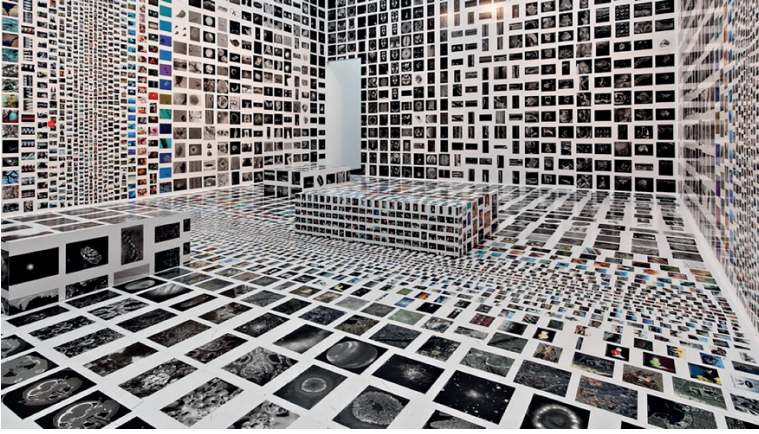
4.2.1. Yeni Üretim Biçimleri ve Etik Boyut

Üretken yapay zekâ sistemleri, tasarım üretimini demokratikleştirme potansiyeli taşıırken, telif, özgünlük, emek değeri ve veri etiği gibi tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Özellikle büyük veri kümeleri üzerinden eğitilen modellerin, mevcut sanat ve tasarım üretimlerinden türemesi, yaratıcı emeğin görünmezleşmesi riskini doğurmaktadır. Bu nedenle güncel literatürde yapay zekâ destekli tasarımın etik çerçevesi yoğun biçimde tartışılmaktadır (Floridi v.d., 2018).

Öte yandan sistem odaklı tasarım ve yapay zekâ, grafik tasarımın üretim mantığını köklü biçimde dönüştürürken, tasarım artık biçimsel bir sonuç olmaktan çıkar ve algoritmik sistemler, veri akışları, insan-makine etkileşimi içinde şekillenen dinamik bir sürece evrilir. Bu süreç, tasarımcının konumunu zayıflatmanın yanında, onu stratejik, eleştirel ve etik kararlar alan bir sistem tasarımcısına dönüştürmektedir.

5. Disiplinlerarası Projeler ve Çağdaş Örnekler

Günümüzün önde gelen tasarım ofisleri ve sanatçıları, tek bir uzmanlık alanına sığmayı reddetmektedir. Örneğin, Bruce Mau (2004) “Massive Change” projesiyle tasarımın dünyayı değiştirebilecek kapsamlı bir stratejik güç olduğunu ortaya koymuştur.



Görsel 12: Bruce Mau Massive Change Serisi, Vancouver Art Gallery, 2004.

Kaynak: URL-12



Görsel 13: Bruce Mau Massive Change Serisi, Vancouver Art Gallery, 2004.

Kaynak: URL-13

Benzer şekilde, çağdaş projelerde tasarımcılar, mimarlar, biyologlar veya yazılımcılarla bir araya gelerek hibrit çıktılar üretmektedirler. Bu disiplinlerarası yaklaşımın somut yansımaları, tasarımın farklı bilgi alanlarıyla kurduğu etkileşim sonucunda ortaya çıkan yeni üretim biçimlerinde gözlemlenmektedir.

Söz konusu disiplinlerarası projeler, grafik tasarımın iki boyutlu yüzeylerle sınırlı olmadığını, aksine mekânsal, dijital ve toplumsal katmanların içine sızan geniş bir etki alanına ulaştığını göstermektedir. Bu geçişken yapı, tasarımı sabit bir uzmanlık alanı olmaktan çıkarıp, farklı bilgi alanlarından beslenen ve bu

alanları dönüřtüren hibrit bir platform niteliđine tařımuřtur. Grafik tasarımı bu řekilde geniřlemesi, disiplinin hem estetik hem de etik boyutta derinleřen etkisinin gelecekte de artarak devam edeceđini dođrulamaktadır.

6. Sonu

Grafik tasarımı tarihsel serüveni ve güncel dönüřümü incelendiđinde, “mesajın görselleřtirilmesi” noktasından “deneyim ve strateji inřasına” evrildiđi aıka görölmektedir. Bu evrim, teknik bir geliřim olmakla birlikte, tasarımı ontolojik kökenlerini ve tasarımcının toplumsal rolünü yeniden tanımlayan derin bir paradigma deđiřimidir.

Bunun yanı sıra disiplinlerarası etkileřimler grafik tasarımı, statik ve ürün odaklı üretim süreci olmaktan uzaklařtırarak dinamik bir problem çözüme pratiđine dönüřtürmüřtür. Sanat, teknoloji, sosyoloji ve mimarlık ile kurulan bu geiřken yapı, tasarımı “saf estetik” kaygıdan “iřlevsel ve eleřtirel” bir disipline dođru geniřlemesini sađlamıřtır. Bu geniřlemeyi tanımlayan üç alt bařlık bulunmaktadır;

- **Kavramsal Derinlik:** Tasarımı sanatla kurduđu iliřki, biçimsel deneylerin ötesine geerek tasarım projelerine entelektüel bir derinlik kazandırmıřtır.
- **Sistem Odaklı Yaklařım:** Dijitalleřme ve teknolojiyle kurulan bađ, tasarımı tekil bir ürün (afiř, logo) yerine bir “sistem” (arayüz, veri ekosistemi) olarak ele alınmasını zorunlu kılmıřtır.
- **Toplumsal Etki:** Kamusal alan ve aktivizm ile kurulan iliřki, tasarımı toplumsal meselelerde söz sahibi bir özne olmasını sađlamıřtır.

Geniřleyen uygulama alanları, “grafik tasarımcı” profilinde radikal bir deđiřimi beraberinde getirerek, geleneksel “zanaatı/teknisyen” kimliđinin yerini, farklı disiplinlerin dilini konuřabilen ve bu dilleri sentezleyebilen “*hibrit tasarımcı*” modeline bırakmıřtır.

Bu çereveden bakıldıđında geniřleyen alanların tasarımcı kimliđine yansımaları farklı tanımlamaları içermektedir. Örneđin; Meredith Davis (2017) tasarımcıyı, “kendi alanında (*grafik tasarım*) derin bir uzmanlıđa sahipken, diđer disiplinlerle (pazarlama, antropoloji, mühendislik vb.) iř birliđi yapabilecek geniř bir bilgi yelpazesine sahip olan” řeklinde tanımlamaktadır. Bir diđer tanımlama ise; *Yazar ve Kùratör Olarak Tasarımcıdır*. Dolayısıyla bu tanımlar ve model özellikleri dikkate alındıđında *Etik Sorumluluk* kavramı devreye girmektedir. Çünkü, tasarım alanının geniřlemesi, tasarımcının omuzlarına daha büyük bir etik yük yüklemiřtir. Bu bađlamda üretilen her görsel imge,

dijital veri veya mekânsal müdahale, toplumsal ve çevresel sonuçlar doğurma potansiyeline sahiptir.

Sonuç olarak; grafik tasarım, sınırları belirsizleşen ama etkisi derinleşen bir disiplin olarak geleceği şekillendirmeye devam etmektedir.

Kaynakça

- Barthes, R. (1977). *Image, music, text* (S. Heath, Trans.). Hill and Wang. (Original work published 1968).
- Barnard, M. (2005). *Graphic design as communication*. Routledge.
- Blauvelt, A. (2008). Towards a critical graphic design. In E. Lupton (Ed.), *Graphic design theory: Readings from the field* (pp. 149-155). Princeton Architectural Press.
- Bourdieu, P. (1993). *The field of cultural production*. Columbia University Press.
- Bremner, C., & Rodgers, P. (2013). *Design without discipline: Design and interdisciplinarity*. *Design Issues*, 29(3), 4-13.
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.
- Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design Issues*, 17(4), 3-23.
- Cross, N. (2001). Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science. *Design Issues*, 17(3), 4-55.
- Davis, M. (2017). *Graphic design theory*. Thames & Hudson.
- Dorst, K. (2019). *Design beyond design*. MIT Press.
- Dwiggins, W. A. (1922, August 29). New kind of printing calls for new design. *Boston Evening Transcript*.
- Duran, S. Ş. (2023). Tasarıma postmodern yaklaşım: David Carson'ın tasarım sürecinde yöntem analizi. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 9(78), 5398-5407. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/sm.ryj.73836>
- Frascara, J. (1988). Graphic design: Fine art or social science?. *Design Issues*, 5(1), 18-29.
- Frascara, J. (2004). *Communication design: Principles, methods, and practice*. Allworth Press.
- Garland, K. (1964). First Things First Manifesto. *The Guardian*.
- Heller, S., & Vienne, V. (2003). *Citizen designer: Perspectives on design responsibility*. Allworth Press.
- Hollis, R. (2001). *Graphic design: A concise history* (Rev. ed.). Thames & Hudson.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press.
- Kınam, B. (2010). *1980 Sonrası grafik tasarımda enstalasyonun yeri* (Tez no: 293240) [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kinross, R. (2004). *Modern typography: An essay in critical history* (2nd ed.). Hyphen Press.

- Klein, J. T. (1990). *Interdisciplinarity: History, theory, and practice*. Wayne State University Press.
- Krauss, R. (1979). Sculpture in the expanded field. *October*, 8, 30-44.
- Lupton, E., & Miller, J. A. (1999). *Design writing research: Writing on graphic design*. Phaidon Press.
- Lupton, E. (Ed.). (2009). *Graphic design theory: Readings from the field*. Princeton Architectural Press.
- Lupton, E. (2010). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
- _____, (2010). *Graphic design thinking: Beyond brainstorming*. Princeton Architectural Press.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: The new basics* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
- Maeda, J. (2000). *Design by numbers*. MIT Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT Press.
- Margolin, V. (Ed.). (1989). *Design discourse: History, theory, criticism*. University of Chicago Press.
- Mau, B. (2004). *Massive change*. Phaidon Press.
- McCormack, J., Dorin, A., & Innocent, T. (2004). Generative design: A parametric method for design and manufacturing. *Design Studies*, 25(3), 233-255.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' history of graphic design* (6th ed.). John Wiley & Sons.
- Mitchell, W. J. T. (2005). *What do pictures want? The lives and loves of images*. University of Chicago Press.
- Müller-Brockmann, J. (1996). *Grid systems in graphic design* (Revised ed.). Niggli.
- Noble, I., & Bestley, R. (2016). *Visual research: An introduction to research methodologies in graphic design* (3rd ed.). Fairchild Books.
- Papanek, V. (1984). *Design for the real world: Human ecology and social change*. Academy Chicago Publishers. (Orijinal çalışma basım tarihi 1971).
- Poynor, R. (1999). First Things First Manifesto 2000. *Eye Magazine*, 33(9).
- Poynor, R. (2003). *No more rules: Graphic design and postmodernism*. Yale University Press.
- Poynor, R. (2011). *Jan van Toorn: Critical practice*. 010 Publishers.
- Repko, A. F., & Szostak, R. (2020). *Interdisciplinary research: Process and theory* (4th ed.). SAGE Publications.
- Shedroff, N. (1999). Information interaction design: A unified field theory of design. In R. Jacobson (Ed.), *Information design* (pp. 267–292). MIT Press.

- Smitshuijzen, E. (2007). *Signage design manual*. Lars Müller Publishers.
- Thorpe, A. (2012). *Architecture & design activism: A critical introduction for students and professionals*. Routledge.
- Tufte, E. R. (2001). *The visual display of quantitative information* (2nd ed.). Graphics Press.
- Uebele, A. (2010). *Signage design systems and environmental graphics*. Thames & Hudson.
- URL-1: <http://www.designishistory.com/1980/ray-gun/> Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-2: <http://www.whynotassociates.com/en/pobl/pobl.php> Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-3: <http://www.whynotassociates.com/en/crawley/01.php> Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-4: https://outsidein.org.uk/galleries/sharu/attachment/dsc05102_2/ Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-5: <https://www.hauserwirth.com/artists/2857-jenny-holzer/> Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-6: <https://www.arthistoryarchive.com/arthistory/contemporary/images/JennyHolzer-Church.jpg> Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-7: <https://www.arthistoryarchive.com/arthistory/contemporary/images/JennyHolzer-London.jpg> Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-8: https://www.tripadvisor.com.tr/LocationPhotoDirectLink-g190479-d242697-i306677680-The_Norwegian_Theater_Det_Norske_Teatret-Oslo_Eastern_Norway.html Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-9: <https://www.theatredelaville-paris.com/en/spectacles/saison-25-26/theatre/pessoa-since-ive-been-me-1> Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-10: http://gordonyoung.net/bristol_wallofwishes.html Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-11: <https://www.dreamideamachine.com/?p=31431> Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-12: <https://www.dezeen.com/2022/01/14/designers-ecosystem-level-bruce-mau/> Erişim Tarihi: 24.02.2026
- URL-13: <https://www.dezeen.com/2022/01/14/designers-ecosystem-level-bruce-mau/> Erişim Tarihi: 24.02.2026

