



Hacettepe Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı

İÇ MİMARİDE GRAFİK TASARIM

Roya Tavakkoli

Yüksek Lisans Tezi

Ankara 2014

İÇ MİMARİDE GRAFİK TASARIM

Roya Tavakkoli

Yüksek Lisans Tezi

**Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı**

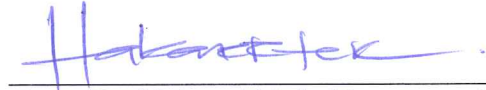
Ankara 2014

KABUL VE ONAY

Roya Tavakkoli tarafından hazırlanan "İç Mimaride Grafik Tasarım" başlıklı bu çalışma, 16.01.2014 Tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanatta Yeterlilik tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Nazan Sönmez (Başkan)(seramik bölümü)



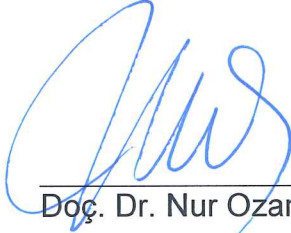
Doç. Dr. Hakan Ertek (Danışman)



Doç. Pelin Yıldız



Doç. Dr. Bilge Sayıl Onaran



Doç. Dr. Nur Ozanozgu

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Türev BERKİ

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- ☐ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☒ Tezimin/Raporumun ...1... yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

16.01.2014

Roya Tavakkoli

Beni gördüğüne bütün kalbimle inandığım Baba'cığma, en derin şükran duygularım ile Anne'ciğim ve Dayı'cığıma...

TEŞEKKÜR

İçten katkı ve destekleri ile en zor anlarımda işlerimi kolaylaştıran sevgili danışmanım örnek insan Doç. Sayın Hakan ERTEK'e, değerli bölüm başkanım Doç. Sayın Pelin YILDIZ'a, canım annem Marhamat ASGHARNEJAD'a, sevgili dayım Asghar AGHARNEJAD'a ve yardımını esirgemiyen arkadaşım Süleyman Hakan KOCA'ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

Tavakkoli Roya, İç Mimaride Grafik Tasarım, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2014. İç mekân; duvarlarla sınırlandırılmış bir alanın içinde insana daha iyi hizmet edebilmek için tasarlanan ve sınırlandırılan işlevsel alanlardır. İç mekân, içinde yer alan elemanlarla anlam kazanmaktadır. İç mekânı oluşturan, içindeki elemanlar duvarların dışında dekorasyon amaçlı kullanılan diğer elemanlardır. İç mekân algımızı sağlayan unsurlar yapısal kapı, duvar, tavan, zemin vb. unsurların dışında, yüzeyler, dekorasyon araçları bunların kullanılış biçimleri, mekânı kullanan insanların eylemleri gibi unsurlardır.

İç mekân tasarımı yaptığımız zaman çevremize çok dikkatli bakmamız lazım, bazen hiç düşünmeden ve hiç bilgi almadan tasarlırsak ve tasarım ilkelerini bilmeden çizmeye başlırsak ortaya çıkan işler estetik ve grafik anlamda çok kötü olabilir. Hâlbuki insanı diğer canlılardan ayıran en önemli özelliği duygularıdır. İç mekân tasarımında kullanılan görsel ve estetik kavramların tamamı duygularla ilgilidir. Tasarım yapar iken o tasarımın yaratacağı duygu ve düşüncelerin dikkate alınması en az çizim ve uygulama kadar önemlidir. Grafik tasarım ise bir mesajı iletmek, bir görseli geliştirmek veya bir düşüncüyü görselleştirmek maksadıyla, metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesini kapsayan yaratıcı bir süreç şeklinde tanımlanabilir.

İç mekân grafikleri kullanıldıkları mekânlara göre farklı özellikler kazandıran ve bu tasarımları tasarlarken mekânın erişebilirliği, yüzeylerin odaklayıcılık duygusunu artıran, seçme konusunda iletilmek istenilen mesajı veren, görselliği sağlayan öğelerdir. İç mekân'da mesela, zemin, duvar ve tavan, hacimlerin sınırlarını tanımlayan mimari öğelerdir. Mekânı kapatır, sınırları bir araya getirir ve onu çevresindeki iç mekânlardan ve dışarıdan ayırır.

İç mekân grafikleri (duvar grafikleri, zemin grafikleri, işaret sistemleri elemanları, panolar) iç mekân ile bir bütün olarak tasarlanarak mekânın erişilebilir olmasını sağlar ve mekânın vermek istediği duyguyu arttırır. İç mekânlara baktığımız zaman sadece 3 boyutlu elemanları görmüyoruz her yerde 2 boyutlu grafik tasarımlar var onları görmemiz lazım, grafik tasarım, yüzey ve kumaş tasarımı

gibi iki boyutlu tasarım konuları iç mekân tasarımıımızın alanlarına girer, grafik tasarım bir dildir ve iletişim kurmak içindir, duygu ve düşüncelerimize hitap eder. Çizgi, renk, doku, şekil, biçim, vs. dilidir.

İç mekân grafik tasarımının en temel amacı zaten yaşanılan binaları anlamlı hale getirebilmektir. İnsan içinde yaşamak eylemler gerçekleştirmek için iç mekânlar oluşturur. İç mekân tasarımı bir sanattır. Diğer sanatlardan farkı yaratılan eserin işlevsel ve faydaya yönelik olmasıdır. Belirli bir bütünlük yakalamak zorundadır. İç mekân tasarımında, bütün donatım elemanları faydaya hizmet edecek şekilde kullanılmalıdır. İç mekân grafik tasarımcıları işlevsellikten belki de daha fazla algı yaratmaya önem verirler. Bu yüzden iç mimari grafik tasarım anlamlı, duygulara hitap edecek tarzda olmalıdır. İç mimari grafik tasarımcının bir ana konusu olmalıdır. Çalışmasının bütün parçaları ana konuyu oluşturacak bir bütünlük ifade eder. İşte iç mekânın anlamı budur, bina yapımında bir ana konu oluşturmak ve bunu hayata geçirmek.

Kentsel mekânlar, farklı gruplar tarafından, farklı yerlerde gerçekleşen farklı aktiviteler için kullanılır bir mekânın yerlisi olanların genelde acelesi vardır ve her nereye gitmeleri gerekiyorsa sadece oraya ulaşmak isterler. İç mekânlarda kullanılan işaret sistemi elemanları mekân hakkında bilgi vererek kullanıcıları mekân içinde yönlendirir.

İyi bir iç mekân tasarımcısı hizmet almak isteyen kurum yöneticisi ya da her hangi bir kişinin tasarlanmasını istediği mekânda hangi duyguları his etmek istediğini çok iyi anlamalıdır. Bu da ancak iç mimaride grafik tasarım konusunda çizgi, nokta, renk, doku gibi bütün ayrıntılar hakkında çok bilgili olmak ile mümkündür. İyi bir iç mekân grafik tasarımcısı hem çok bilgili olmalı hem de bilgisini kullana bilme adına çok yaratıcı bir kişilik sahibi olmalıdır.

Bazı mekânlar da o kadar yaratıcı iç mimari grafik tasarımları görürüz ki yaratılmak istenen algı adeta bağırmaktadır bu da iki boyutlu veya üç boyutlu öğeleri ve diğer unsurları çok dengeli bir şekilde görselleştirmek ile mümkündür.

Anahtar Sözcükler:

Mekân: Mekân; belli bir amacı gerçekleştirmesi için boşluğun sınırlandırılmasıdır. Örneğin barınmak için bir alanın sınırlandırılıp dışına duvarlar, içine odalar inşa edilmesi boşluğun ve alanın sınırlandırılması yani mekân yaratmaktır.

İç Mekân: İç mekân: duvarlarla sınırlandırılmış bir alanın içinde insana daha iyi hizmet edebilmek için tasarlanan ve sınırlandırılan işlevsel alanlar.

Tasarım: Düşünmek ya da zihinde biçimlemek, bir amaç için formüle etmek, yöntem bulmak, sistematik olarak planlamak, amacı, hedefi, niyeti olmak, yüksek beceri gerektiren veya sanatsal bir konuda yaratmak, bulmak, icat etmek.

Temel Tasarım: Bir görsel çalışma oluşturulurken farkında olarak veya olmayarak kompozisyon ve biçimlendirme araçlarından ve ilkelerinden yararlanılarak yapılan tasarım çalışmalarıdır.

Grafik Tasarım: Bir mesajı iletmek, bir görseli geliştirmek veya bir düşüncüyü görselleştirmek için metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesidir.

İç Mekân-Grafik Tasarım: İç mekân grafikleri kullanıldıkları mekânlara göre farklı özellikler kazandıran ve bu tasarımları tasarlarken mekânın erişebilirliği, yüzeylerin odaklayıcılık duygusunu artıran, seçme konusunda iletilmek istenilen mesajı veren, görselliği sağlayan öğelerdir.

ABSTRACT

Tavakkoli Roya, Graphic Design in Interior Architecture , Master Thesis, Ankara, 2014.

Interior; walls in a confined space, designed to better serve people and limited functional areas. Interior, makes sense with the elements contained within. Interior, forming elements within other elements outside the walls are used for decoration purposes. Structural factors that our perception of interior doors, walls, ceilings, floors, etc. . Besides the elements, surfaces, the use of these forms of decorating tools, such as the actions are elements of people using the space.

When we did the interior design, we have to look very carefully to our environment, sometimes without thinking and without any design knowledge and design principles, we begin to draw knowing if we work emerging sense of aesthetics and graphics can be very bad. Whereas most important feature that distinguishes human beings from other creatures are feeling. Visual and aesthetic concepts used in interior design is concerned with all of the emotions. While it does it will create design design consideration of the feelings and thoughts at least as important as design and implementation. Graphic design is a message to convey an image to improve or an idea to visualize with the purpose of the text and visuals can be detected and can be viewed in a plane, two-dimensional or three-dimensional organized as covering the creative process can be defined as.

The interior spaces are used by graphics design different characteristics when designing this space -saving and accessibility of the surface increases the feelings of the odaklayıcılık, which comes to selecting the desired message to be delivered, providing visual items. For example, in the interior, floors, walls and ceilings are architectural elements that defines the boundary of the volume. Close space, borders and brings together around it separates the interior spaces and the outside.

The interior graphics (wall graphics, floor graphics, signage systems elements, panels) as a whole with the interior designed to be accessible and provides the

space you want to give the feeling of space increases. Indoors we look at just three -dimensional elements do not see anywhere from 2 -dimensional graphic have not seen them, we need to design, surface and fabric design as well as two-dimensional design issues interior design our space enters, graphic design is a language and to communicate, emotions and our thoughts appeal. Line, color, texture, shape, form, etc. language.

The basic purpose of graphic design interior of buildings already experienced to be able to make meaningful. People live in creates interiors to perform actions. Interior design is an art. The difference from other art created for and benefits of the work is functional. It is difficult to catch a certain integrity. In interior design, but will serve to benefit elements of the equipment should be used. Graphic designers interior functionality perhaps more important to create the perception they give. That's why graphic design, interior design meaningful, must be in a manner that will appeal to the emotions. Interior design should be a main topic of graphic designers. All parts of the study will form the main subject refers to a unity. Here is the meaning of the interior, the main issues in the construction of buildings to create and implement.

Urban spaces, by different groups in different places, a space used for different activities that occur generally in a hurry is a native of, and each only get there if you need to go where they want. Sign systems used in interior spaces by providing information about the elements of space in space directs users.

Interior designers seeking the services of a good corporate manager or any person that he wanted the design space which should understand very well that you want to feel emotions. This is in graphic design but in interior design line, point, color, texture to be very knowledgeable about every detail as possible. A good graphic designer interior should be very knowledgeable and know to use the information on behalf of both the personality of the owner must be very creative.

Some venues are also creative interior architecture, graphic design, we see that the attempt to create the perception that it is almost yelled it two-dimensional or three-dimensional elements and other elements to visualize possible with a very balanced way.

Keywords:

Venue: Venue; waist for achieving a goal is a limitation of space. For example, in order to shelter an area outside the walls to confine, to be built into the rooms and areas of the space is to create a space that is limiting.

Indoor: Inner space, walls in a confined space, designed to better serve people and limited functional areas.

Design: Thought or mind to format them in for a purpose, to formulate, find out the method, the systematic planning, objective, target, intend, requires high skills or artistic about to create, find, invent.

Basic Design: creating a visual work or not being aware of the composition and formatting tools and design work is done by making use of the principle.

Graphic Design: To forward a message, an image or an idea to improve the text and images to visualize and may be detected in a plane, two-dimensional or three-dimensional is organized.

Indoor - Graphic Design: interior graphics are used spaces according to different specifications saving and this design designing of space accessibility, surface odaklayıcılık emotions, increasing about choosing the transmission to the intended message, giving the visuals providing items.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	x
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ	xiii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xx
1. BÖLÜM.....	1
GİRİŞ	1
2. BÖLÜM:.....	5
MEKÂN.....	5
2.1. MEKÂN.....	5
2.1.1. Mekânın Tanımı	8
2.1.2. Mekânın Anlamı	18
2.1.3. Mekân Çeşitleri.....	34
2.2. İç Mekân	46
2.2.1. İç Mekânın Tanımı.....	46
2.2.2. İç Mekânın Anlamı.....	48
2.2.3. İç Mekânın Çeşitleri	52
3.1. GRAFİK TASARIM	69
3.2. GRAFİK TASARIM ANLAMİ	72
3.3. GRAFİK TASARIMIN TARİHÇESİ	75
4. BÖLÜM.....	88
4.1. İNSAN VE ALGI.....	88
4.2. İNSAN - MEKÂN İLİŞKİSİ	93
4.2.1. Duyum	94

4.2.2. İletişim	96
4.3. İNSAN - GRAFİK TASARIM İLİŞKİSİ	97
4.3.1. Görsel Algı.....	98
4.3.2. Görsel İletişim.....	107
5. BÖLÜM:.....	111
5.1. TASARIM ELEMANLARI	112
5.1.1. Nokta	112
5.1.2. Çizgi	118
5.1.3. Düzlem	125
5.1.4. Hacim	130
5.2. TASARIM İLKELERİ	134
5.2.1. Oran	134
5.2.2. Denge.....	138
5.2.3. Ritim	148
5.2.4. Vurgu.....	151
5.2.5. Hiyerarşi (Koram)	154
5.3. TASARIM YAKLAŞIMLARI	157
5.3.1. Aksiyel	157
5.3.2. Kümelenmiş.....	158
5.3.3. Simetri	158
5.3.4. Eksen	161
5.3.5. Işınsal	162
5.3.6. Radyal	165
4.3.7. Benzerlik.....	168
4.3.8. Yakınlık-Uzaklık.....	170
4.3.9. Yön.....	171
5.4. TASARIM ELEMANLARININ NİTELİKSEL ÖZELLİKLERİ.....	173
5.4.1. Doku	173
5.4.2. Renk.....	179
5.4.3. Işık.....	188
5.4.4. Parlaklık.....	190

5.4.5. Saydamlık.....	196
5.4.6. Yansıtma	199
6. BÖLÜM.....	202
6.1. İÇ MEKANDA KULLANDIĞIMIZ GRAFİK TASARIM YÜZEYLER	202
6.1.1. Duvar	204
6.1.2. Zemin	207
6.1.3. Tavan	209
6.1.4. Sirkülasyon.....	212
6.1.5. Donatılar.....	217
6.2. İÇ MEKANDA GRAFİK TASARIMIN KULLNILMASINA İLİŞKİN UYGULAMALAR.....	226
6.2.1. İllüstratif Uygulamalar	226
6.2.2. Fotoğraf Uygulamalar	233
6.2.3. Hazır Desenler	237
6.2.4. Tipografik Uygulamalar.....	243
SONUÇ.....	250
KAYNAKLAR	252

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Görüntü 1: Bu otel “Anglais” suitlerin grafik tasarımını	3
Görüntü 2: Frank Lloyd Wright, Şelale Evi veya Kaufmann Evinin eskizi)	6
Görüntü 3: Frank Lloyd Wright, Şelale Evi	7
Görüntü 4: Mekânın tanımı için bir örnek	9
Görüntü 5: Mekânı tasarlayıp ve onu sınırlandırabiliriz.	11
Görüntü 6: Zaha HADİD’in tasarladığı ilginç bir mekan örneği)	12
Görüntü 7: İlginç bir grafik tasarım iç mekân örneği	13
Görüntü 8: Lyon Rönesans Barok Mimarisi	16
Görüntü 9: Le Corbusier Ronchamp Şapeli örneği	17
Görüntü 10: Mekânın anlamı için: Bu mekân RATT isimli bir Gece Kulübüdür ve Mr & Mrs William Ferguson tarafından tasarlanmış	19
Görüntü 11: İç mekân grafik tasarımında farklı bir örnek	21
Görüntü 12: Mekânda ışık	30
Görüntü 13: Mekânda ışık ve doku	31
Görüntü 14: Mekânda ışık ve doku	31
Görüntü 15: Mekânda ışık	32
Görüntü 16: Kentsel Mekân	36
Görüntü 17: Mimari Mekan	38
Görüntü 18: Mimari Mekan	38
Görüntü 19: İç mekan	39
Görüntü 20: Mimari mekân örneği	40
Görüntü 21: İç mekan eskiz örneği	42
Görüntü 22: İç mekan	43
Görüntü 23: İç mekân için iyi bir örnek	43
Görüntü 24: iç mekan için iyi bir örnek	44
Görüntü 25: İç mekân için iyi bir örnek: Bu otel David Collins Studio tarafından New York’ta tasarlanmış ve bu tasarımcı bu oteli tasarlarken doku onun için en önemli unsurlardandır	45
Görüntü 26: İç mekân grafik tasarımına iyi bir örnek: bu mekân New York’ta tasarlanmış ve Starbucks Salonudur, tasarımcısı: Formavision, Sebastien	47

Görüntü 27: İç mekân eskiz örneği	49
Görüntü 28: İç mekân tasarımında Londra’da yer alan Tate ve Center Pompidu sergisi, “Abracadabra”, Nick Coombe tarafından 1999 yılında tasarlanmış	50
Görüntü 29 Bu mimari mekân bir Stand Milan 2009 örnek iş mekânıdır ve Studio Makkink & Bey tarafından tasarlanmıştır	51
Görüntü 30: Bu mimari mekân bir Stand Milan 2009 örnek iş mekânıdır ve Studio Makkink & Bey tarafından tasarlanmıştır	52
Görüntü 31: İç mekân ve grafik tasarımı: Ev tasarımı ve örnek grafik resimleri ve kullanılan renk ve doku	55
Görüntü 32: İç mekân ve grafik tasarımı: Ev tasarımı ve örnek grafik resimleri ve kullanılan renk ve doku	56
Görüntü 33: İç mekân grafik tasarımı için örnek; Office,”Vasakronan” offici İsveç’te Dizel & State ve Murman mimar tarafından iş birliği yaparak tasarlanmış	59
Görüntü 34: Manhattan Bagel için Kym Foster tarafından tasarlanan duvar görseli	61
Görüntü 35: Kafes Fırın için Elif Varol Ergen tarafından tasarlanan duvar görseli (Elif Varol Ergen kişisel fotoğraf	62
Görüntü 36: mağza grafik tasarımı	63
Görüntü 37: Kamusal mekân örneği	65
Görüntü 38: Hareketli Resim Müzesi	66
Görüntü 39: Hareketli Resim Müzesi	67
Görüntü 40: Theresa Anne Mackintosh sergisi	67
Görüntü 41: Peter Kogler tarafından tasarlanan Graz-Avusturya Tren Garı iç mekân grafiğinden bir görüntü	68
Görüntü 42: İç mekân grafik tasarımı örneği	70
Görüntü 43: Grafik örnekleri	74
Görüntü:44 Grafik Örnekleri	76
Görüntü 45: Elsie de Wolfe (1865-1950)	78
Görüntü 46: William Morris mobilya-tekstil ve el yapımı duvar kağıtları ile iç mekan tasarımı,1860, Bridgeman Art Library, London/New York	79

Görüntü 47: Frank Lloyd Wright iç mekân tasarımı eskizleri	80
Görüntü 48: Alvar Alto, iç mekân tasarımı eskizi	81
Görüntü 49: Mies Van der Rohe, Barselona Chair eskiz çizimleri	83
Görüntü: 48 Archi Castiglioni, Talxacum aydınlatma elemanı eskiz çizimi	84
Görüntü 49: Görsel Algı örneğinde, sadece taş gibi görünen nesneler aslında birbirlerine bakan insan figürleri içeriyor.	100
Görüntü 50: Görsel Algı ve Mekân örneği	102
Görüntü 51: Görsel algı örneği, Moskova'daki" Zodchestvo" Evi" banyosu	104
Görüntü 52: Görsel algı örneği, Moskova'daki" Zodchestvo" Evi" salonu	105
Görüntü:53 Görsel algı örneği, Moskova'daki" Zodchestvo" Evi" yatak odası	105
Görüntü 54: Görsel algı örneği, Moskova'daki" Zodchestvo" Evi" yatak odası	106
Görüntü 55: Görsel algı örneği, Moskova'daki" Zodchestvo" Evi" salonu	107
Görüntü 56: Görsel İletişim	109
Görüntü 57: Görsel İletişim	109
Görüntü 58: Bilet satış ofisi,Noktalarla bir anlamlı imaj yaratmış	115
Görüntü 59: Bilet satış ofisi, Noktalarla bir anlamlı imaj yaratmış	115
Görüntü 60: Duvar da noktaların birleşimi ile harfler yaratmış ve güzel bir grafik görüntüsü oluşmuş	117
Görüntü 61: Çizgi ile oluşan desenler	119
Görüntü 62: Çizgi ile eskiz örneği	120
Görüntü 63: Alüminyum bantlar çizgi gibi güzel bir görsel yaratmış	123
Görüntü 64: Alüminyum bantlar çizgi gibi güzel bir görsel yaratmış	124
Görüntü 65: Düzlem	125
Görüntü 66: Yüzeyler	126
Görüntü 67: İstanbul Modern Art Museum, SARKIS, 2009	127
Görüntü 68: Düzlemle yapılmış farklı malzeme	129
Görüntü 69: Hacimler yanyana gelmiş ve 'K' harfini oluşturmuş	132
Görüntü 70: Hacimler yanyana gelmiş ve 'K' harfini oluşturmuş	133
Görüntü 71: Taj Mahal	135
Görüntü 72: CN Tower	135

Görüntü 73: Oran	136
Görüntü 74: Oran	137
Görüntü 75: Isidro Ferrer (İsidro Ferer), “Capricos” kitap kapağı	138
Görüntü 76: Walter (Voltır) Negro, “El Asesino Casual” poster	139
Görüntü 77: Thomas Mayfried (Tomas Mayfrid), poster	139
Görüntü 78: Simetri	140
Görüntü 79: Simetri	142
Görüntü 80: Simetri	142
Görüntü 81: Asimetri	143
Görüntü 82: Asimetri	144
Görüntü 83: Asimetri	145
Görüntü 84: Asimetri	145
Görüntü 85: Simetrik bina iç mekan ve grafik tasarım örneği	147
Görüntü 86: Afişi Kutlamak	151
Görüntü 87: Simetri	151
Görüntü 88: Vurgu	153
Görüntü 89: Vurgu Resimde mavi ışıklandırma ve farklı duvar döşemesi ile resepsiyon vurgulanmış	154
Görüntü 90: Merkezi hiyerarşi	155
Görüntü 91: Merkezi hiyerarşi	156
Görüntü 92: Aksiyel 100	157
Görüntü 93: Kümelenmiş izlenimler	158
Görüntü 94: Simetri İlkesi	159
Görüntü 95: Simetri	160
Görüntü 96: Simetri	160
Görüntü 97: Eksen	162
Görüntü 98: Işınsal	163
Görüntü 99 : Işınsal bir grafik tasarım örneği banka tasarımı	164
Görüntü 100: Işınsal bir grafik tasarım örneği	164
Görüntü 101: Işınsal	165
Görüntü 102: Radial	166
Görüntü 103: Radial	167

Görüntü 104: Radial	167
Görüntü 105: Benzerlik	169
Görüntü 106: Benzerlik	169
Görüntü 107: Benzerlik	170
Görüntü 108: Yakınlık ilkesi	170
Görüntü 109: Yakınlık- Uzaklık	171
Görüntü 110: Yön	172
Görüntü 111: Yön	173
Görüntü 112: Dokular; ahşap, plastik, cam	174
Görüntü 113: İç Mekân, Doku Kullanımı	176
Görüntü 114: Doku	178
Görüntü 115: renklerin kodları	180
Görüntü 116: Renk	183
Görüntü 117: Waderlust Hotel her odanın farklı renklerle tasarlamış	186
Görüntü 118: Çeşitli renklerle canlı grafik tasarım örneği	188
Görüntü 119: Tavanda ledlerle mekanı ışıklandırmışlar	189
Görüntü 120: Bu parlak kristaller hem duvardaki kullanan LED, hem yansıtmadan dolayı heyecanlı bir gece kulübü yaratmış.	191
Görüntü 121: New York’ ta “Bluarch” mimarlık officinin tarafından tasarlanmış,“GREENHOUSE” adlı gece kulübü	192
Görüntü 122: Tasarımcısı“Mr. İmportant”, Bu “Motif” adlı club San Joise, U.S ülkesinde tasarlanmış	197
Görüntü 123: Tasarımcısı “Mr. İmportant”, Bu “Motif” adlı club San Joise, U.S ülkesinde tasarlanmış	198
Görüntü 124: Yansıtma örneği,tasarımcısı “Pacha Madrid ve Le Marquis’in” iç mekan club Musée tasarımını ve grafik tasarım ile estetik bir şekilde , Madrid ülkesinde tasarlanmış	200
Görüntü 125: İç mekan grafiği, tüm yüzeylerde grafik tasarımı	203
Görüntü 126: Bu “Molin Rogue” bar italya da “Alessandro Suzzi” iç mekan grafiği tasarımcı tarafından duvar yüzeyinde grafik tasarımı yapılması	204
Görüntü 127: İç mekan grafiği, tasarımcı tarafından duvar yüzeylerinde grafik tasarımı yapılması	205

Görüntü 128: Duvar yüzünde örnek grafik tasarım uygulama	206
Görüntü 129: İç mekan grafiği, zemin yüzeyinde grafik tasarımı	208
Görüntü 130: Zemin yüzeyinde grafik tasarımı	208
Görüntü 131: İtalyan spagetti restoranı ve tavan spagetti ipliklerinden konsept olarak tasarlanmış yani dalgalı	210
Görüntü 132: Grafik tasarım ile boyut ve derinlik etkisi artırılmış tavan yüzeyinden bir görüntü	211
Görüntü 133: Grafik tasarım ile boyut ve derinlik etkisi artırılmış tavan yüzeyinden bir görüntü	212
Görüntü 134: Koridor örneği	214
Görüntü 135: Rebook mağzasında merdivenlerde kullanılan grafik tasarımlar ve tipografi	216
Görüntü 136: kapı örnek eskiz	218
Görüntü 137: Lavabo kapısı illüstrasyon grafik tasarımı, mekan “Ara Pizza”	218
Görüntü 138: Kapı üzerinde grafik tasarım uygulanmış	219
	220
Görüntü 139: Pencere eskiz örneği	220
Görüntü 140: Pencere üzerine “Charis Briffa” tarafından tasarlanan tipografi uygulama	221
Görüntü 141: Dış Mekân	222
Görüntü 142: Donatı örneği	223
Görüntü 143: Kolon üzerine boya ile boyalanmış, tavan ve zemine kadar gelen boya	225
Görüntü 144: İllüstrasyon örneği; Zizzi Charlotte restoranı “Camille Rosseau” tarafından tasarlanmış	227
Görüntü 145: İllüstrasyon örneği; Zizzi Charlotte restoranı “Camille Rosseau” tarafından tasarlanmış	227
Görüntü 146: Sergi tasarımı “Denise Fort” tasarımcı tarafından illüstrasyon uygulaması	229
Görüntü 147: Sergi tasarımı “Denise Fort” tasarımcı tarafından illüstrasyon uygulaması	230

Görüntü 148: “Janine Wurftel ve Radek Wojik” restoran yüzeylerinde İllüstrasyon uygulaması	231
Görüntü 149: İllüstrasyon örneği	231
Görüntü 150: Görüntü: Club Musée	232
Görüntü 151: Club Musée	233
Görüntü 152: Flash Photobition tarafından Balencea Display Suite için yapılan sergileme odası uygulaması – Vinil üzerine fotoğraf baskı	234
Görüntü 153: Camın üzerine fotoğraf uygulama	235
Görüntü 154: Erwin Olaf’ın Lacroix için hazırladığı fotografik çalışması	236
Görüntü 155: Erwin Olaf’ın Lacroix için hazırladığı fotografik çalışması	237
Görüntü 155: Duvar kâğıdı çeşitleri	238
Görüntü 156: Hazır desen örneği, Restoran, Duvar kâğıdı	239
Görüntü 157: Hazır desen örneği, Finili Restoran, Duvar kâğıdı	239
Görüntü 158: Hazır desen örneği, Duvar kağıdı	240
Görüntü 159: Hazır desen örneği, Duvar kağıdı	240
Görüntü 160: İç mekânda hazır desen uygulamaları	241
Görüntü 161: İç mekânda hazır desen uygulamaları	242
Görüntü 162: İç mekânda hazır desen uygulamaları	242
Görüntü 163: Gutenberg’in baskı yaratma	243
Görüntü 164: Tipografi	244
Görüntü 165: Tipografi	245
Görüntü 166: Tipografi	246
Görüntü 167: Tipografi	247
Görüntü 168: Sergi salonu “Branimir Sabljic” tasarımcı tarafından yüzeylerde uygulanan tipografik sanatı	248
Görüntü 169: Yüzeylerde uygulanan tipografik sanatı	248
Görüntü 170: Yüzeylerde uygulanan tipografik sanatı	249

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1: İnsan-çevre genel ilişkiler sistemi içinde algının yeri	90
Şekil 2: İnsan ve mimari öğelerin ilişkisi	94
Şekil 3: Nokta	112
Şekil 4. Nokta	113
Şekil 5. Noktalarla bir form yaratabiliriz	113
Şekil 6: Çizgi	118
Şekil 7: Çizgi	119
Şekil 8: Çizgi oluşum biçimleri	121
Şekil 9: Düzlem	125
Şekil 10: Hacim formu	130
Şekil 11: Hacim, düzlemin uzatılması ile ortaya çıkmış	130
Şekil 12: Oran örneği	134
Şekil 13: Ritim örneği	148
Şekil 14: vurgu örneği	152
Şekil 15: Eksen	161
Şekil 16: Radial	166
Şekil 17: Benzerlik	168
Şekil 18: Çeşitli dokular	175
Şekil 19: renklerin ilişkisi	179
Şekil 20: Yansıtma şeması	199
Şekil 21: İç mekan zemin yüzeyi	207
Şekil 22: İç mekân tavan yüzeyi	209
Şekil 23: sirkülasyon	213
Şekil 23: Merdiven örneği	215

1. BÖLÜM

GİRİŞ

ÇALIŞMANIN İÇERİĞİ VE GENEL KAVRAMLAR

İç mimaride grafik tasarım konumuz ise öncelikle grafik kelimesinin ne olduğunu bilmemiz gerekir. Grafik kelimesi “grafikos” ya da “graphein” sözcüğünden türetilmiştir. Bu da işaret desen anlamına gelir. Yani grafik: bir duyguyu, bir düşüncüyü ya da resimli ve fotoğrafı iki boyutlu düzlem ya da üç boyutlu formlar üzerinde tanımlama demektir.

En anlaşılır şekilde bir düşüncenin resim, fotoğrafın kâğıt üzerine anlatılması ya da üç boyutlu formunun yapılmasıdır.

İşte grafik tasarımcılar grafik öğelerini kullanarak mekânlarda görsel yolla algılanan etki yaratırlar. Bu etkiyi yaratmakta ise renk, doku, ışık, ölçü geometri vs, unsurları kullanırlar.

İç mekânların duvar yüzeylerinde kullanılan farklı dokular, renkler, ölçüler, ışıklar, grafikler mimarlar ve kullanıcılar için mekân algılamasını önemli ölçüde etkiler. İç mekân grafikleri kullanıldıkları mekânlara farklı özellikler kazandırır ve bu tasarımları tasarlarken mekânın erişebilirliğini, yüzeylerin odaklayıcılık duygusunu artırır. İletilmek istenilen mesajı vermesi, görselliği sağlaması gibi nitelikler iç mekân grafiklerinin başlıca etkileridir.

Bir mekân grafiğinin etkisi, onun mekân ile olan ilişkisine bağlıdır. Bir düşüncüyü ya da bir duyguyu dışa vurma amacı ile etkili hale getirmeyi amaçlayan ve anlatımcı bir kompozisyona sahip olan grafik uygulamalarda, izleyicinin her gün içerisinde bulunduğu alışılmış ve sıradanlaşmış mekâna başka bir gözle bakması ve bu mekân’ın görünmeyen yönlerinin algılanması amaçlanmaktadır.

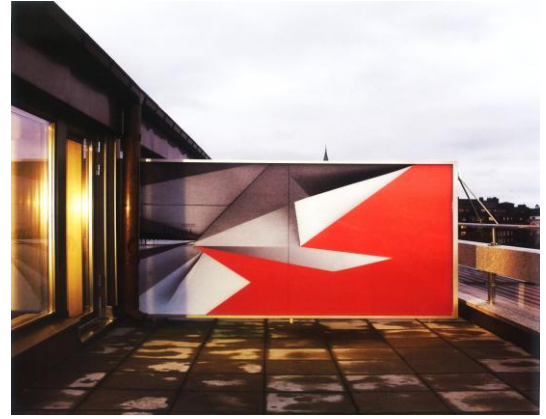
İç mekânlarda, bir düşüncüyü ya da bir duyguyu çarpıcı hale getirmeyi amaçlayan grafik çalışmalar, mekânın görsel konforunu arttırmakta, kimlik kazandırmakta ve kullanıcıları için mekânın sıradanlığını, sıkıcılığını ortadan kaldırebilmektedir. Bu durumda tasarımcı, yaratım süreci içerisinde mekânı iyi tanımalı, algılamalı, çözümlemeli ve mekânın yüzeylerini oluşturan iç kabuğu

(duvar, tavan, zemin, pencere, kapı, merdiven, kolon vb.) doğru gözlemlemeli ve değerlendirebilmelidir.

Tasarımcıların yaptığı her tasarım farklı algılanmasına karşın yararlandıkları temel tasarımlar aynıdır ve bu temel tasarımları bilmek tasarımcıyı daha iyi bir tasarımcı haline getirir.

Tasarımda insan psikolojisini iyi bilmek, psikoloji biliminin temel ilkelerinden de yararlanmak gerekir. Bu anlamda Gestalt Psikoloji Okulu insanın nasıl gördüğünü ve bilgiyi nasıl bir bütüne dönüştürdüğünü araştırdığı için iç mimari grafik tasarımda çok önemlidir, çünkü bir grafik etkisi, mekân ile olan ilişkisiyle belirlenir.

Yaşam biçiminin yansımalarını iç mekân tasarımlarında görülebilir. Mekânlar günümüzde, bir iletişim unsuru olarak yer almaktadır. Kurumların kimliği iç mekân tasarımı görselleri ile ortaya çıkmaktadır.



Görüntü 1: Bu otel “Anglais” suitlerin grafik tasarımını “Dizel ve State” tarafından, İsveç’te tasarlanmış(Shaoqiang, 2010: 164).

İllüstrasyon, fotoğraf ve fotografik tekniklerin gelişmesi, iç mimari grafik tasarımın geliştirmesine yol açmaktadır. Eskiden uygulanması imkânsız olan uygulamalar günümüzde gerçekleşebildiği için rahatlıkla yapılabilmektedir. Teknolojik gelişim grafik tasarımının da gelişmesine yol açacaktır.

Bu çalışmanın ana amacı, iç mimaride grafik tasarım uygulamalarının önemini vurgulamaktır. Araştırma süresince elde edilen verilerin ve varılan sonuçların iç

mimaride, grafik tasarım uygulama süreçlerinde, kullanılabilmesini sağlamak ve bu konu üzerinde ileride yapılacak çalışmalara öncül olmaktır. Bu anlamda çalışmada giriş bölümünden sonra mekân kavramı, iç mekân çeşitleri, grafik tasarımının tarihçesi, anlamı ve uygulamaları gibi bilgilerin ardından tasarımın ilkeleri, yaklaşımları gibi bilgilere yer verilmiştir. Daha sonra iç mekânlarda uygulanan grafik tasarım uygulamalarına örnekler sunulmuştur. Örnek bir mekan incelemesinin ardından çalışma elde edilen literatür ve uygulama verileri bağlamında değerlendirilmiştir.

2. BÖLÜM:

MEKÂN

Araştırmamızın ana temasın oluşturan mekân konusunun ayrıntılı şekilde incelenmesi gerekmektedir. Bu bölümde mekân tanımlamaları ve önemi, çeşitleri gibi konulara değinilecektir. Çalışmada iç mekânda uygulanan grafik tasarım sanatının incelenebilmesi ve çalışmanın hedefine ulaşması bakımından öncelikle mekân konusu, mekân anlamı, iç mekan, iç mekan tanımı ve anlamının derinlemesine ele alınması gerekmektedir.

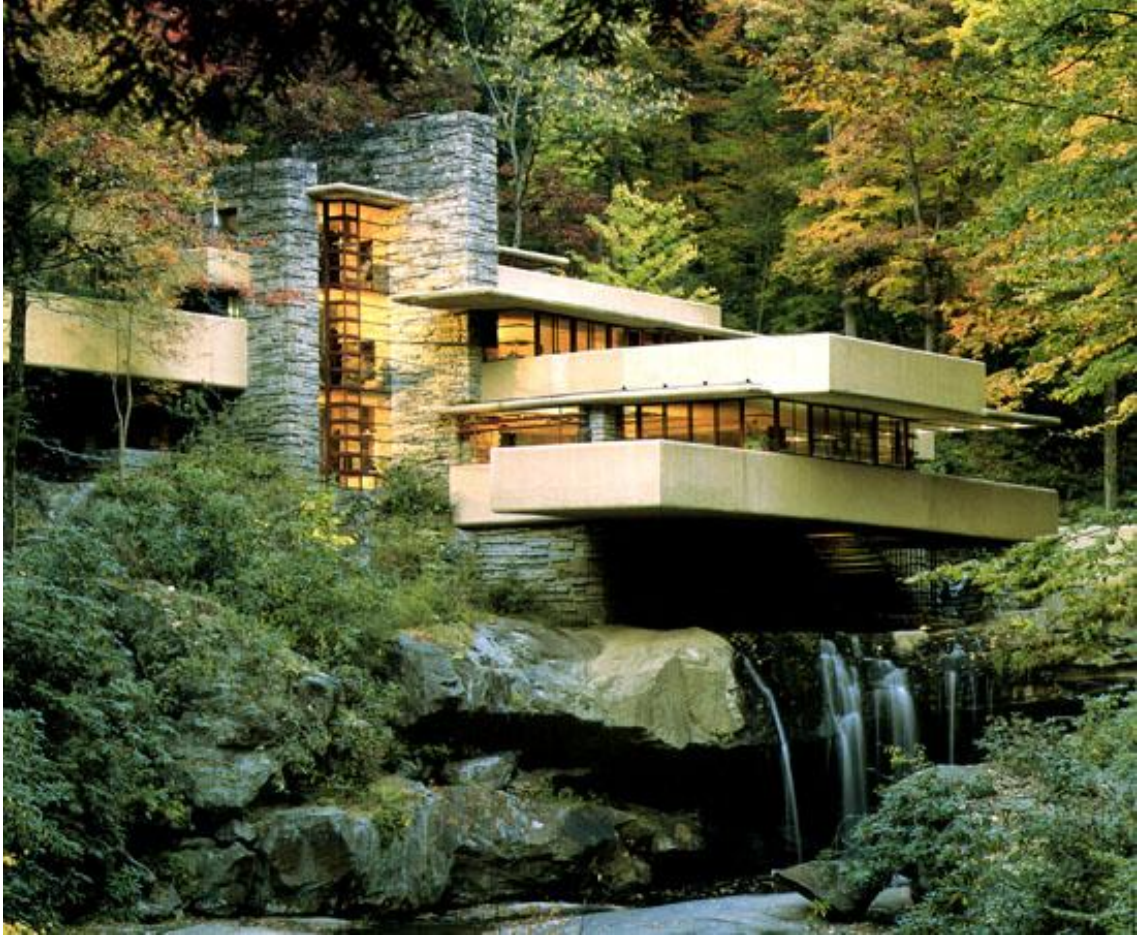
2.1. MEKÂN

Mekân kavramının literatürde yapılmış birçok tanımı bulunmaktadır. Çalışmamızda yapılan bu tanımların bazılarına yer verilmiştir. Tümer mekân hakkında yazdıkları: “İnsan-Mekân İlişkileri ve Kafka” adlı eserinde mekânı, evrenin en önemli öğelerinden biri olarak görmektedir. O’na göre evreni bu öğeden soyutlamak mümkün olmadığı gibi, madde, mekân içinde var olur ve mekân içinde varlığını sürdürür (Tümer, 1976: 7). Diğer bir ifadeyle evrendeki her şey bir mekân içinde yer alır ve mekânız bir madde düşünülemez. Tümer’in de ifade ettiği gibi mekân ve evren somut olarak birebir ilişkilidir. Birbirinden bağımsız olmaları mümkün değildir.



Görüntü 2: Frank Lloyd Wright, Şelale Evi veya Kaufmann Evinin eskizi
(<http://oshkube.wordpress.com>, 2010)

Diğer bir yazara göre mekân; 'boş bir alanın oluşturduğu mana ya da sınırları belirlenerek tarif edilen yer' olarak ifade edilmektedir. Boşluk ve zaman içerisinde bir sınırlandırılmışlık olarak da tanımlanabilen mekân kavramının belki de ilk özelliği algılanabilirliğidir. Algı mekânı, duyular ile algılanabilen bir mekânı tarif etmektedir. Buna karşılık mekânın geometrik özelliklerinin de bulunması onun farklı alanlar içerisinde incelenebilirliğinin anlaşılmasında yardımcı olmaktadır (Yücel, 1981:5-11). Pek çok mekân türü bulunmaktadır; sosyal mekân, iktisadi mekân, coğrafi mekân, kültürel mekân vb.



Görüntü 3: Frank Lloyd Wright, Şelale Evi (<http://www.wright-house.com/frank-lloyd-wright/fallingwater-pictures/F1SW-fallingwater-in-fall.html>, 2010)

Bir başka tanıma göre mekân, sonsuzluğu içeren uzaydan başlayıp, içinde en küçük hücreye kadar iner. “Uzayda bulunan sayısız öğeler kendi aralarında kuramsal mekânlar oluştururlar. Yerküre de, taş, toprak, su, yeşil örtü ve atmosferi ile çevrelerini oluşturur. Çevrelerin de kendi aralarında bütünleşerek doğal mekânları oluşturduğu görülür. İnsanoğlu, doğal çevreyi kendi çabalarıyla kendi yararına uygun bir biçimde düzenleyerek yapay mekânlar oluşturmuştur” (Seçer, 2006: 16).

Mekân kavramı, zaman içerisinde gelişmiş, farklı çeşitleriyle büyük boyutlara ulaşmıştır. Genel bir tanımlama yapılacak olursa belirli bir amaçla insan eylemlerine dönük olarak düzenlenmiş olan çevreye mekân denir. Mekân, kullanım amaçlarına farklı biçim ve boyutlarda olabilir. Mekân, insan ihtiyaçlarına ve mutluluğuna dönük olmalıdır (Şensoy, 1984).

Mekân, insanın içinde eylemlerini yerine getirdiği, onu saran ve ait olma duygusu yaratan, yatay ve düşey elemanlarla sınırlandırılmış üç boyutlu düzenlemelerdir. Ayrıca mekân, içinde hareket edilen, günlük aktivitelere sahne olan, insanı çevresinden yalıtın, sınırlandırılmış ve algılanabilir özel ortamlardır (<http://bauarchitecture.files.wordpress.com/2010/09/ders-4.pdf>).

Yeryüzünde tüm oluşumlar, mekân denilen varlığın sınırları içindedir ve onunla ölçülebilirler. Bachelard da, “mekân peteklerin binlerce gözünde zamanı sıkıştırılmış olarak tutar, mekân bu işe yarar...” diyerek mekânın bütün oluşumların temeli olduğuna dikkat çekmiştir (Şimşek, 2012: 121-124).

Mekânların mimarisinde özellikle iç mekân tasarımı yaparken, grafik tasarımı alanında çağdaş bir boyut oluşmuştur. Özellikle grafik tasarımı ile iletişim araçları arasında güçlü bir bağ kurularak estetik kaygılar kitle iletişiminde boy göstermeye başlamıştır. İnsanın tasarlanmış bir mekân içerisinde hissettikleri, gördükleri, mekânın yaşanılabilir olması veya yaşayan bir mekân olması açısından önem taşımaktadır. Bu bağlamda grafik sanatıyla tasarlanmış bir mekân tasarımının, insan davranışlarını biçimlendiren, onu yönlendiren, belirleyici bir olgu olduğunu söyleyebiliriz. Sanat yapıtı tasarlanmış, estetik gereksinimleri gideren bir tasarım varlığıdır ve yaratıcı yanı olan bir insan tarafından oluşturulmuştur. Dolayısıyla mekânı tasarlayan kişinin mekâna yansıttığı grafik tasarımı gibi sanatsal tavırlar da mekânın değerini ve görselliğini daha da artırmaktadır.

2.1.1. Mekânın Tanımı

En basit tanımı ile mimarlık belirli ölçü ve kurallara göre yapı yapma sanatıdır. Mimarlar biçim, kitle ve renkler üzerinde bir ressam veya heykel tıraş gibi çalışır. Mimari işlevsel bir sanattır yani pratik yaşam için çözümler sunar. İşte mekân tanımlanmasında estetik değerler kadar bu işlevsel olgular da yer alır. Mimarlığı mekân yaratma sanatı olarak da tanımlayabiliriz. Mekânlar insan içindir ve insan ile anlam kazanır.

Mekân kavramı boşlukla birlikte tanımlanabilir. Uzay ya da mekân üç boyutlu ve sınırsız boşluktur ama biz onu sınırlayabiliriz ve sınırladığımız zaman görünür kılmış oluruz, örneğin bir bina dış mekândır ama onun içindeki bir oda iç mekândır. Yani kısacası mekân: boşluğu sınırlandırmaktır.

İnsanoğlu ilk çağlarda doğada arayarak bulduğu mağaralara sığınarak barınma sorununu çözmüştür. Kendini güvende hissettiği zamanlarda mağara dışı mekânlara ihtiyaç duymuş: mimariyi yaratmış ve farklı yapılar inşa etmeye başlamıştır. İlk çağlardan bu yana mekân yaşamımıza girmiştir. Mekânları yaratırken ahşap ve taş gibi somut materyalleri kullanırız. Ancak bahçedeki çiçeklerin kokusunu hissetmek, dışarıyı görebilmek, sesleri duyabilmek, rüzgârı hissedebilmek de isteriz. İşte bundan dolayı mekânın biçimi, boyutları, büyüklüğü ve ışığı nasıl aldığını çok iyi hesaplamak ve sınırlamalarımızı buna göre yapabilmemiz gerekir. Bunları yapabildiğimizde, mekânı iyi sınırladığımızda ve işlevsel olarak doğru düzenlediğimizde mimarlık etkinliğini çok doğru biçimde gerçekleştirmiş oluruz.



Görüntü 4: Mekânın tanımı için bir örnek (Ching, 2008: 11)

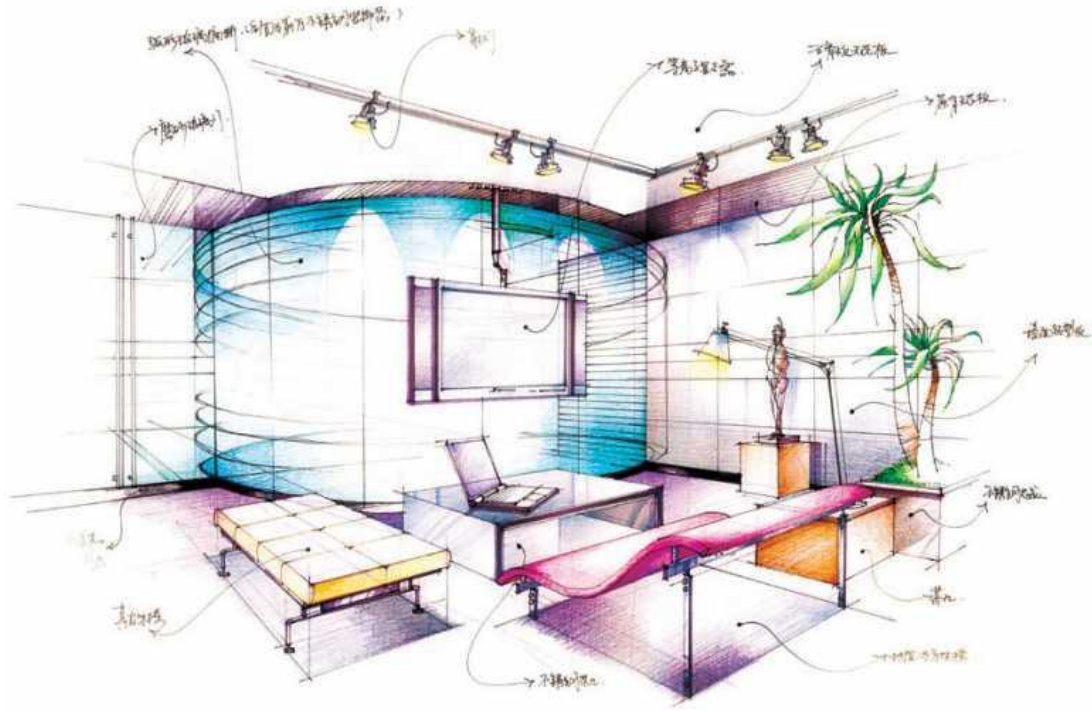
İlkçağda insanın iklim koşullarından ve yırtıcı hayvanlardan korunma içgüdüü ve yaşama koşullarına uygun çevre sağlama zorunluluğu, mağara, ağaç gibi tamamen doğal ortamlardan oluşan sınırlı bir hacmi yani mekânı ortaya çıkarmıştır. Zaman içerisinde bulunduğu coğrafyanın verdiği olanaklarla çeşitli araç-gereçler yapıp bunları kullanmaya ve çevresini şekillendirmeye başlaması, sazdan çadır, kerpiçten ev gibi yapay mekânların oluşturulmasını sağlamıştır (Gürpınar, 2000: 32).

Eskiden sadece geometrinin ilgilendiği ve boş bir ortam olarak tanımlanan mekân olgusu, günümüzde zaman kavramını da içine alarak üçüncü boyut sınırlarını aşp çok büyük bir gelişme göstermiştir (Çakırkaya, 1995: 16-19).

Sözlük anlamı, “yer, bulunulan yer”, “ev, yurt” ve “uzay” olarak belirtilen mekân sözcüğü, Ansiklopedik Mimarlık sözlüğünde “insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk, boşun” olarak tanımlanmaktadır (Hasol, 1990).

Algılayamadığımız sonsuz bir çevre olan uzaydan, hücreye kadar inen bir yayılımı içeren, mimarinin temel ögesini oluşturan mekân kavramının çok geniş kapsamlı olması, mekâna ilişkin anlayışların ve nitelermelerin çeşitlilik göstermesini sağlamaktadır.

Mekân genel bir anlam ile tanımlanacak olursa, insanların içinde hareket edebileceği ve eylemde bulunabileceği düzlem elemanlarının bir araya gelmesiyle veya üç boyutlu kütlelerin oyulmasıyla elde edilen kavramdır (Aydınlı, 1986: 4).



Görüntü 5: Mekânı tasarlayıp ve onu sınırlandırabiliriz.
(<http://www.form2online.com/thread-12766.html>)

Mekân insanın çevresi ile arasında olan dış dünya ile ilişkilerini de biçimlendirir. Mekânı biçimlendirirken, iç mimari grafik tasarımlarını yaparken, insanların sosyal örgütlenmelerini, değişim ve gelişimlerini, insan ilişkilerinin gerektirdiği her türlü işlevsel gereklilikleri dikkate almak zorundayız. İç mimari grafik tasarımcıları insana dair her konuyu dikkate alarak boşluğu varlık alanına dâhil etmektedirler ve bu nedenle iç mimari grafik tasarımcıları yaratıcı tanımlamasını en çok hak edenlerdir.

Türk dilinde mekân; espas/ boşluk/ uzay/ uzam/ derinlik/ atmosfer/ aralık/ alan/ perspektif kavramlarını karşılayan anlamıyla Türk resim terminolojisine yerini almıştır. Aynı zamanda mekân kelimesi, günlük kullanım dili içinde hem kavram olarak hem de sınırlı bir alanı (iç ya da dış) belirleyen anlamlarıyla karşımıza çıkmaktadır. Fiziksel anlamda insan için mekânın belirlenmesi ve mekânın algılanmasını sağlayan etken de görme duyusudur. Mekânda görülenlerin her biri tam olarak algılanmasa bile, gözün “bir bakışta sonsuz sayıda formu algılayabilmesi”, mekânın bütün olarak algılanmasını sağlar. Kısacası mekân

algısı, bakanın kendisiyle beraber çevresinde gördüklerinin, birbirlerine göre konumlarının algılamasıdır denilebilir (Asiliskender, 2000: 33-37).

Wright'a göre mimari mekân, belli bir eylem, belli bir fonksiyon için hazırlanmış ve örtülmüş uzay parçasıdır. "İç mekân, binanın ruhu olan mekânın kendisidir. İçinde yaşadığımız oda veya salon bu mekânın bir parçasıdır, ona aittir, onunla beraberdir, ondan doğmadır. Bir bütün olarak düşünüldüğü zaman, mekân mimarinin ta kendisidir." (Bozkurt, 1962: 34)

"Mekân, tüm eylemlerin yer aldığı bir sahne, araç, gereç olup, varlıkların birbirlerine göre olan konumlarının kurduğu ilişkiler bütünüdür. Mekân, çevrenin yaşanan, algılanan çok boyutlu bir görünümüdür. Mekân, kısacası yaşamı kapsar ve yaşamdan ayrı düşünülemez." (Demirkaya, 1999: 12-16).



Görüntü 6: Zaha HADİD'in tasarladığı ilginç bir mekan örneği (Press, 2011:100)



Görüntü 7: İlginç bir grafik tasarım iç mekân örneği (Press, 2011:101)

Aristoteles'in mekân tanımı: Nesneleri içine alan bir kavramdır. Mekân dışı ve içi sınırlandırılmış boşluktur. Mekân oluştu ise boşluk söz konusu değildir, çünkü boş mekân yoktur. Her kavramın mekân içinde konumu ve yeri vardır. Mimarlar ise boşluğu düzenlerler. Boşluğu düzenler iken insan ve insan ilişkilerine dair her türlü değeri göz önüne alırlar. Yapılarını en işlevsel şekilde gerçekleştirirler. Boşlukları en verimli şekilde değerlendirirler.

Şehirleri caddeleri, meydanları, parkları yani uzaydaki boşlukluları sınırlandırarak oluşturulan her yer mekândır. Mekânda sınırlama olmadığından herhangi bir binada iki mekânı da görebiliriz bu kent içi mekân ve iç mekândır (Demirkaya, 1999: 12-16).

Mimar mekânı birçok şekilde oluşturabilir. Örnek olarak, odanın duvarları, tabanı ve tavanı tarafından sınırlandırılan ve kolayca metreküp cinsinden tanımlayabileceğimiz, fiziksel mekân. Bunun yanısıra algısal ve bununla bağlantılı kavramsal mekândan söz edebiliriz. Kafamızın içinde taşıdığımız

zihinsel harita ya da belleğimizde depolanan plan olarak açıklayabileceğimiz kavramsal mekânlar, kullanıcıların akıl gözleri ile kolayca kavrayabildikleri yapılardır.

Mekân tanımlarına pozitif ve negatif mekânı da ekleyebiliriz. Pozitif mekân, bir boşluk olarak kavranan, onu tanımlamak ve içermek üzere yapılmış bir kabukla sınırlandırılan mekândır. Pozitif ve negatif mekân kavramlarını kentsel ölçüde düşünecek olursak, negatif mekân, yapıların inşasından sonra arta kalan açık alan olarak tanımlanabilir (Ünal, 2013: 68).

Norberg-Schluz mekân anlayışını, görsel mekân, cisimsel mekân, kavramsal mekân, mantıksal mekân ve varoluşsal mekân aşamaları içinde geliştirir (Norberg-Schluz, 1971 aktaran Öktem, 2007: 66).

- Görsel Mekân; insanın kimliğini belirleyen faktördür.
- Cisimsel Mekân; fiziksel eylemlerden ibarettir ve kişi davranışlarıyla ortaya çıkar.
- Kavramsal Mekân; fiziksel dünyanın kavranması ve insanın mekân hakkındaki düşünceleridir.
- Varoluşsal Mekân; insanın çevresiyle olan ilişkilerinin sonucudur ve kişinin sosyal-kültürel bütüne ait olmasını sağlar. Varoluşsal mekânın somutlaştırılmış hali mimari mekânı oluşturur.
- Mantıksal Mekân; diğer mekân sistemlerini tanımlamak için gerekli sembollerini oluşturur.
- Mekânın birkaç farklı açıdan ele alınması, mekânın özelliklerinin kavranmasına yardımcı olmaktadır (Demirkaya, 1999: 12-16).

Mekân:

- Tüm eylemlerin yer aldığı bir sahne, araç, gereç gibidir.
- Varlıkların birbirlerine göre olan konumlarının kurduğu ilişkiler bütünüdür.
- Davranışların kuvvetli bir biçimde işaretlenmesidir.
- Çevrenin yaşanan, algılanan çok boyutlu bir görünümüdür.
- Yaşamı kapsar ve yaşamdan ayrı düşünülemez.

İnsan davranışlarına belli bir düzen getiren mekân, iletişim yönünden ele alınırsa, üçe ayrılmaktadır (Balkan, 1977: 25).

- Durağan Mekân: İlişkileri insanla değişmeyen, etrafı çevrilmiş ve kapanmış, oturma, dinlenme gibi eylemlere uygun mekânlardır.
- Yarı Durağan Mekân: Çevrede hareket ettirilebilen fiziksel öğelerden oluşan ve ilişkileri bu hareketli öğelerle değişen mekânlardır.
- Dinamik Mekân: İnsanların, diğer insanlarla ilişkilerinde kontrolleri altında tuttukları, oturma ve dinlenme gibi eylemlere uygun olmayan mekânlardır.
- Belli sınırlarla oluşan mekânın, kullanıcısının özelliklerine uygun olarak tasarlanması sonucu ortaya çıkan mimari mekân kavramında, insanların daha uzun ve konforlu bir yaşam sürerek daha çok var olmaları sağlanmakta ve fiziksel, psikolojik ve toplumsal gereksinimleri karşılanmaktadır (Aydınlı, 1986).

Mimari mekân kavramını üç ana grupta toplamıştır (Giedion, 1971 aktaran Öktem, 2007:68)

- İçinde yaşamaktan çok görsel olarak seyredilen sembolik değerleri olan mekân kavramı (Mısır Piramitleri Örneği)
- Mimarının özünün ve başarısının iç mekânda arandığı mekân kavramı (Roma, Ortaçağ, Rönesans Barok Mimarisi örneği)



Görüntü 8: Lyon Rönesans Barok Mimarisi (<http://wwwdownload.thy.com/tr-cy/skylife/makaleler/2006/ocak/lyon>)

- Mimarlığın hem bir hacim kütle ilişkisi, hem de bir iç mekân meselesi olarak beraber ele alındığı mekân kavramı



Görüntü 9: Le Corbusier Ronchamp Şapeli örneği
(http://www.greatbuildings.com/buildings/Notre_Dame_du_Haut.html)

Değişik kültüre sahip toplumların mekân düzenlemeleri de farklı etkilere sahiptir. Her mekânın etkisi değişiklik gösterir. Uygulanan grafik sanatları gibi öğeler etkiyi artırır ve etkinin niteliğini değiştirir. İnsanın gereksinimleri doğrultusunda yapılan mekân düzenlemelerinin en önemli belirleyici etkenleri, grafik tasarım gibi değişik etkiler yaratan öğelerin, mekân oluştururken, önce fiziksel, sonra sosyal ve psikolojik gereksinimlerdir. Mekân, kendini hareket ile belli eder, hareket ise ancak boşlukta canlılar tarafından oluşturulur.

- Mekân, sınırlanan boşluk ile sınırlayan elemanların beraber oluşturdukları bir kavramdır. Bu yüzden sınırlayan elemanlar da sınırlanan boşluk kadar önemlidir.
- Mekân ışıkla var olur. Işık ise sınırlanan boşluğun niteliklerini görmeye yarayan doğal bir özelliktir.

Mekânları oluşumuna göre; doğal ve yapay, işlevine göre oyalanma ve geçiş mekânı olarak sınıflandırmak da mümkündür.

İstenen mekânı oluşturmak için, malzeme kullanımı önem kazanmaktadır. Mekân oluşumunda mekânı oluşturacak malzemenin, strüktürel, fiziksel ve kimyasal özellikleri, mekânı doğrudan etkiler.

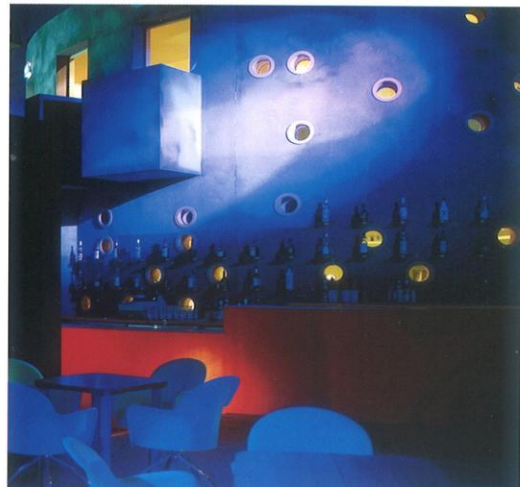
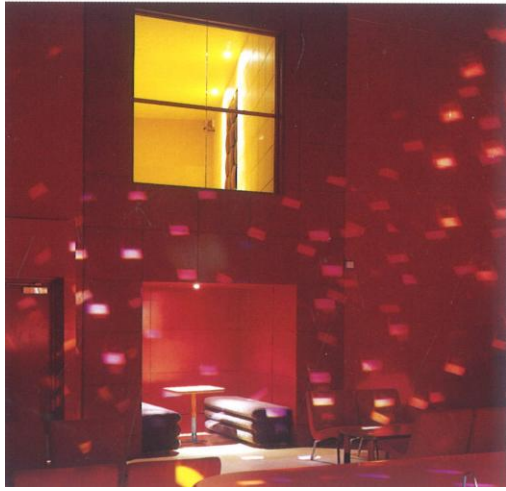
Mekânın strüktürüne göre, seçilen malzeme, o mekâna bir kabuk olmaktan çok, içinde yaşayacakların ihtiyaçlarını, zevklerini ve kültürlerini de yansıtır. Seçilen malzemenin yapısına bağlı olarak, düzenlenen mekânda arzulanan fiziksel ve psikolojik konfor elde edilmektedir (Alp, 1993: 15).

Mekânı tasarlarken kullanılan malzeme mekânı açıklama anlamında önemlidir. Grafik tasarımı yoluyla mekânlar, oluşturulurken kullanılan malzemeler doğal veya yapay şartlara karşı direnç göstermeli ve ayakta durmalıdır. Çünkü malzeme, mekân oluşumunu tasarım aşamasından, kullanım aşamasına kadar etkiler.

2.1.2. Mekânın Anlamı

“Mekân, tüm eylemlerin olduğu bir sahne, araç, gereç gibidir. Mekân, varlıkların birbirlerine göre olan konumları ile kurduğu ilişkiler bütünüdür. Başka bir ifadeyle mekân, çevrenin yaşanan, algılanan çok boyutlu bir görünümüdür. Mekân, davranışların kuvvetli bir biçimde işaretlenmesi olup yaşamı kapsar ve yaşamdan ayrı düşünülemez.” (Demirkaya, 1999: 12-16).

Başarılı bir mekânda Mekânların ölçü, biçim, renk, doku gibi tasarım öğelerinin en verimli şekilde vurgulanması gerekir. Mekânlardan yararlanacak olan insanların alışkanlıkları, ihtiyaçları, tepkileri gibi tüm insani davranışları dikkate alınmalıdır. Aynı zamanda insanlar mekânda kendilerini güvenli hissetmelidirler. Bu yüzden mekânlar iklimsel dış etkilerden koruyucu bir ortam yaratmak zorundadır. Zaten mekân duygusunu ortaya çıkaran çevrelenmiş ve korunmuşluk duygusudur (Kıran, 1992: 41).



Görüntü 10: Mekânın anlamı için: Bu mekân RATT isimli bir Gece Kulübüdür ve Mr & Mrs William Ferguson tarafından tasarlanmıştır (Graphic Interiors, 2000:42)

Plato için mekân, tıpkı içerisinde barındırdığı nesneler gibi, dış dünyada var olan bir hiçbirlik olarak tanımlanmaktadır. Nesnelerin var olmaması durumunda mekân, boş bir kap halini almaktadır. Bu düşüncede önemli olan nokta, mekân ve nesneler arasında bir kapsayıcılık ilişkisi olduğudur. Arnheim (1977) mekânı; “sonsuz ya da sonlu, kendi başına var olan, nesnelerle dolmaya uygun boş bir araç” olarak tanımlamaktadır (Arnheim, 1977:9 aktaran Kutay, 2012: 41-43). Mekân nesnelerin konumları arasında yer alan ilişkidir (Moholo-Nagy, 1937: 23-28 aktaran Kutay, 2012: 41-43). McKim (1980) ise mekân algısının uzayın ya da boşluğun algılanması olarak değil, mekânın içerisinde bulunan nesnelerin birbirleriyle olan ilişkilerinin saptanması olarak nitelendirmektedir (McKim, R.H. 1980 aktaran Kutay, 2012: 41-43.). Bu görüşler doğrultusunda

fiziksel olarak mekânın aslında var olmadığı, mekânın, fiziksel nesnelerin sınırlarının tanımladığı üç boyutlu alan olduğu sonucuna varılabilir. Mekânın algılanması için gerekli ilişkiler olan, insan çevresinde yer alan nesneler ve bu nesneler arasında var olan; boyut, yön, hareket, uzaklık ve derinlik ilişkilerini yalnızca görerek kavrayabilmektedir (Kutay, 2012: 41-43).

İnsanın çevresiyle olan ilişkisi, mekân algısı ile çok ilişkilidir. Görsel uyarılarımızın birçoğu mekânsal uyarılardır. İnsan bu uyarılar yolu ile kendini saran çevrede konumlandırır ve yapılandırır. İnsan mekân ilişkisinin kişiliğe ve insan davranışlarına etki ettiğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

Mekân içerisinde insan, duyu organları ve beyniyle bir veya birçok işaretçiye göre, konumunu ve yönünü belirlemekte ve çevresinin niteliklerini saptamaktadır. Uygun koşullarda, sağlıklı bir insanın mekânsal değerlendirme yaparken ağırlıklı olarak yararlandığı duyu görmedir. Görme yeteneğinin azalması ya da yok olması durumunda duyma, mekân konusunda temel bilgi verici olarak kullanılabilir (İzgi, 1999: 11).



Görüntü 11: İç mekân grafik tasarımında farklı bir örnek (Shaoqiang, 2010: 164)

İnsan sadece parçalı ve belirsiz ipuçlarına dayanarak kendini, mekân içerisinde hızlı ve zahmetsiz bir biçimde konumlandırabilmekte ve yönlendirebilmektedir. Mekânsal ilişkileri ve mekânın özelliklerini zihninde canlandırabilmektedir. Mekânın zihinde canlandırılmasını açıklamaya çalışan; mekânın beyinde nöron hücreleriyle tekrar kurgulandığı ya da mekâna ait görsellerin bellekte saklandığı gibi varsayımlar bulunmaktadır. Bu varsayımlar, beyinde mekânın fiziksel olarak var olması anlamını taşımaktadır. Bu konuda diğer bir görüş ise mekânın daha önce görülmüş olan başka mekânların özelliklerine dayalı olarak beyinde oluşturulduğudur (Pylyshyn, 2007 aktaran Kutay, 2012: 41-43). Günümüze kadar optik olarak algılanan mekânın, yani görünen mekânın hep metrik mekânla, yani mekânın fiziksel sınırlarıyla eşleşecek niteliklere sahip olduğu düşünülmüştür. Bu da zihinde oluşturulan mekânsal algının gerçekliği tam olarak yansıttığı anlamına gelmektedir fakat mekân algısı konusunda gerçekleştirilen son çalışmalar, optik mekânı homojen bir olgu olarak tanımlamakta ve mekânsal ilişkilerin ölçüsel olarak değil rastlantısal olarak geliştiğini iddia etmektedir. Bu durum algılanan mekân ile gerçek mekânın bire bir olarak uyduğu görüşüyle çelişmektedir (Albertazzi, 2006 aktaran Kutay, 2012: 41-43).

Schulz (1974) mekânları şu şekilde sınıflandırmıştır:

1. Pragmatik Mekân: İnsanı doğasıyla birleştiren ve doğal organik çevresine sokma yoluyla davranışlarını belirleyen mekândır.
2. Algısal Mekân: Kişi tarafından mekânın anlık algılanması sayesinde, zihinde anlık oluşmuş halidir.
3. Varoluşsal Mekân: Bireyin içinde yaşadığı ve etkilerde bulunduğu çevresi ile iletişim sağladığı ve her an yenilenen mekândır.
4. Bilişsel Mekân: Mekânın anlık algısından öte, tüm duyularımızla mekânı farklı halleri ile algıladığımızda zihnimizde oluşan mekândır.
5. Soyut Mekân: Mekânın kendi dışında her şeyden bağımsız, soyutlanmış halidir. Bu mekân dört duvarla tanımlanmış geometrik mekândır (Schulz, 1974: 56).

Dokunsal, kinestetik, haptic, görsel ve işitsel mekân algılamaları ile anıların ve beklentilerin de etkin olduğu algılama şekillerinin insan üzerindeki toplam etkisi, mekân algılamasını oluşturmaktadır. Bunlar kısaca açılacak olursa;

- Biçimi oluşturan yüzeylerin oluşturduğu kenarlar ile mekânda bulunan nesnelerin ve yüzeylerinin biçimsel özelliklerinden kaynaklanan haptic algılama, (mekânın varlığı ile insanın mekândaki konumunun bilinmesi açısından önemlidir),
- Mekânı oluşturan sınırlayıcı elemanların ve yüzeylerin pürüzlülük-doku gibi dokunsal yüzey özelliklerine bağlı dokunsal ve kinestetik algılama,
- Mekânı oluşturan yüzeylerin elastisite (esnek-sert) özelliklerine ve yüzeylerin pürüzlülüğüne bağlı kinestetik algılamalar (örneğin; sert yüzeyde yürümenin mekânın rahatlığı üzerinde etkisi),
- Mekânın ısısal etkisi ile mekânda bulunan nesnelerin ısı iletkenlikleri sonucunda oluşan ısısal (termal) algılama,
- Bir mekânda dolaşım esnasında görsel algılamadaki değişimle birlikte ortaya çıkan harekete bağlı kinestetik algılama (Aydıntan, 2001: 22).

İç mekân algılaması ise bakanın kendisi ile çevresinde gördüklerinin birebirlerine göre konumlarını algılamasıdır denilebilir. Bu güne kadar algılanan mekânın, hissedilen mekânla birebir ölçüde olduğu düşünülüyordu. Yani gördüğümüz mekânı zihnimizde doğru ölçüde algılayabiliriz sanılıyordu. Ancak: mekân algısı konusunda gerçekleştirilen son tasarımlar gerçek ölçüler ile zihnimizde tasarladığımız ölçülerin farklı olabileceğini bize gösterdi.

2.1.2.1. İnsanın Mekâna Yüklediği Anlam (Mekânın algılanması)

Çevrenin insan üzerindeki etkisi tek yönlü değildir. İnsanın düzenlediği çevreyi etkilemesi ile karşılıklı bir etkileşim ortaya çıkar. Yaşadığı ortamı etkileyişi, ondan ne beklediği ve onu nasıl görmek istediği biçiminde de anlaşılmaktadır. Dolayısıyla ilk olarak algının ne olduğunu açıklamak

gerekmektedir. Algı, her türlü gerçekliğin duyu organları aracılığıyla alınıp, zihinde bilgiye dönüşmesi işlemidir. Başka bir deyişle, algı gerçekliklerin farkına varılıp, taşınabilirliğe kavuşturulması sürecidir (Sözen ve Tanyeli, 1992: 2).

Algılama, insanın psiko-fizik araçları ile belirlenmiş evrensel bir olgudur. Duyu organları yoluyla beyine iletilen uyarımların duyumlar halinde dönüşüp çeşitli bakımlardan örgütlenip anlam kazanmasıdır (Baymur, 1976). Ayrıca algılama; çevreden bilgi alma ile ilgili aktif bir süreç şeklinde de tanımlanmaktadır.

Çevre ile insan arasındaki ilişkiyi sağlayan algılama olayı, yaşanan ortamı yeterli bir biçimde görmeye, duymaya dayanmaktadır. Mekânı anlayıp değerlendirmek ve bununla beraber çevreyi görüp duymanın üstünde içinde yaşanan ortamı, kendimiz için yararlı ve geçerli kılabilmek önemlidir. Filtreler sonucunda elde edilen değerlendirme süreci bir anlamda çevrenin uygunluğu hakkında karar verme sürecidir. Sonuçta insanlar çevrelerini kalabalık, kimliksiz, güzel rahatsız edici gibi sıfatlarla değerlendirirler (M.S.Ü, 1993).

Mekân ve insan arasındaki ilişki algı aracılığı ile kurulmaktadır. İnsanlar sözlerle ilişki kurarken, aynı zamanda karşısındaki insana ses tonu ve vücut dili ile iletişim kurar. Vücudumuzun hareketleri, beş duyumuzdan bağımsız çevrede ölçek kavramını oluşturmamızı sağlar. Gezmek, dolaşmak, gizli olanı keşfedilmesi içindir. Belli bir mekânın içinde yaklaşmak, uzaklaşmak, yükselmek alçalmak gibi davranışlar görmek, duymak, koklamak ve hissetmek için kendimizi organize etmeye yönlendiren davranışlardır (Meiss, 1992).

Fiziksel ve sosyal çevreden kişiye ulaşan her etki bir algılama olgusu oluşturur. Bununla ilgili her düşüncenin, her davranışın yeni bir düzen için yaşam biçimine, fiziksel ve sosyal çevreye yansması olmaktadır. Bu düşünce insan-çevre ilişkilerinde çevreye uyumu ve dengeyi kurmayı amaçlamaktadır (İstanbul 2020 Kalite Sempozyumu, 1996: 112).

Mekân, yaşanabilen bir yapıdır, dolayısı ile mekânın da yaşadığını söyleyebiliriz. Yaşam sadece görsel değil aynı zamanda kinestetik olarak algılandığı için, mekânlarda da kokular, kullanılan malzemeler, hatta sesin yankısı, dokunma duygusu çok önemlidir. Yaşayan bir mekân beş duyumuzla birden hitap etmelidir.

İnsan ve çevresi arasındaki ilişkiler, devamlı karşılıklı etkileşim yoluyla süregelmektedir. Bu karşılıklı etkileşim gerek insan gerekse çevrede devamlı bir gelişim ve değişime yol açar. Çünkü insan algılama aracılığıyla bir ilişki kurarak yaşadığı çevre hakkında edindiği bilgileri yorumlar ve değerlendirir (Erkman,1973).

Yapılan iç mimari grafik tasarımları her insan ya da toplum üzerinde aynı duygulara yol açmaz. İnsanların anlık duygusal değişimlerine bireysel değişiklerine toplumsal sosyo kültürel durumlarına göre değişkenlik gösterir. İşte iç mimari grafik tasarımında başarı: mümkün olan en büyük ölçüde insanın hissettirilmek istenen duyguyu aynen hissetmesidir.

“İnsan bir birey olarak dünyaya gelmiş ve ona bu bireysellik bağlamında bir yaşam biçimi sunulmuştur. Bununla birlikte insan, toplumsallaşmak, çevresi, kültürü ve çağı ile bütünleşmek dürtüsünü taşıyan dinamik bir varlıktır. Bu çerçevede içerisinde, insanın toplumsal bir varlık olarak kendisini ifade edeceği, iletişim içerisine gireceği çevresi mekândır. İnsan, mimarlığın etkenidir. Bir yapı, mimarlığı insanlarca algılanmaksızın var olabilir; oysa mimarlık ancak yapı ve algılayabilen insan ile var olabilir” (Fueg, 1981 aktaran Öktem, 2007: 85-90).

Algılanan biçimler ve mekânlar hakkındaki düşünme tarzı, davranışların oluşumunda hareket noktasını belirlemektedir. Algının kişilere göre farklılaşmasında kişi, çevre ve algılanan nesne özellikleri etken olmaktadır (Alp, 1993):

- Kişi özellikleri: Kişinin fizyolojik yapısı, cinsiyeti, yaşı gibi doğuştan gelen özellikleri, bulunduğu sosyal sınıfa ve aldığı eğitime bağlı olarak, kültürü, alışkanlıkları ve deneyimleri gibi sonradan edinilen özellikleri, kişinin, uyarımı aldığı andaki duyguları, amaçları, istekleri, görüş açısı gibi geçici özellikleridir.

- Çevre özellikleri: Kişinin bulunduğu çevrenin fiziksel ve işlevsel özellikleri, donatı elemanlarının düzenlenme şekilleri gibi özellikleridir.

- Algılanan nesne özellikleri: Nesnenin fiziksel, işlevsel ve benzeri sabit özellikleri, nesnenin hareketliliği, konumu gibi geçici özellikleridir.

Duyumların daha önceden kişide oluşmuş imajlarla kaynaşması ile algı meydana gelmektedir. Bilgi edinme, tanıma, düşünme, hatırlama, hissetme gibi eylemler algılamanın oluşum sürecinde bulunmaktadır. Algılama teorilerinin duyuya ve bilgiye dayandığı kabul edilmektedir (Aytuğ, 1987).

Fiziksel ve duygusal açıdan kabul edilir çevreler yaratılırken, mekânsal uyarım elemanlarının çok yönlü olan tasarım ilkelerine bağlı olarak düzenlenmesi sonucu, çeşitli algılama olayları ortaya çıkmaktadır. Mekâna ait bu uyarımlar, fiziksel çevre değişikliklerinin farklı anlatımlarına göre farklı algı türlerini oluşturmaktadır. Boyutsal, görsel, ısısal ve işitsel olarak sınıflandırılan algı türleri, mekândan kaynaklanan uyarımları ve sonucunda mekânın bütününe ait algılamayı etkilemektedirler.

Boyutsal Algılama: Boyutsal algılama, görsel algılamanın bir parçası olarak görülmektedir. Bir mekânın ve onu oluşturan bileşenlerin görsel olarak duyumlandığı, sezgiler ve hisler yoluyla algılandığı söylenmektedir. Boyutsal özelliklerin içerdiği ölçek ve oran kavramları, mekânlarda uygulandığında, estetik duygulara hitap etmekte ve işlevsel gerekliliklerin bir yansıması olarak kullanıcının karşısına çıkabilmektedir.

Görsel Algılama: En çok kullanılan algılama türü olan görsel algılamanın beyindeki ilgili kısmı diğer tüm ayrılan yerlerin toplamından daha fazladır. Mekânın görsel algılanmasında ışık, mekânı ve mekândaki nesneleri görülebilir kılarak, özelliklerinin algılanmasında etkili olmaktadır (Yılmaz, 2004). Derinlik algılanması ile üç boyutlu olan biçim ve mekân algılanması gerçekleşmektedir.

Isısal Algılama: Isısal algılamada malzemeler önemlidir. Örneğin, taşlardan oluşmuş bir odanın kullanıcıya yaşattığı his ile ahşap malzemenin kullanıldığı odaninki farklıdır. Taş, fiziksel ve psikolojik olarak soğuk, sert, tek renkli ve

monolitik; ahşap ise sıcak, yumuşak, renkli ve parçalı malzemeler olduğu için farklı türde algılanmaktadır (İmamoğlu, 2003).

İşitsel Algılama: Sesler, mekânsal duyulara ve mekânsal yönelmelere yardım etmektedir. Mekâna getirilen düzenlemelerle, kişileri farklı algılarla farklı yönlendirmek mümkün olabilmektedir (Ittelson ve Proshansky, 1974). Duyumların, beyinde anlamlı ve tutarlı algılamalara dönüşmesi konusundaki algılama kuramları, kalıtımın ve geçmiş deneyimlerin görsel önemi hakkında farklılık göstermektedir. Ancak, kazanılan eğilimlerin görme biçimleri üzerinde belirleyici bir rol oynadığı birçok kişi tarafından kabul edilmektedir (Aytuğ, 1987). Tüm algısal faktörleri içeren bir mekânda, boyutsal, görsel, işitsel ve ısısal gereksinimleri karşılayan elemanların bir bütün olarak algılanmasıyla beraber, algılanan mekânın özellikleri ortaya konmuş olmaktadır. Bu özellikler, bulundukları çevreye göre mekânın içeriğini belirlemekte, farklı yapıda mekânsal düzenlemelere yol açmaktadır. Renk, doku, biçim gibi tasarım elemanlarının, fiziksel çevre değişkenlerine bağlı olarak farklı algı türleri üzerinde etkili olduğu görülmektedir (Öktem, 2007: 85-90).

Mekân algılanmasını sağlayan birçok etken vardır. Tasarımcının, mekân için kullanıcı psikolojisini bilinçli bir biçimde etkileyebilmesi, mekân kurgusunu oluşturan renk, doku, biçim, ölçü-oran gibi fiziksel özelliklerle ısı, ışık, ses, koku gibi diğer etkenleri bilmesi ve tüm bu tasarım öğelerinin kullanıcı üzerindeki psikolojik etkilerini anlayabilmesi gerekmektedir (Yılmaz, 2004).

Renk: Görsel olarak algılanan, dolayısıyla ışıktan ayrı düşünülemeyen renk, kullanıldığı mekâna bir karakter, bir nitelik kazandırmaktadır. Türlerine göre oluşturdukları farklı psikolojik etkiler, insandan insana çeşitlilik gösterse de yapılan araştırmalar ve deneyler, rengin yarattığı etkilerle ilgili genellemenin oluşturulabilmesine imkân vermektedir (Öktem, 2007: 85-90).

Renkler kullanılarak birçok duygu oluşturulabilir. Örneğin birbirine uyan renkler kullanılarak bir bütünlük, birlik duygusu yaratılabilir; bunun tam tersi bir çok renk

kullanarak mekanda çeşitlilik duygusu oluşturulabilir. Renkler yatay kullanılırsa genişlik duygusu, dikey kullanılırsa yükseklik duygusu yaratılabilir.

Parlak ve koyu renkler büyüklük ve yakınlık olgusu yaratırlar, açık ve mat renkler uzaklık ve küçüklük algısı yaratırlar.

Renkler, içinde bulunan mekânda geçirilen zamanı tahmin etmede de etkin rol oynamaktadır. Örneğin, sıcak renklerin hâkim olduğu bir mekânda geçen zamanın daha fazla tahmin edildiği ancak soğuk renklerin yoğun olduğu bir mekânda tahmin edilen sürenin gerçek sürenin altında olduğu saptanmıştır. Buna bağlı olarak soğuk renklerin sakinleştirici özellikte olması, rutin, monoton işlerin yapıldığı yerlerde kullanılmasının uygun olabileceğini göstermektedir (Aydınlı, 1986).

Renklerin insan duyguları üzerinde belirgin etkileri bulunduğu için doğru kullanıldığında, bir mekânın karakterini ve kullanıcıda uyandırması istenen duyguları oluşturabilmektedir (Rasmussen, 1994).

Doku: Mekânı oluşturan biçimlerin, yüzeylerin görünüşleri doku özelliklerine bağlıdır. Doku, malzemenin kendi yapımında mevcut olan bir niteliktir. Dokunun meydana gelmesi için, pürüzlü yüzey–uygun ışık, dokusal derinlik (girinti-çıkıntı) gerekmekte, renklerdeki değişim ise ona göre görsel karakter sağlamaktadır (Aydınlı, 1986). Doku, mekânda kullanılan malzemeye göre kullanıcılar üzerinde farklı etkiler bırakmaktadır. Mekânda seçilecek dokuların insan üzerindeki etkilerinin tasarımcı tarafından iyi öğrenilmesi, mekânda yaratılmak istenen psikolojik etkiler açısından faydalı olmaktadır. Kullanılan gereçler, dokuları ile insan üzerinde farklı algılamaları ortaya çıkarmaktadır. Doku, yumuşaklık-sertlik, ağırlık-hafiflik, sessizlik-gürültü, huzur-tedirginlik, durgunluk-hareketlilik, sakinlik-heyecanlilik, rehavet-kasvet gibi psikolojik etkiler yaratabilmektedir. Yumuşak dokulu yüzeyler sükûnet, rahatlık, monotonluk; soğuk, güçsüz, sert dokulu yüzeyler ise dinamik, uyarıcı, ilgi çekici, güçlü ve daha sıcak, heyecan verici şekilde nitelendirilmektedir (Küllerim, 1973).

Sert dokulu yüzeyler, daha yakın algılandıkları için kullanıldıkları mekânın gerçek boyutlarından daha küçük görünmesini sağlamakta, yumuşak dokulu yüzeyler ise daha uzakta algılandıklarından kullanıldıkları mekânda daha büyük

bir boyutsal etki yaratmaktadır (Gürpınar, 2000). Düz dokulu yüzeyler, pürüzlü yüzeylere göre daha soğuk bir etki bırakmaktadır. Mekânda kullanılan malzemelerin ısıları da önemlidir. Örneğin, mermerin düz bir yüzeyinin olması ve dokunulduğunda soğuk olacağının tahmin edilmesi algıda soğuk bir etki bırakırken, halıyla kaplı bir döşeme, pürüzlü olduğu için ve dokunulduğunda sıcak olacağı tahmin edildiğinden mekâna sıcak bir algısal etkinlik vermektedir (Alp, 1993).

Biçim: Tasarımın şekillenmesini anlatması bakımından, üç boyutlu olarak düşünülen biçim, rengi, dokusu ve şekliyle görsel nitelik kazanan yüzeylerden oluşmaktadır. Belli sınırlamalara, belli anlayışlara bağlı olarak mekânlar biçim kazanmakta ve algılanmaktadır. Farklı biçimlerin ve bu biçimlerin farklı şekilde düzenlemelerinin, mekân algılanmasındaki etkileri çok büyüktür. Gerek mekânı sınırlayan yüzeylerin oluşturduğu biçim, gerekse mekânda kullanılan diğer elemanların biçimlerinin geri planları ile birlikte çevresindeki ilişkileri, kullanıcı üzerinde birçok psikolojik etkiye bulunmaktadır. Yatay biçimler kullanıcıya huzur, genişlik, rahatlık ve sükûnet hissi verirken, dikey biçimler ululuk, yücelik hissi vermektedir (Yılmaz, 2004). Geometrik biçimlerden dikdörtgen, dengeli ve dinamik bir etki yaratmaktadır. Dar açılı biçimlerin dengesiz ve rahatsızlık verici etkisine karşılık dairesel biçimler, rahatlatıcı ve dinlendirici bir etki bırakmaktadır (Küllerim, 1973).

Ölçü ve oran: “Ölçü ve oran mekânsal algılamayı belirlemektedir. Birbirleri ile bağlantılı mekânların ölçüsü de algılamayı farklılaştırmaktadır. Örneğin, eğer büyük mekânlar küçüklere eklenmişse, bu insana genişleme hissi, eğer küçük mekânlar büyüklere eklenmişse, bu da insana kuşatılmış olma hissi vermektedir” (Hoogstad, 1990 aktaran Öktem, 2007:101).

İnsanın boyutları mutlaka iç mimari grafik tasarımında dikkate alınmalıdır. Örneğin çok büyük ölçekli binalar insana olumsuz duygular yaşatmak ile birlikte binanın temsil ettiği değere saygı duymasını da sağlayabilir. Binalar çok yüksek ise baskı duygusu, çok alçaksa kaybolma duygusu verirler. İnsan ve mekân arasındaki ölçü ve boyutlar insan psikolojisine direk etki eder.

Isı: Mekânın ısı değerleri normalin altında ya da üstünde olduğu zaman mekânın kullanıcılarının rahatsızlık hissine kapıldığı, mekânı ve içindekileri algılamakta güçlük çektiği ve mekânı bir an önce terk etme isteğinde olduğu görülmektedir. Örneğin, sıcak iklim bölgelerinde bulunan otellerde müşterilerin havalandırması olmayan veya çalışmayan odaları istemeyip, klimalı odaları tercih etmesi ısı etkeninin mekândaki önemini göstermektedir (Öktem, 2007: 106-107)

Işık: İç mimari grafik tasarımında ışık çok önemlidir, çünkü ışık olmadan mekân görülememektedir. Ayrıca ışık farklı yerlerden yansıtılarak mekânın hayat bulmasını sağlamaktadır. Işık sayesinde mekânlar boyut kazanır. Mekânda ışık kullanımı ile yüzeyler yakınlaştırılabilir veya uzaklaştırılabilir, objeler öne çıkarılabilir, dokular değiştirilebilir, mekâna yeni bir anlam kazandırılabilir (Altan, 1993). Mekânlarda en önemli unsurlardan ışıklandırma aydınlık bir mekânda nesneler kolayca fark edilir ve hoş giden güvenli bir ortam sağlanmış olur. İyi aydınlanmamış mekânlarda ise nesneler fark edilmez ve hoş gitmeyen güvensiz bir ortam oluşur.



Görüntü 12: Mekânda ışık(<http://mitademo.com/mimarlik/degisen-renkleriyle-cam-isik-tasarim-ve-mimarlik/>)



Görüntü 13: Mekânda ışık ve doku (<http://mitademo.com/mimarlik/degisen-renkleriyle-cam-isisik-tasarim-ve-mimarlik/>)



Görüntü 14: Mekânda ışık ve doku (<http://mitademo.com/mimarlik/degisen-renkleriyle-cam-isisik-tasarim-ve-mimarlik/>)



Görüntü 15: Mekânda ışık (<http://mitademo.com/mimarlik/degisen-renkleriyle-cam-istik-tasarim-ve-mimarlik/>)

Ses: Bir mekânın karakteri kısmen kulağa gelen sesin niteliği ile kavranabilmektedir. Örneğin, ekonun olmayışı mekânın açık olduğunun habercisi olmakta yine çeşitli seslerin yankı yaptığı bir mekân, çok büyük ya da boş olduğu izlenimini bırakmaktadır (Alp, 1993).

Duyulan sesler insanlara yön ve uzaklık, yakınlık hakkında fikir verir. İşte bundan yararlanarak, iç mimari grafik tasarım ile insanları farklı algılara yönleltmek mümkün olmaktadır. İnsanların mekânları işiterek algılamaları yankı, ses frekansı gibi nedenlerle farklı hissedilebilmektedir. Değişik sesleri yankılandığı bir mekân büyüklük ve boşluk algısı yaratır. Bunun tam tersi de küçüklük ve doluluk algısı yaratır. İç mekânda sesin kulağa uyumlu gelmesi insanları olumlu yönde etkiler.

Koku: Mekânın sahip olduğu koku, üzerinde en az araştırma yapılan konulardan birisi olmakla birlikte, mekân kalitesini belirleyen temel unsurlardan birisidir. Koku, mekâna tanımlanabilirlik sağlarken, eylemin performansını da etkilemektedir. Örneğin, otel mekânlarında spa merkezlerinin kendine has

parfümleri, mekânın birer parçası olurken, fitness merkezlerinde istenmeyen rahatsız edici kokuların olmaması gerekmektedir. Bunun yanında, tuvaletten gelen kötü koku veya yemek salonuna mutfaktan gelen yağ kokusu kullanıcılar üzerinde olumsuz etki bırakmaktadır (Öktem, 2007: 106-107).

İç mekân, kullanıcının ihtiyaçlarına karşılık veren, kültürel ve sosyal özellikleri barındıran, korunma içgüdüsü ile fiziksel olarak çevrelenmiş bir mekândır. Norberg-Schulz'un (1980) "The Genius Loci" iç mekânı, özel ve yarı özel olarak iki kısma ayırmaktadır. İç mekânın özelliği mahremiyet, kapalılık hissini vermektedir. İç mekân kişisel ve toplumsal iç mekân olarak ayrıldığı noktada, kişisel iç mekân; dinlenme, çalışma gibi kullanıcının tek başına yaptığı eylemlerin gerçekleştiği mekândır. Toplumsal mekân ise; genellik söz konusu olup birçok kullanıcı tarafından kullanılan mekândır. Kişisel iç mekâna örnek olarak konutlar; toplumsal iç mekâna örnek olarak alışveriş merkezleri, restoranlar, hastaneler, okullar, camiler v.b. gösterilebilir.

Mekânın algılanması sürecinde mekân ve izleyen arasında kurulan ilişkide çok yönlü bir görsel oluşum söz konusudur. Mekânı algılama; mekânın fiziksel olarak verdiği kodların (boyut, renk, doku, ışık, düzen, hareket gibi), algılayan kişi tarafından o mekâna ilişkin biriktirdikleri, yaşamışlıkları, deneyimleri ile kısaca tüm yaşantısının ezberleriyle okunmasıdır. Mekâna olan aidiyet duygumuz, ona ait maddi kültürümüz ile, sosyal ve psikolojik çağrışımlar ile bağlantılıdır. Dolayısı ile mekânın örgüsünü kuran zihinsel süreçlerin farklılıkları mekânı algılamak ile ilgili çok sayıda parametreleri de beraberinde getirir. Topladığımız imgelerin yeniden bize belli mesajlarla dönmesi, yeni anlamlar yüklenerek geri gelmesi, bizim bilgilenme sürecimizdeki veri toplama yeteneğimiz ve sonra da değerlendirmede kullandığımız kendi sistematiğimiz ile bağlantılıdır. Bu nedenle "mekânı algılama" ve ifade etme biçimi, değerlendirmeyi yapan kişi sayısı kadar çeşitli olabilmektedir. Ayrıca mekânı algılamada duyuların, bilgiyi toplama aşamasında, duyu organlarının fiziksel olarak kapasitelerinin kişiden kişiye farklılaşması durumu vardır ki, bu da mekânın duyusal algılamasındaki çeşitliliği getirmektedir"(Gezer, 2008: 33).

İç mekânda uygulanan ve görsel iletişim, mimari, iç mimari ve endüstriyel tasarım gibi pek çok tasarım disiplini kapsayan grafik tasarım, yönlendirme, iletişim kimliği, bilgilendirme ve mekândaki düşüncüyü şekillendirme, mekân algılaması üzerine yoğunlaşan bir alandır. Grafik tasarım; iç mekânda mekân duygusunu arttırma, derinlik, genişlik, farklılık, ferahlık vb. gibi işlevleri olan iletişim dizgelerinin içerdiği grafik öğelerin planlanması, tasarlanması ve sunumudur. Dolayısıyla bu açıklamadan da anlaşılacağı üzere mekân algılamasında grafik tasarımın rolü büyüktür. Grafik tasarım, iki ve üç boyutlu biçimler, grafikler ve işaretler kullanarak özel bir mekân duygusu ve atmosfer oluşturmaya yarar.

2.1.3. Mekân Çeşitleri

Mekân çeşitleri; kentsel mekân, mimari mekân ve iç mekân olarak üçe ayrılır. Bu mekânlar içinde bulundukları duruma, ortama göre değişiklik göstermekte ve anılmaktadır.

2.1.3.1. Kentsel Mekân

Dış mekânda yapıların birbirleriyle ve diğer öğelerle olan ilişkilerinin, yakınlıklarının oluşturduğu bu mekâna “kentsel mekân” da denilmektedir. Kentsel mekânı “fiziksel ve herkes tarafından da erişilebilir olan bir yer; yabancıların ve yerlilerin çok az kısıtlamalarla girebildikleri, kasabalar, şehirler ve kırsal mekânların içlerinde kalan mekânlar” olarak tanımlanmıştır. Kent; “Kentın özelliklerine uygun, kentsel mekânı içeren ya da onunla birlikte yapılandırılan yerleşme” olarak tanımlanır. “Kentsel mekânı” tanımlarken, estetik olarak değerlendirilmezler ise tüm dış mekânların kentsel mekân olarak adlandırılabilceğini belirtmiştir. O yüzden kentsel mekânlar, değişen sosyo-ekonomik koşullara ve kentlerin kültürel dokusuna cevap verebilen “yaşayan organizmalar” olarak da kabul edilmektedir. “Boşluk ve zaman içinde sınırlandırılmışlık olarak kavranan mekân” algılanabilirliği ile doğru orantılı olarak ayırt edilebilmektedir. Şimdiki zaman aralığında meydana gelen bu

karmaşıklığı anlayabilmemiz için çevrede var olan bilgilerin, vücudumuzda bulunan tüm duyu organlarımızla deneyimlenmesi ve yorumlanması gereklidir (İnceoğlu, Aytuğ 2009: 132-133).

Kentlerde, yapılar ve yapıların olmadığı alanlar kenti oluşturur. Yani kent iki kısımdan oluşmuştur; yapılar ve yapıların dışında kalan boş mekânlar. Kentlerde bu yapılaşmamış alanlar da en az yapılar kadar önemlidir. Hatta kentleri kent yapan yapıların dışındaki alanlar ile yapılar arasındaki uyumdur. Çünkü yapıların dışındaki boş alanlar adeta kentin soluk almasını sağlar. Yapılar dışındaki alanlar da insanların güçlü ve etkili iletişim kurabilmelerine ortak paylaşımlar yaşayabilmelerine olanak sağlayan alanlar kentleri zenginleştirir. Nitelikli kentlerde insanlar yapıların dışında da, yaya olarak da, ya da bir araç kullanırken de zorlanmazlar. Yayaların motorlu araçlardan etkilenmeden yaşayabilecekleri alanların tasarlanması kent tasarımında çok önemlidir.

Kentsel mekânların varlığı, kentsel yaşama katkı sağlanacağı sonucunu getirmemektedir. Dış mekân kullanımı tercih edilecek daha nitelikli bir alternatif bulunmadığında, zorunlu olarak da gerçekleşebilmektedir. Ancak bu tür örneklerde kullanıcılar ve kent için belirtilen kazanımlar sağlanamamaktadır. Güneş almayan dar sokaklarda oyun oynamaya çalışan çocuklar için kentsel mekânın sağlık açısından katkılarından söz edilemeyeceği gibi, engelli bireylerin rahatlıkla dolaşmadığı bir meydanda, sosyal ilişkilerin güçleneceğinden söz etmek de doğru olmayacaktır. Gehl otobüs beklemek, okula veya işe gitmek gibi zorunlu aktivitelerin fiziksel çevre kalitesinden bağımsız olarak aynı yoğunlukta gerçekleştiğini, yapmak, bir yerde oturmak gibi isteğe bağlı aktivitelerin gerçekleşmesinin ise fiziksel çevre kalitesinin artırılmasıyla ilişkili olduğunu belirtmiştir (Gehl 1987 aktaran s, Dostoğlu, 2007: 29-30)

Bakan ve Konuk'a göre kentsel mekân, eni, boyu, yüksekliği, yani mekân olmasını sağlayan üç boyutlu yapısının dışında, tüm kentsel olaylar için zemin oluşturması, kentliler tarafından kullanılması ve yararlanılması ile anlam kazanır (Bakan ve Konuk 1987).

Kentsel mekânlar nitelikli yaşam alanları sunarak kullanıcıların beklentilerine cevap verebilmelidir. Başarılı tasarımlarda, mekânın niteliğini belirleyen doğal, fiziksel, sosyal ve ekonomik özelliklerin göz ardı edilmediği görülmektedir(Şahin, Dostoğlu, 2007: 29-30)

Kentsel mekân fiziksel ve herkes tarafından da erişilebilir olan bir yerlerdir. Kasabalar, şehirler ve kırsal mekânların içlerinde kalan mekânlar bu gruba girer. Aslında tüm dış mekânları kentsel mekân olarak değerlendirebiliriz. Değişen sosyo- ekonomik koşullara ve kentlerin kültürel dokusuna cevap verebilen “yaşayan organizmalar” olarak ta kabul edilebilen Kentsel mekânı tasarlarken çevre-insan etkileşiminin formüle edilmesi, kentin biçimsel yapısı ve kentsel mekânın kalitesi gibi kavramlara dikkat etmek gerekir.



Görüntü 16: Kentsel Mekân, (İnceoğlu, Aytuğ, 2009: 131-136)

2.1.3.2. Mimari Mekân

Mimari mekân, belli bir eylem, belli bir fonksiyon için hazırlanmış ve örtülmüş uzay parçasıdır. “İç mekân, binanın ruhu olan mekânın kendisidir. İçinde yaşadığımız oda veya salon bu mekânın bir parçasıdır, ona aittir, onunla beraberdir, ondan doğmadır. Bir bütün olarak düşünüldüğü zaman, mekân mimarinin ta kendisidir (Öktem, 2007: 67).

Siegfrid Gideon “mimari mekân” kavramını üç ana grupta toplamıştır (Gidedion, 1971):

- İçinde yaşamaktan çok görsel olarak seyredilen sembolik değerleri olan mekân kavramı,
- Mimarının özünün ve başarısının iç mekânda arandığı mekân kavramı,
- Mimarlığın hem bir hacim kütle ilişkisi, hem de bir iç mekân meselesi olarak beraber ele alındığı mekân kavramı (Öktem, 2007: 68).

Mimari mekânı içinde yaşayan kullanıcıların fizyolojik, psikolojik ve toplumsal gereksinimlerini karşılayan bir uzay parçası, bir boşluk olarak tanımlamaktadır. Mimari mekânı varoluşsal mekânın somutlaşmış hali olarak tanımlayabiliriz.



Görüntü 17: Mimari Mekan (<http://www.sayisalgrafik.com.tr/haberdetay.aspx?id=58>)



Görüntü 18: Mimari Mekan (<http://www.sayisalgrafik.com.tr/haberdetay.aspx?id=58>)



Görüntü 19: İç mekan <http://www.mimaristil.com/o-evi-ic-mekan-tasarimi.html>

Mimari mekân oluşturulmasında mimar; geometrik, fiziksel mekâna müdahale eder ve mekân belirleyici öğelerle bir bölge oluşturur. Başka bir söyleyişle mimari mekân kapatılır. Mekân genelde kütleler arasındaki boşluk olarak ele alınır. Fakat gerçekte mekân kendi olanaklarıyla mimari biçimlemeye sahip kütlelerin arasındaki bir biçimdir. İçeri ve dışarının değişkenliği mimarinin özünü oluşturur. İçeride olmak gözlemci tarafından dışarıda olmaya karşı her zaman tercih edilir. Mekân içinde oluşturulan sınırlayıcı öğeler, insanları psikolojik olarak rahatlatabilmektedir (Eceoğlu, 2012: 89)



Görüntü 20: Mimari mekân örneği (<http://www.mimdap.org/?p=311>)

Mimari mekân, boşluğun yüzeylerle sınırlandırılmasından oluşur. Yüzeylerin oluşturduğu biçimler bölünmeyen ve bozulmayan bir form oluşturur. Mimari mekândan söz edebilmemiz için duvarlar, tavanlar, döşemeler, sütunlar, kolonlar ve kirişler'in mekânı oluşturması gerekir. Mimari mekânda, sınırlama yaparken insan yaşamına dair özellikleri göz önüne almamız gerekir. Hareket, renk, doku, ışık gibi insani unsurları tasarım yaparken mutlaka düşünmemiz gerekir. Binamızın dışındaki, yeryüzü, gökyüzü, ufuk ve ağaçlar gibi unsurları da işin içine kattığımızda mimari mekândan söz edebiliriz.

Bütün mimari mekânlar insanların ihtiyaçlarına cevap vermek için insanlar için tasarlanır. Bir mimari mekân inşa edilir iken öncelikle o binayı kullanacak olan insan veya insanların istekleri dikkate alınır. Mekânın kullanılabilirliği kullanıcı insanların gereksinimleri ile şekillenir. Temelde insan gereksinimleri aşağı, yukarı aynıdır. Mimari binalarda farkı yaratacak olan tasarımcılardır.

Mimar, mekânı birçok şekilde oluşturabilir. Örnek olarak, odanın duvarları, tabanı ve tavanı tarafından sınırlandırılan ve kolayca metreküp cinsinden tanımlayabileceğimiz, fiziksel mekân. Bunun yanı sıra algısal ve bununla bağlantılı kavramsal mekândan söz edebiliriz. Kafamızın içinde taşıdığımız zihinsel harita ya da belleğimizde depolanan plan olarak açıklayabileceğimiz kavramsal mekânlar, kullanıcıların akıl gözleri ile kolayca kavrayabildikleri yapılardır (Ünal, 2013: 47-52).

2.1.3.3. İç Mekân

İç mekân tavan, duvar ve döşeme aracı ile boşluğu sınırlandırmaktır. Önemli olan tavan, duvar ve döşemenin sınırlandığı boşluğa en işlevsel ve en etkili anlamı kazandırmaktır. Mimarının yüzey unsurları, adeta uzay boşluğunun bir kısmını bize ait olmak üzere hapis eder. İç mimari grafik tasarımcısı artık kendi elinde olan uzay parçasını en işlevsel, en yaratıcı hale getirebilir. Artık yüzeyin içinde tuttuğumuz mekân değerli bir unsurdur.

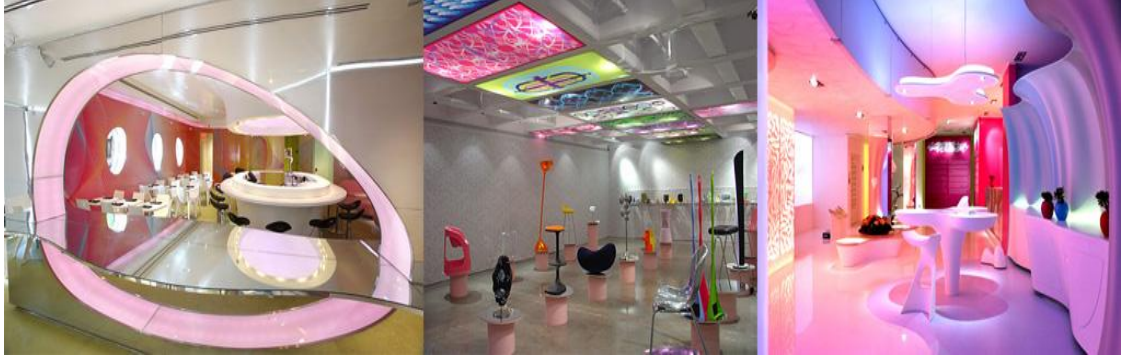
İç mekân, binanın ruhu olan mekânın kendisidir. İçinde yaşanan oda veya salon, bu mekânın bir parçasıdır, ona aittir, onunla beraberdir, ondan doğmadır. İçinde yaşanan mekân bir bütün olarak, bu şekilde düşünüldüğü zamandır ki, bu mekân mimarının ta kendisidir (Dede, 1997: 18).

Mimari öğelerle oluşturulmuş ve içinde belirli eylemlerin gerçekleştirildiği, uzaydan ayırt edilmiş, bölünen ve koparılan mimari mekânlar iç mekânlardır (Güngör,2005:219).



Görüntü 21: İç mekan eskiz örneği (<http://www.memariportal.blogfa.com>)

Mekân mimarının en önem kavramıdır. İnsanların yaşamlarını sürdürebilmek için kapalı mekânlar oluşturulması zorunludur. Kapalı mekânlarının içinin oluşturulması mekân yaratımında her zaman dışının inşasından daha önemlidir. Çünkü insanın yaşamını sürdürebilmesi için gerekli eylemler iç mekânda gerçekleştirilir. Dış mekânın önemi doğa ve çevre ile etkileşerek iç mekânda daha huzurlu yaşanması açısından önemlidir. Dış mekân ile iç mekân arasında geçiş ve girişlerin kolaylığı ve estetiksel formu dış mekan, iç mekan uyumunu yaratır. Mimari yüzeylerin dış mekândan başlayıp iç mimariye uzanan uyumu algılamalarımıza etki ederek bütünlüklü bir iç-dış mekân oluşumunu sağlar. Zevi “mimariyi görmeyi öğrenmek” adlı kitabında, iç mekânın kavranmasını şöyle anlatır:



Görüntü 22: İç mekan <http://artstyle.com.tr/blog/wp-content/uploads/2012/08/icmimar-calismalari.jpg>

“Bir yapı çeşitli özelliklerin, öğelerinin genişliklerinin, uzunluklarının ve yüksekliklerinin bir toplamı değildir, o içinde insanların içinde yürüyüp yaşadığı iç mekânın, boşluğun, ölçülerinin ve topyekûn özelliklerinin bir kümesidir. Planlar kâğıt üzerinde güzel olabilir. Cepheler, doluluk ve boşlukların, girinti ve çıkıntıların, dengeli bir biçimde incelendiği görünümünü verebilir. Dış hacim belki çok iyi oranlanmış ve her şeye karşın sonuç kötü bir mimari olabilir. Mimari olayın temel ögesi olan iç mekân ise deneyimden başka hiçbir yolla kavranamaz” (Zevi, 1990: 57 aktaran Ünal, 2013: 54-55)



Görüntü 23: İç mekân için iyi bir örnek (<http://www.haftalikhaber.com/lux-luce-light/>)



Görüntü 24: iç mekan için iyi bir örnek (Brooker & Stone, 2011: 210)



Görüntü 25: İç mekân için iyi bir örnek: Bu otel David Collins Studio tarafından New York'ta tasarlanmış ve bu tasarımcı bu oteli tasarlarken doku onun için en önemli unsurlardandır (Brooker & Stone, 2011: 211)

İç mekânın, insanı çevreden belirli bir ölçüde ayıran, sınırlandırılmış bir boşluk anlamına geldiği bilinmektedir. İç mekân" ın insan eliyle sınırlandırılmış olması onun en belirleyici özelliklerinden biridir. Şenyapılı"ya göre; bakanın kendisi ile gördüklerinin birbirlerine göre konumlarını belirlemesi, mekânın tanıma kavuşmasını sağlar. Örneğin, bir odanın mekânını tavan, taban, duvarlar ve odada bulunan nesneler sınırlar ve de tanımlar. Oda bir iç mekândır. İç mekânlar hacim diye de adlandırılır (Şenyapılı, 1996 aktaran Ergün, 2012: 18). Yönü, biçimi, hacmi gibi özellikleri olan iç mekânı, ölçülebildiği ve değiştirebildiği için nesnel bir unsur olarak da adlandırabiliriz.

İç mekânlara uygulanacak grafik sanatı mekâna hayat verecektir. İhtiyaca göre uygulanacak grafikler, iç mekânda değişik etkiler bırakır. Grafik tasarımcının yaratım süreci içerisinde izleyeceği stratejik planlama sadece mekânın işlevi ile sınırlı kalmayıp, mekânın kullanım amacı ne olursa olsun, ona daha fazla kimlik kazandırmak ve itici bir güç sağlamaktır. Dolayısıyla, tasarımcı iç mekân içerisinde uygulamaya geçmeden önce mekânın niteliklerini doğru kavramak ve yansıtmak durumundadır.

2.2. İç Mekân

Mekân kendi arasında çeşitli ayrımlara tabi tutulmaktadır. En genel manada ise iç ve dış mekân olarak sınıflandırılır. Şimdi ise bu mekânlara ve özelliklerine kısaca değinelim.

2.2.1. İç Mekânın Tanımı

"İç mekân" sözcüğünün tercüme edildiği ve Fransızca bir sözcük olan "İnteriore"ün İngilizce sözlükteki Türkçe karşılığı, ise "İç, içerideki, iç yerlere ait, dâhili, sahil ve sınırdan uzak, içten, manevi, iç yerler, iç kısım" olarak yer almıştır (Redhouse, 2000). Resim sanatında ise "İnteriore" kavramı, figür, natürmort ya da peyzaj türünde bir konu seçimini ifade etmekten çok, mimaride iç mekân atmosferinin yorumlandığı bir tür kompozisyon hedefini

göstermektedir. Ancak belirli dönemlerde ve ülkelerde belirli sanatçıların yaklaşımları içinde zaman zaman öne çıkan bir ilgi alanı olarak görülür.

İç mekân dış mekânın sınırlandırdığı alanın içindeki boşluğun sınırlandırılmasıdır. Dış mekânın içinde yüzeyler yardımı ile uzay boşluğunu en işlevsel ve estetik biçimde çevrelemektir. Örneğin; çok güneşli bir yerde tasarlayacağımız bir iç mekân doğaldır ki gineşin zararlı etkilerinden korunacak şekilde çok yağmurlu bir bölgede tasarlayacağımız bir iç mekân da yağmurun zararlı etkilerinden korunacak şekilde tasarlanır. İç mekânı dış mekânın içindeki boşluğa değer katmak olarak da tanımlayabiliriz.

İç mekân, mimari anlamda genişlik, uzunluk ve yüksekliklerin toplamı olmayıp, kişinin duyup yaşadığı, içinde gezip dolaştığı boşluk veya kapsanan bir mekândır. Burada önemli olan nokta, işleve göre gerekli iç donanımdan yoksun bir bina hiçbir zaman mimari olamayacaktır (Sırmalı, 1969).



Görüntü 26: İç mekân grafik tasarımına iyi bir örnek: bu mekân New York'ta tasarlanmış ve Starbucks Salonudur, tasarımcısı: Formavision, Sebastien (Shaoqiang, 2010: 128).

Mimari mekânın en temel özelliklerinden biri ise, insanın içine girebilmesine, çeşitli eylemleri gerçekleştirebilmesine imkân verebilmesidir. Bruno Zevi, iç mekânın önemini şu şekilde vurgulamaktadır; “Mimarlığın ayırıcı niteliği, insanı içine alan üç boyutlu bir mekânda var olmasıdır... Heykel üç boyutludur, fakat insan dışında kalır. Tersine, mimarlık, içi boş büyük bir heykel gibidir. İnsan onun içine girer, yürür ve yaşar.” (Zevi, 1959). Bu anlamda gerçekten de mekânda insan yaşar, çalışır, hareket eder ve tüm yaşamını geçirir. Mekân, o insanın kendi çevresinde ve içinde yaşamak zorunda olduğu atmosferdir. Faruk Sırmalı iç mekânı, “oda” kavramı ile anlatmıştır; “Oda” insan yaşamında önemli bir mekân türüdür. Yaşamın büyük bir bölümü, oda içinde geçer. Odanın ruhu, insana manevi atmosferi veren ve donanımlar ile biçimlenen çevresidir, mekânıdır. Burada “oda” dört duvardan oluşmuş bir hacimden değil, insana ait odayı, bütün olayların gerçekleştiği, organik bütünlüğü olan bir hacimsel çevreden bahsedilmektedir. Oda, içinde bulunan insana olumlu ya da olumsuz olacak şekilde etki eder. Oda, insanın kişiliği ile uyumlu ise, onu tatmin edip, hoş görürken. aksi takdirde yeni düzenlemeler yaparak kendine uygun hale getirmeye çalışır (Sırmalı, 1969).

2.2.2. İç Mekânın Anlamı

Mimari mekânın en temel özelliklerinden biri, insanın onun içine girebilmesine, içinde çeşitli eylemleri gerçekleştirebilmesine imkân verebilmesidir. Bruno Zevi (1959)’ye göre, iç mekânın önemi; “Mimarlığın ayırıcı niteliği, insanı içine alan üç boyutlu bir mekânda var olmasıdır. Heykel üç boyutludur, fakat insan bunun dışında kalır. Tersine, mimarlık, içi boş büyük bir heykel gibidir. İnsan onun içine girer, yürür ve yaşar.” şeklinde ifade edilmektedir.

İç mekân grafik tasarımının en temel amacı zaten yaşanılan binaları anlamı hale getirebilmektir. İnsan içinde yaşamak eylemler gerçekleştirmek için iç mekânlar oluşturur. İç mekân tasarımı bir sanattır. Diğer sanatlardan farkı yaratılan eserin işlevsel ve faydaya yönelik olmasıdır. Belirli bir bütünlük yakalamak zorundadır. İç mekân tasarımında, bütün donatım elemanları faydaya hizmet edecek şekilde kullanılmalıdır. İç mekân grafik tasarımcıları

işlevsellikten belki de daha fazla algı yaratmaya önem verirler. Bu yüzden iç mimari grafik tasarım anlamlı, duygulara hitap edecek tarzda olmalıdır. İç mimari grafik tasarımcının bir ana konusu olmalıdır. Çalışmasının bütün parçaları ana konuyu oluşturacak bir bütünlük ifade eder. İşte iç mekânın anlamı budur, bina yapımında bir ana konu oluşturmak ve bunu hayata geçirmek.



Görüntü 27: İç mekân eskiz örneği (<http://www.jozveyememari.blogfa.com/category/8>)

İç mekân, içinde yer alan elemanlarla anlam kazanmaktadır. İç mekânı oluşturan, içindeki elemanlar duvarların dışında dekorasyon amaçlı kullanılan diğer elemanlardır. İç mekân algımızı sağlayan unsurlar yapısal kapı, duvar, tavan, zemin vb. unsurların dışında, yüzeyler, dekorasyon araçları bunların kullanılış biçimleri, mekânı kullanan insanların eylemleri gibi unsurlardır.

İnsan belleği sayesinde geçmişte gördüğü mekânlarla bugünkü mekânlar arasında bağlantı kurabilmektedir. Hatta yaratıcı düşünerek geleceği de bu bağlantıya katabilmektedir. Örneğin geçmiş yıllarda sıkça kullanılan güneş ışığı alan pencereler günümüzde ışık oyunları ile mekânın sınırlarını değiştirmeden kullanılmaktadır. Mekânsal açıklıklar bir mekânı açık bir mekân haline getirmeden mekânın ana mekân içindeki konumunu çevresini

belirleyebilmektedir. Bunun tersi dışarıdan bakan birinin iç mekânı tam olarak anlayamayacak olmasıdır. İç mekânın dışarıdan algılanabilmesi açıklıklar sayesinde mümkün olmaktadır.

Her ne kadar bilimsel veriler görsel algının mantık çerçevesinde çeşitli alt-parçalara bölünebileceğini öngörse de, herhangi bir anda görsel algı tam bir bütün olarak algılanmaktadır (Livingstone ve Hubel, 1988 aktaran Güler, 2012:3). Buna karşın; biçim, renk, hareket ve yön, derinlik, boyut ve mekân örgütlenmeleri, görsel algının dizgesel bir biçimde ele alınmasını sağlamaktadır. Temel Sanat/Tasarım Eğitimi kapsamında düşünüldüğün bu ele alış biçiminin Temel Sanat/Tasarım öge ve ilkelerinin, üçüncü boyut ve mekân kavramlarının ele alış biçimini etkilediği söylenebilir (Güler, 2012: 43).

Sözen ve Tanyeli'nin "Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğünde"; iç mekân, "ev yaşamını ve gündelik yaşamdan sahneleri betimleyen küçük boyda resim olarak tanımlanırken, 17. yüzyıla kadar Avrupa sanatında ağırlıklı bir yeri olan dinsel resme karşıt doğrultuda gelişen yeni laik yönelimin bir yanılsamasıdır" olduğu vurgulanmıştır (Sözen ve Tanyeli, 1994).



Görüntü 28: İç mekân tasarımı Londra'da yer alan Tate ve Center Pompidou sergisi, "Abracadabra", Nick Coombe tarafından 1999 yılında tasarlanmış (İç Mimarlığın Temelleri, 2012, Coles & House: 93).

Aynı zamanda İç mekân resminin Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisindeki tanımında; Tür (Genre) resminden kaynaklandığı ve bu nedenle sınıflandırılmadığını belirtmektedir. Ancak belirli dönemlerde ve ülkelerde belirli sanatçıların yaklaşımları içinde, zaman zaman ön plana çıkan bir ilgi alanı olarak görülür. Sanat tarihinde, İç mekânı sanatçılar bulundukları dönemin özelliklerine göre farklı biçimlerde ele almışlardır. Bu mekânlar kimi zaman sarayın bir salonu olabildiği gibi kimi zaman bir kilise içi, sanatçı atölyesi, dükkân ya da genellikle ev içleri de olabilmektedir. Batı resminde iç mekân, resimsel bir tür olarak 17. Yüzyıla aittir; ancak bu olgu resimde mekânın içinin gösterilmesi olarak ele alınırsa, daha erken dönemlere ait örnekler vermek mümkün olur.



Görüntü 29 Bu mimari mekân bir Stand Milan 2009 örnek iş mekânıdır ve Studio Makkink & Bey tarafından tasarlanmıştır (Shaoqiang, 2010: 158).



Görüntü 30: Bu mimari mekân bir Stand Milan 2009 örnek iş mekânıdır ve Studio Makkink & Bey tarafından tasarlanmıştır (Shaoqiang, 2010: 158).

2.2.3. İç Mekânın Çeşitleri

Mekân yapılan çeşitli tanımlamalardan da anlaşılacağı üzere çeşitli yerlerde, nesneleri kapsayan, barındıran olgu olarak kullanılmaktadır. Kimine göre ise “oda” olarak nitelendirilmektedir. Mekânlar özel mekânlar, ticari mekânlar ve kamusal alanlar olarak sınıflandırılmaktadır. Bu sınıflamanın özelliklerine aşağıda değinilecektir.

2.2.3.1. Özel Mekânlar

Özel mekânlar, az sayıdaki insanlar tarafından kullanılan yatak odası, banyo, balkon, çalışma odası gibi kişisel istekler için oluşturulmuş mekânlardır. Özel mekânlar, insan ölçeğine yakın ve dışı kapalı bir anlayışla tasarlandığı görülür (Öktem, 2007: 71-72).

Farklı evler ve odalar, insanın kişiselleştirme ihtiyacından doğmuştur. İnsan eylemlerinin bir kısmını başka insanlar ile paylaşmak istemez. Bu nedenle ilk çağlardan bu yana kendi kişisel eylemlerine yönelik yapılar oluşturmuştur. İnsan doğası gereği benmerkezcidir. Ne kadar sosyal olursa olsun yalnız kalma ihtiyacı duyar. Bu yüzden iç mekânlarda özgür hareket edebileceği alanlar ayırmıştır. Her insan kendine özgüdür ve kişiliğini yansıtmaktan haz alır. Bir bina yapar iken bile o binaya kendi kişiliğini yansıtır. Bir iç mimari grafik tasarımcısı hiçbir etki altında kalmaz ise tasarımına genellikle kendi kişiliğini yansıtır; ancak grafik tasarımcısı kendisinden hizmet alan kişi ya da kurumun isteklerini mutlaka göz önüne almalıdır. Tasarımda hizmet alanın kişisel özellikleri de önemsenecektir. Bu özellikle evlerde daha belirgindir. Dış mekândan daha çok iç mekânda kişiliğin yansıtılması belirginleşir.

İnsan ofislerde çok uzun zaman geçirdiğinden ofis tasarımları da iç mimari grafik tasarımda çok önem taşımaktadır. Ofisler çalışan kişilerin dışındaki insanlara da açık olduğu için hem hizmet alan ofis çalışanları hem de ofisten hizmet alan diğer insanlar da göz önüne alınmalıdır. Bu da iç mimari grafik tasarımın daha yaratıcı olmasını gerektirmektedir. Ofis tasarımında iç mimari grafik tasarımcı bütün bunları düşünmek zorundadır. Ofis işlevsel olmak, çalışma verimliliğini arttırmak hizmet alanın kişiliğini yansıtmak zorundadır. Başarılı bir iç mimari grafik tasarımcısı bütün bunları başarı ile uygulamanın dışında kendi kişiliğini de yansıtmalıdır.

İçinde çok vakit geçirilen ofislerde tekdüzeliğin getirdiği sıkıcılığı engelleyebilecek estetik, neşeli tasarımlar yapılabilir. Bu tasarımcıya daha özgün ve yaratıcı olabilmesi anlamında kapılar açar.

Günümüzde bir ana konuya bağlı tasarımlar sıkça gerçekleştirilmektedir. Artık kişilerin dışında kurumlar, markalar kendi imajlarını yansıtacak düzenlemeler

istemektedirler. Bu dönemde iç mimari grafik tasarımı yeni bir ifade biçimi haline gelmiştir.

Örnek bir iç mekân grafiği: Ay Işığının Altındaki Ev Bu ev bir parkın yakınlarında bulunan tatil ve yerleşim yeriymiş. “Giovanni D’Ambrosio” 2007 yılında Victoria, Avustralya da tasarlamış ve mimar yaptığı bu ev için “Ay ışığının altındaki ev” ismini kullanmış.

Çok güzel doğal bir peyzajın içinde olan ev bu doğallıktan ve dokudan yararlanmış yani evin tasarımında temel olan şey doğaya uyum ve çevreyi en az tahrip etmek olmuş. Dağ evlerinin bol kar yağışlı soğuk yerlerin mimarisinde görülen dik çatı ve modern bir dilde iç mekân grafik tasarımı uygulanmış. Temel tasarım elemanlarından kütle kompozisyonu, taş duvarlar kullanılmış, malzeme seçimine özellikle dikkat edilmiş ve çevredeki renklerin devamı niteliğindeki malzemelerle tamamlanmış. Yüksek çatılar güneş ışığının ısıtıcı etkisinden yararlanmak için özel tasarlanmış. Grafik tasarım öğelerinde rengi kullanmış, gün ışığının belirginleşmesi için koyu renk uygulanmış ve kocaman pencereleri var. Evin camlarında yansıyan ağaç görüntüleri ve dış mekânın içeriye taşınması kompozisyona güzellik, doğallık ve çevre ile uyumlu bir görüntü katıyor. Tüm camlar aynalı cam yani dışardan bakan biri sizi içeride görmüyor. Bu İç mekân grafik tasarımlarında kimi yerde sıcak kimi yerde soğuk renkler kullanılmış ama her yerde aynı dinginlik ve doğallık görülüyor (<http://mitademo.com/mimarlik/dag-evi>).



Görüntü 31: İç mekân ve grafik tasarımı: Ev tasarımı ve örnek grafik resimleri ve kullanılan renk ve doku (<http://mitademo.com/mimarlik/dag-evi>)



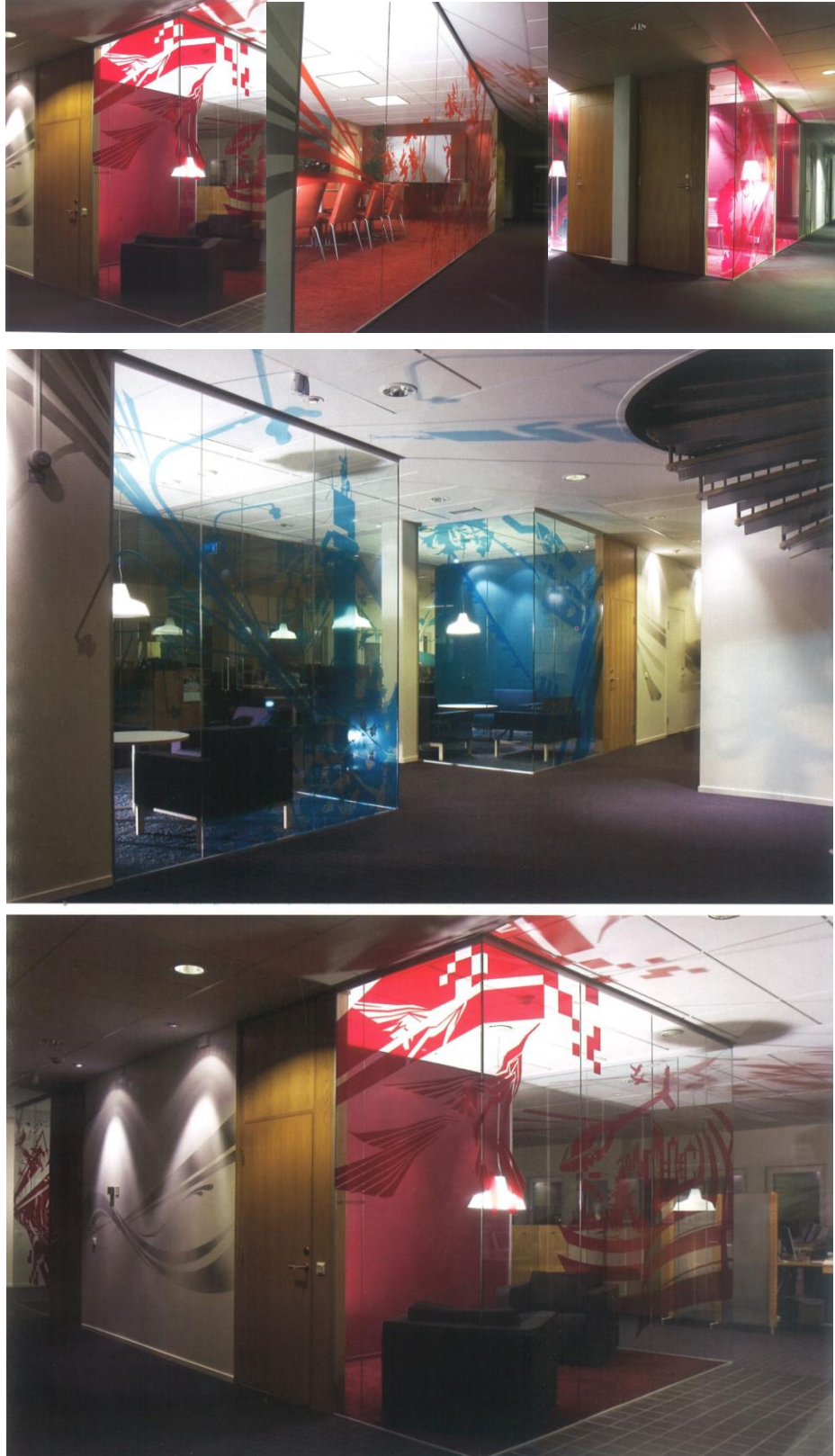
Görüntü 32: İç mekân ve grafik tasarımı: Ev tasarımı ve örnek grafik resimleri ve kullanılan renk ve doku (<http://mitademo.com/mimarlik/dag-evi>)

Günlük yaşamın konu edildiği resimlerde, iç mekânın konu olarak betimlenmesiyle birlikte, yaşamın çeşitli anlarını yansıtan mekânsal alanı “ev içi” de sanatçı için önemli bir anlatım aracına dönüşmüştür. 19. yüzyıl sonlarında entimizm olarak adlandırılan hareket içinde gelişen ev içi sahneleri ve ev yaşamını konu alan resim tarzı ressamlar tarafından uygulanmış ve dönemin sanatı içinde önemli bir yere sahip olmuştur. Ev içi resimleri çağı belgeleme açısından önemli olmakla beraber, iç yaşama yaklaşım biçimiyle hem psikolojik hem de toplumsal anlamlar ifade eder. İç dünyanın bir anlamda coğrafyasını oluşturan ev, insanın tüm duygularını bir arada yaşadığı mekân olmanın dışında, aynı zamanda özgürlük, mahremiyet ve kendine ait bir dünya oluşturma isteğini de içinde barındırır. Bu açıdan ele alındığında resme konu oluşturan ev içi sahneleri, herkese açık olmayan bir yaşam alanını gözler önüne sererken, aynı zamanda içerden dışarıya doğru açılan bir pencere işlevini de üstlenir. Bu anlamlar, edebiyat ve görsel sanatlarda olduğu gibi resim sanatı içinde önemli bir anlatım aracı olarak görülmüş ve bu konuda önemli eserler ortaya çıkmıştır. Resme konu oluşturan ev, insanın barınma ve korunma ihtiyacından doğan dışa kapalı bir mekândır. Ev, insanın kendine ait mekân yaratma duygusuyla yaşadığı çevreden bağımsız, özgür bir alan oluşturma isteğiyle şekillenir. Bu özel mekân kişinin barınmasını sağlarken onu dışarıya karşı koruyan bir kabuk görevini de görür. Zamanla içinde yaşayanın izlerini taşımaya başlayan ev bir yerde dışarıdaki evrenle de barışık olmak zorundadır. “Ecumen” olarak tanımlanan, insanın kendi ekolojik yerini yaratması, bunu yaparken dünyayı da yeniden tanımlamasını, kendini tanımasını gerektirmektedir (Erzen, 2001: 1-57).

Her alanda var olan gelişmeler ve ihtiyaçlar evlerin de değişmelerine neden olmaktadır. İnsanoğlunun, kendini tehlikelerden korumak, güvende hissetmek için mekân arayışı, mağaralardan, ahşap, taş, toprak gibi doğal malzemelerden oluşturduğu tanımlı boşluklardan, malzeme ve teknolojiyi kesiştirerek oluşturduğu binalara kadar gelişimini sürdürmüş ve sürdürmektedir. Bununla beraber ilkel insanın yaşam alanını oluştururken düşündüğü nedenler ve ihtiyaçlar zaman geçmesine rağmen günümüzün modern yaşamındaki insanın

da kendi evini oluřtururken dūřūndūęő nedenler ve ihtiyalardan farklı amalar iermedięi de gőrūlmektedir (Bachelard, 1996).

Őzel mekānlarda kullanılması ok yaygınlařmıř olan Tematik dūzenlemeler, bireyselleřmenin doęal sonucu olarak ortaya ıkan yeni ifade ve iletiřim biimlerinden biridir. Ev ya da ofis olarak kullanılan yařam alanlarında iřlevsellik ve estetięin uyumlu birliktelięiyle ortaya konan tematik dūzenlemelerle kiřiler / markalar kendilerini ifade edebilmekte, verilmek istenen iletiye vurgu yapılmaktadır. Bu anlamda mekān dūzenlemesinde grafik őęe kullanımı kimi zaman bu olguları destekleyen, kimi zaman őn plana ıkaran, kimi zaman da temelini oluřturan bir unsur haline gelmiřtir. Merkezi Slovenya'da bulunan ZEK Tasarım Ofisi'nin, internet, bilgisayar oyunları, mobil uygulamalar ve masaűstű sistem özűmleri űreten 3FS_Third Frame Studios (<http://www.3fs.si>) iin yaptıęı tematik tasarımlar, Third Frame Studios'un kurumsal imgesini ofisin her noktasına tařır niteliktedir. Ofisin i mekān tasarımını Jana Rot yapmıř ve ZEK Tasarım Ofisi de őzel kesim siyah ve beyaz ıkartmalardan oluřan gőrselleri mekāna uygulamıřtır. Ofiste alıřma alanı, toplantı odası, yemek odası gibi belirli amalar iin kullanılan her mekānın giriři iin tasarlanan bilgilendirici ve yōnlendirici nitelikteki gőrseller dıřında, mekānın ii iin de her biri mekānın kullanılıř amacına uygun olan gőrseller de tasarlanmıřtır. Őrneęin toplantı odası olarak kullanılacak alan iin tasarlanan gőrsellerde, savař temalı bilgisayar oyunlarını aęrıřtırır nitelikte simgeler dikkat ekmektedir (Codur, 2010: 84-85).



Görüntü 33: İç mekân grafik tasarımı için örnek; Office,"Vasakronan" offisi İsveç'te Dizel & State ve Murman mimar tarafından iş birliği yaparak tasarlanmış (Shaoqiang, 2010: 186).

Özel mekânlarda iç mekân grafiği oluştururken, mekânı kullanan bireylerin estetik, kültürel ve sosyal yapısını en doğru şekilde mekâna yansıtmak gerekir. Bu mekânlarda uygulanacak grafikler, hem kurumsal kimliği ön plana çıkarmalı, hem de işlevsel, bilgilendirici veya yönlendirici olan hem de çalışma temposunu artırmak ve görsel konfor sağlamak adına yapılan çalışmalar olmalıdır.

2.2.3.2. Ticari Mekânlar

Ticaret; hizmet veya ürün alım satımından kazanç elde etmek diye tanımlanabilir. Bu kazancı elde ederken değişik imaj ve algı yöntemleri kullanılır. Bu anlamda ticari mekânlar, insanların kazanca yönelik daha verimli ve daha kolay çalışabilmelerine olanak sağlamalıdır. Bir iç mimari grafik tasarımcısı mekânı bu amaca yönelik tasarlayabilir.

Örneğin Almanya'nın Münih kentindeki KMS Design Agency Ofisi daha önce kamyon fabrikası olan mekân yeniden düzenlenerek oluşturulmuştur. Yapılan iç mimari grafik tasarımında eski binanın içinde 3 ayrı alan yaratılmıştır. Alanın bir kısmına tek bir basamakla çıkılması o alanı binanın ana dokusundan bağımsız neredeyse bir mobilya gibi göstermiştir. Diğer uç kısma ise kafe ve kütüphane yerleştirilmiştir. Bir bölüm ise eski fabrikadan kalan paslı çelik parçası ile çevrelenmiştir. Başarılı bir iç mimari grafik tasarımı uygulaması olan bu bina önceki kullanım amacını da yansıtmaktadır (Brooker, Stone 2010).



Görüntü 34: Manhattan Bagel için Kym Foster tarafından tasarlanan duvar görseli. (http://www.kymfosterdesign.com/assets/images/slides/manhattan_bagel_mural_pic.jpg).

Müşterinin ticari bir mekân ile karşılaşmasında elde edeceği ilk izlenim, o mekânın imajına dair pek çok şeyi açığa çıkarmaktadır. Bu anlamda vitrin ve vitrin içerisindeki düzenlemeler, mağaza cephesinin tasarımı ve kullanılan malzemeler, giriş kapısı, girişle iç mekân ilişkisi, çevredeki grafik uygulamalar, yönlendirme işaretleri ve panolar da ilk izlenimin oluşması için son derece önem taşımaktadır. Ancak bu unsurlar içerisinde giriş kapısı, vitrin ve iç mekân ilişkisinin birlikteliği oldukça önem teşkil etmekte ve ihmal edilmemesi gereken bir tasarım sorunu olmaktadır. Mağazanın satış politikasına ilişkin tutarlı bir bilgi ve iç mekânın kendine özgü karakteri düşünülmeden, dış cephe ve vitrin için iç mekândan kopuk bir tasarım geliştirmek doğru bir yaklaşım olmamaktadır. Bu yüzden, özellikle giyim ve aksesuar gibi moda ürünlerinde uzmanlaşmış olan mağazalarda sözsüz satışı verimli kılabilmek için tasarımcıların yardımına olan ihtiyaç, bugün her zamankinden daha fazla artmıştır. Bu tür moda mağazalarının başarısı, tasarım felsefesi ile perakende stratejisinin birlikte ele alınmasına bağlanmıştır. Çünkü çoğu müşterinin satın alma kararı mağazanın içindeyken oluşmakta ve bu karar mağaza ortamından önemli ölçüde etkilenmektedir. Müşteriler, sadece markaya bağlı kalmak ya da onlara ne

alacağını söyleyen reklamlara bel bağlamak yerine, mağazada edindikleri izlenim ve deneyime duyarlı davranmayı tercih etmektedirler. Dolayısıyla günümüzde mesaj iletmeyi ve satışı gerçekleştirmeyi sağlayan en önemli unsurlardan biri, mağaza ortamı veya mağaza atmosferi olmaktadır. Moda mağazalarının yer aldığı binanın veya mekânın kendisi, başlı başına üç boyutlu bir dev ekrana dönüşmüş durumdadır (Ersun, 2008).



Görüntü 35: Kafes Fırın için Elif Varol Ergen tarafından tasarlanan duvar görseli (Elif Varol Ergen kişisel fotoğraf arşivi, 2009)

Ancak, bu mekânlar ticari yapılanmalarından dolayı genellikle geçicidir ve modası geçene kadar yaşamak üzere tasarlanmaktadır (Brooker, Stone 2010).

Ticari mekan tasarımlarında satılan hizmet ya da ürünü pazarlayan marka imajı kadar ticari mekanın görüntüsü de önemlidir. Bazı ticari mekanlarda iç tasarım kalıcı değil, değişkendir. Ticari mekanlar için yapılan tasarımlar markayı yansıtmanın ötesinde insanların ilgisini çekmeye dolayısı ile kazancı arttırmaya yönelik olmalıdır. Bu anlamda iç mekan grafikleri çarpıcı etkiler yaratır.



Görüntü 36: mağza grafik tasarımı (Press, 2011: 59)

Önemli ticaret mekânlarından alışveriş merkezleri içinde insanların çok vakit geçirdiği sosyal mekânlardır. İnsanları alışveriş merkezlerinde daha çok vakit geçirmeye itebilmek için büyük çaba sarf edilmektedir. Alışveriş merkezlerini göz önüne aldığımızda, hem mağazaların, hem lokantaların hem de eğlence merkezlerin yer aldığını görürüz. Bunu sağlayan, alışveriş merkezlerinin adeta bir sosyal tesis gibi alışveriş eyleminin dışında da zaman geçirilebilen bir ticari mekân olarak algılanmasını başaranlar iç mimarlar ve grafik tasarımcılardır. Bu projede çoğu tasarımcı mekân grafiklerinin tasarım sürecinde kentin çevresel ve dokusal faktörlerini göz önünde bulundurmuşlardır. Örneğin; Timothy Goodman, Şehrin içinden 99 adet farklı fotoğraf çerçevesini görüntülemiş ve mekân tasarımını bunun üzerinden gerçekleştirmiştir. Bir diğer tasarımcı Tristan Eaton, Brooklyn bölgesinin nostaljik çizgi roman kahramanlarını iç mekân grafiklerinde kullanmıştır. Michael Anderson, Bronx bölgesinde bulunan 4000 adet grafiti çalışmasını belgelemiş, merdiven boyunca yukarı çıkan duvar yüzeyinde grafik kompozisyonunu oluşturmuştur (Ergün, 2012: 29-31).

Geleceği önceden haber veren bir model olarak hipermarket yerleşim bölgelerinin dağılımını belirlemektedir. Geleneksel çarşılarda ise kentin tam merkezine yerleştirilerek kentliyle köylünün buluşması sağlanmaktaydı. Hipermarket kırsal kesimle kentin ortadan kalkarak yerini köyle-kent arası bir yere bırakan, yeni bir yaşam biçiminin dışavurum şeklidir (Erdönmez ve Akı).

Ticari mekânlarda kullanılan grafikler mekânsal etkiler bırakırken; görsel karmaşaya neden olmamalıdır. Özellikle yiyecek-içecek hizmeti sağlayan ticari mekânlarda, kullanıcının mekânda rahat ve huzurlu uzun süre geçirebilmesini sağlayan bunun için de konforlu, görsel kirlilikten uzak bir atmosfer yaratılacağı grafikler seçilmelidir. Tasarlanan görseller mekânsal imajı destekler nitelikte olmalı ancak tüketiciyi rahatsız edecek şekilde tasarımlar yapmaktan kaçınılmalıdır. Mekân içinde kullanılan görseller derinlik algısına etki edebilmektedir. Örneğin

İllüstrasyonla yapılacak bir duvar boyaması mekânın duvarla birlikte son bulmak yerine, grafikte çizilen imgenin bir parçası olduğu izlenimini yaratabilir.

2.2.3.3. Kamusal Mekânlar

Toplumun her bireyine açık olan mekânlar kamusal mekânlardır. Yani ortak kullanılan mekânlardır. Dolayısı ile toplumun her ferdine hitap edebilmesi gereken mekânlardır. Bu nedenle kamusal mekânlarda yapılan grafik tasarımlarda nerede ise toplumun her ferdi göz önüne alınmalıdır. Bu nedenle kamusal alan grafik tasarımları tasarımcıya az seçenek sunar. Tasarımcı başarılı olabilmek için toplumun genel kişiliğini örf ve adetlerini göz önüne almalıdır.

Kamusal mekânlarda grafik tasarım yaparken mekânın görsel kimliği ön plana çıkarılmalıdır. Kullanıcıların kendilerini rahat hissedecekleri grafik ürünleri kullanarak oluşturulan bir mekân tasarımı amaç olmalıdır. Ayrıca tasarlanan temaya uygun grafiklerin kullanımı ve mekanın yapısına ve mekana etki eden fiziksel değişkenlere uyum sağlayacak grafiklerin seçilmesi, kamusal mekan üzerinde olumlu etkilere neden olur.



Görüntü 37: Kamusal mekân örneği (<http://mitademo.com/mimarlik/bilgitapinaklari/>)

En çok kullanılan kamusal iç mekânlar arasında okullar, kütüphaneler, hastaneler, tren garları, otogarlar, havaalanları, kapalı otoparklar, umumi tuvaletler ve metrolar yer almaktadır. Farklı sosyo-kültürel yapıdaki insanların ortaklaşa kullandığı bu tür iç mekânlarda üretim yapan grafik tasarımcı, illüstrator veya sanatçıların, mekânı kullanan herkes tarafından anlaşılabilir, doğru algılanabilir, kimi zaman şaşırtacak, eğlendirecek, kimi zaman da bilgilendirip, yönlendirecek yaratımlar gerçekleştirmesi de gerekmektedir.



Görüntü 38: Hareketli Resim Müzesi (<http://mitademo.com/mimarlik/sinema-tarihinden-yapraklar-hareketliresim-muzesi/>)



Görüntü 39: Hareketli Resim Müzesi (<http://mitademo.com/mimarlik/sinema-tarihinden-yapraklar-hareketliresim-muzesi/>)



Görüntü 40: Theresa Anne Mackintosh sergisi. (<http://www.mackintosh.co.za/index.php?franchise2005/installation-view>)

Hastaneler, sağlık hizmeti veren kamusal iç mekânlardır. Mekânı kullanan hastalar açısından düşünüldüğünde, özel bakım ve tedavi uygulanan bu mekânların fiziksel olarak diğer mekânlardan farklılıklar taşıması gerekebilir. Örneğin, alçak tavanlı olmaması, yüzeylerde koyu renklerin ve doğru ışık kaynaklarının kullanılmaması gibi. Bu mekânlar, özellikle çocuk hastalara yönelik iç mekân yönlendirme ve bilgi grafiklerinin çok sık görüldüğü ve uygulandığı mekânlardır. Örneğin hastane iç mekân grafiklerinde, sadece görsel kimlik kazandırmayı değil, renkler ve formlarla çocukların hastane içerisinde korkmamalarını ve samimi, cana yakın bir ortam oluşturmayı da hedeflemektedir.



Görüntü 41: Peter Kogler tarafından tasarlanan Graz-Avusturya Tren Garı iç mekân grafiğinden bir görüntü (<http://www.pbase.com/image/62284711>).

Grafik tasarımı yaparken seçilecek grafiklerde; kamusal mekânın imgesini vurgulamak ve mekânı kullanacak kişileri olabildiğince uzun süre mekânda tutabilmek amaç olmalıdır. Mekânın imgesini yansıtmak ya da güçlendirmek adına yapılan düzenlemeler ve bu düzenlemelere paralel tasarlanan grafik ürünler aynı zamanda ziyaretçilerin ilgisini çekebilmeli, uzun süre mekânı kullanmalarına neden olacak şekilde kendilerini mekânda rahat hissetmelerini sağlamalıdır.

3. BÖLÜM

GRAFİK TASARIM

Grafik tasarım, bir mesajı görsel iletişim yoluyla hedef kitleye duyurma işlevini, güzel sanatların estetik nitelikleriyle birlikte, resim ve yazıyı birbirini tamamlayan bir düzenleme içinde kullanarak yerine getirir (Eczacıbaşı, 1997). Bu bölümde grafik tasarım ve iç mekânlarda etkileri hakkında bilgi verilecektir.

3.1. GRAFİK TASARIM

Grafik tasarım bir mesajı iletmek, bir görseli geliştirmek veya bir düşüncüyü görselleştirmek maksadıyla, metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesini kapsayan yaratıcı bir süreç şeklinde tanımlanabilir. Aynı zamanda grafik tasarım baskı, ekran, hareketli film, animasyon, iç mimari, ambalaj tasarımı gibi birçok ortamda dijital veya dijital olmayacak bir şekilde de uygulanabilir. Grafik tasarımında ve grafik sanatlarda, görsel sanatların temel ilkeleri olan hizalama, denge, karşıtlık, vurgulama, hareket, görüntü, oran, yakınlık, tekrarlama, ritim, ve birlik geçerlidir (<http://grafiktasarimatolyesi.blogcu.com/grafik-tasarimi-tanimi-ve-gelisimi/10317690>)

Grafik tasarım, kendi içinde geniş bir ihtisas alanına hâkim, yoğun teknik ve yöntemleri olan, her geçen gün yeniliklerin, başarıların kazanıldığı dinamik bir görsel iletişim dalıdır (Uçar, 2004). Tasarımcı, uygulama yöntemlerinin yanı sıra görsel algılamanın doğasını, rolünü ve sözel ile görsel iletişim arasındaki ilişkileri kavramak ve göz önüne almak zorundadır (Becer, 1999).

İletişim, grafik tasarımın en önemli unsuru olarak görülür. Nedeni ise görsel iletişimi en iyi yansıtan bir sanat olmasından kaynaklanmaktadır. Tasarımcının güncel bilgiyi, yenilenmiş, çağdaş, güncel araç ve malzemelerle sunmak zorunluluğu bulunmaktadır (Ketenci ve Bilgili, 2006 aktaran Hancı, 2008:7).



Görüntü 42: İç mekân grafik tasarımı örneği (Shaoqiang, 2010: 158).

Grafik Tasarım; “anlatılmak istenilen konuyu etkili, bilgi verici ve estetik biçimde sunan görsel bir araç” olarak tanımlanmaktadır (Melek, 1995: 119). Bir başka tanıma göre ise grafik tasarım: “bir mesajın açık, ekonomik ve estetik yolla iletilmesidir” (Becer, 2002: 32).

Grafik tasarım temelde, bir konuyu neden etkili, bilgi verici ve estetik bir biçimde anlatmak gerekir sorusuna yanıt aramaktadır. “Grafik tasarım, görsel bir iletişim sanatıdır. Birinci işlevi de, bir mesaj iletmek ya da bir ürün ya da hizmeti tanıtmaktır (Öktem, 2012: 8-12).

Teknoloji geliştikçe, sadece basılı malzemeler değil; film aracılığıyla perdeye yansıtılan, video ile ekrana gönderilen ve bilgisayarlar yardımıyla üretilen görsel malzemeler de grafik tasarım kapsamı içine girmiş ve bu terimin anlamı oldukça genişlemiştir” (Becer, 2002: 33).

Günümüzde baskı yoluyla çoğaltılacak her türlü materyalin üretiminde grafik tasarım ilke ve uygulamalarından yararlanılmakta, ayrıca; televizyon ekranının etkili kullanım ilkelerini düzenleyen TV grafik tasarımı ile bilgisayar ekranından takip edilen İnternet siteleri için WEB Grafik tasarımı hızla gelişen yan grafik sanayileri olarak karşımıza çıkmaktadır. Grafik tasarım bir mesajı iletmek, bir görseli geliştirmek veya bir düşünceyi görselleştirmek için metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesidir (Öktem, 2012: 8-12).

İç mekânlarda grafik tasarım, mekânın işlevine ve kullanılma amacına göre değişkenlik gösteren formlarda ortaya çıkmaktadır. Bütün yaklaşımların odak noktasında ise mekânı kullanıcı için yaşanılabilir bir alan olarak tercih nedeni haline getirme amacı yer almaktadır. Bu noktada iç mimar ve grafik tasarımcının işbirliği yapmaları ve öznel yaklaşımlarla kullanıcıyı yakalamaları gerekmektedir. Kullanıcıyı yakalamak ancak bire-bir sağlanan iletişimle mümkün olabilmektedir. Böylece mekânın temasına paralel olarak tasarlanan grafik ürünlerin, özgün ve etkileyici olmaları zorunluluğu ortaya çıkmaktadır.

3.2. GRAFİK TASARIM ANLAMI

Grafik tasarım, okunan ve izlenen iki boyutlu görüntülerin tasarlanmasıdır ve izleyici ile görsel ve sözel bir iletişim kurarak bir mesaj iletmekte veya bir ürün ya da hizmeti tanıtmaktadır. Bu sebeple de iletişim tasarımının bir dalıdır (Öktem, 2012: 9).

Grafik tasarım uygulamaları pazarlama ve satış ürün ve hizmetleri; enstitü, ürün ve şirketler için görsel kimlik oluşturma; çevresel işaretler ve yayımcılıkta yer alan logolar, semboller, piktogramlar, kurumsal kimlik için antetli kağıt, zarf, kartvizit ve dosyalar, afisler, kitap ve albüm kapakları, ambalajlar, poşetler ve reklamlardır. Günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte basılı malzemelerin yanı sıra bilgisayar ortamında yaratılan perde ya da ekranda izlenen hareketli grafik ürünleri de grafik tasarım uygulamaları arasındaki yerini almıştır. Koren ve Meckler'e göre ise grafik tasarım, çeşitli eleman, kavram ve şemaların etkili bir şekilde bir araya getirilmesinden başka bir şey değildir (Karen ve Meckler, 1989:6 aktaran Öktem, 2012: 8-12).

Grafik tasarımcı kelime ve görselleri bir araya getirerek izleyici ile iletişim kurar, bilgi iletir, ikna eder ya da satar. Başarılı grafik tasarım mesajının açık olarak iletebilmeli, hoş ve yüksek estetik kaliteye sahip olmalıdır.

“Grafik tasarım, görsel bir iletişim sanatıdır. Birinci işlevi de, bir mesaj iletmek ya da bir ürün ya da hizmeti tanıtmaktır. Grafik tasarımın problemleri daima iletişim ile ilgilidir. Tasarımcı hedef kitleye ulaştırmak istediği mesajı doğru ve etkili bir biçimde aktarmak zorundadır. Bir tasarım ne kadar güzel olursa olsun, verilmesi istenen mesajı iletemiyorsa hiçbir değer taşımaz. Grafik tasarımcı, sözcükleri ve görüntü unsurlarını görsel bir iletişim oluşturacak biçimde bir araya getiren kişidir. Bu unsurlar, izleyicinin çözebileceği sözel – görsel bir denklem içinde sunulur. Grafik tasarımcı hem bir mesaj aktarıcı, hem de bir biçim düzenleyicisidir. Grafik tasarım, iletişim sağlayıcı mesajı doğru ve yalın bir biçimde yansıtırken ton dizileri, kontrastlar, kadrajlama teknikleri, renk ve tipografiyi başarıyla kullanmak zorundadır” (Becer, 1997: 33-35).

Aynı zamanda bir iletişimci de olan grafik tasarımcı, mesaj almanın, göndermenin ve yorumlamanın inceliklerini bilmelidir. Mesajlar sadece elemanlar, renkler, semboller, harfler ya da fotografik imgelerle oluşturulabilir. Tek ya da kombine olarak bu elemanlar gönderici ve alıcı arasında iletişim kurar ve fikir, kavram ve bilgilerin aktarılmasını sağlar (Öktem, 2012: 8-12)

Format, biçim, ölçü, oranlar, yazı tipi ve düzenlemesi, görseller ve materyaller gibi tüm değişkenler bir araya geliş biçimleriyle görsel olarak tasarımın konseptini ifade ederler. Elemanların bir araya getiriliş biçimi, tasarımı özellikli kılan stildir (Öktem, 2012: 8-12)

Uçar, uygulama alanı gelişen ve değişen tasarım dalları ve grafik tasarımın yeri ile ilgili şu saptamalarda bulunmaktadır; Tüm dünyada grafik tasarımın ve tasarımcısının gelişiminin baskı ve çoğaltma teknikleriyle anılmasına karşın, artık günümüzde bu mesleğin temel probleminin görsel iletişim tasarımı olduğu gerçeği çağımızda yaygınlık kazanmıştır. Grafik tasarımcısının ister kâğıt üzerinde, ister duvarda, ister ışıklı noktacıkların meydana getirdiği bilgisayar ve televizyon ekranlarında olsun, temel sorunsalının görsel iletişim problemlerinin çözümünde görevli kişi olduğu kesindir (Uçar, 2004: 93)

Başlangıçta her tasarım ebatları önceden belirlenmiş boş bir alanla başlamakta ve sınırları belirli bu boş alan format olarak adlandırılmaktadır. Bir tasarıma baslarken yapılacak ilk iş formatın ebatları ve biçiminin belirlenmesidir. Formatların izleyicide arzu edilen duyguların oluşmasındaki etkisi göz ardı edilmemelidir. Broşür, afis, kartvizit, ambalaj gibi tüm grafik tasarım ürünleri farklı formatlara sahiptir. Her formatın kendine özgü problem ve sınırlamaları bulunmaktadır (Öktem, 2012: 8-12).

Grafik tasarım, görsel elemanlarla tipografik elemanları tasarım ilkelerine bağlı kalarak ve estetik kaygılarla, belirli sınırlamalar dâhilinde birleştirmek suretiyle izleyicisine bir ürün ya da hizmeti tanıtan, basılarak çoğaltılan ve geniş kitlelere ulaşan bir tasarım ve uygulama alanıdır (Öktem, 2012: 8-12).

Başarılı bir grafik tasarım, izleyiciye mesajını iletebilen grafik tasarımdır. Mesajın başarıyla iletilebilmesi için ise tasarımda görsel bütünlük oluşturmak gerekmektedir. Grafik tasarımda görsel bütünlük oluşturmak için ise tasarımcı, görsel bütünlük kavramının ne olduğunu, grafik tasarımda görsel bütünlüğün

nasıl sağlanacağını bilmelidir. Bunun için de görsel algılamanın doğasını bilmeli, grafik tasarım eleman ve ilkelerini tanımalıdır (Öktem, 2012: 8-12).

Grafik tasarım eğitimi, sanat eğitiminin bir dalıdır. Bu eğitim, tipografi, görsel algılama, illüstrasyon, tasarım ilke ve elemanları gibi alanların yanı sıra, baskı teknikleri ve grafik tasarım için özel olarak üretilmiş bilgisayar programlarını kullanma becerilerini de kapsamaktadır. Örgün eğitimde, güzel sanatlar ve meslek liseleri, meslek yüksekokulları ve üniversiteler tarafından gerçekleştirilmekte olan grafik tasarım eğitiminin amacı yayıncılık, baskı, tanıtım ve ambalaj sektörleri gibi alanlarda ürün verebilecek tasarımcılar yetiştirmektir (Öktem, 2012: 8-12).



Görüntü 43: Grafik örnekleri

http://akilisleri.com/departmen.php?departmen=1&category_id_menu=25, 2013

Grafik tasarım, görsel bir iletişim sanatı olması nedeniyle birinci işlevi de, mesaj iletmek ya da bir ürünü ya da hizmeti sunmak, tanıtmaktır. Grafik tasarım terimi ilk kez 20. yüzyılın ilk yarısından itibaren metal kalıplara oyularak yazılan, çizilen ve daha sonra da çoğaltılmak üzere basılan görsel malzemeler için kullanılmıştır. (<http://www.3dsen.net/tasarim/grafik-tasarim>).

Grafik tasarım, gönderici ve alıcı arasında süreklilik kazanan bu iletişim ya da alışverişte, iletilen kavram hakkında alıcının düşünce, duygu, tutum ve bilgisini değiştirmeyi ya da yeniden oluşturmayı hedefler. Herhangi bir ürünün satışına, düşüncenin yaygınlaşmasına, hizmet ya da aktivitelerin talep edilmesine yönelik olan birçok anlamda tanıtım sürecini içerir. Neticede alıcının bütün bu kavramlara daha ilgili ve olumlu bakmasını, bilgi sahibi olmasını sağlar (<http://www.3dsen.net/tasarim/grafik-tasarim>).

İç mekânda grafik tasarımını, diğer sanat dallarından ve tasarımcılarından ayıran en önemli özellik, onun belirli işlevlere ve gereksinimlere göre estetik bir bütünlük sağlama amacıdır. Tasarımda belirli bir bütünlük ve imaj yakalamak, tasarımı oluşturan, tüm değerlerin bütüncül bir anlayış üzerinde ele alınması demektir. İç mekân grafik tasarımında, zemin, duvar, tavan, aydınlatma ve donatı elemanlarının kararları, giriş cephesi ve bunlarla ilgili tüm detayların, malzeme birliğinin, işlevsel ve estetik açıdan uyumlu bir kavram çerçevesinde oluşması gerekmektedir. Grafik tasarım, pek çok değişik ve bağımsız bölümden meydana gelir. Ancak bunların tümü belirgin ve vurgulayıcı bir tema ile ilişkilidir. Tasarım parçaların bir araya gelmiş halidir. Ancak bunların tümü bir fikir, bir arayış, bir kavram ile ilişkilendirilmiş olmalıdır. Doğru olarak belirlenmiş Grafik kurumsal kimlik yönelişini belirleyen temel elemandır.

3.3. GRAFİK TASARIMIN TARİHÇESİ

Grafik ve tasarımın tarihi, MÖ 14,000'lerde yapılmış mağara resimlerine ve İÖ 4.yy'da yazının başlamasına dayandırılabilir (Öktem, 2012:8-12). Eski çağlarda mağara duvarlarına yapılmış olan ilk resim çalışmaları ve heykelcikler, insanın sanat yönünden ortaya koyduğu en belirgin belgeler niteliğindedir. Duvarlara çizilerek veya kazılarak yapılan resim çalışmaları, insanların çevresi ve hayvanlarla olan ilişkilerini anlatmaktadır. Arkeoloji ve sanat tarihi gibi bilim dalları, mağara resimlerini bir sanat çalışmasından çok, iletişim aracı olarak görmektedir. Binlerce yıl önce yapılmış olan bu resimlerin, ilk grafik çalışmaları olduğunu söyleyebiliriz. Bu üretimler, eski taş çağı ve kaba taş çağı olarak isimlendirilen paleolitik çağa kadar uzanmaktadır. Taşların bir araç olarak

kullanıldığını bu dönemde görmek mümkündür (<http://erelbim.com.tr/bilgibankasi/grafik-tasarim-tarihi/>).

Grafik sanatların tarihine bakıldığında, bu sanatın başlangıcını insanoğlunun ilk haberleşme çabalarına kadar götürmemiz mümkündür. Ayrıca grafik sanatlar olarak kabul edilen eserlerin 6000 yıllık bir geçmişe sahip olduğunu söyleyebiliriz (<http://erelbim.com.tr/bilgibankasi/grafik-tasarim-tarihi/>)

Sonraları daha çok el yazması dini içerikli kitaplar ilk yayınlar olmuştur (Öktem, 2012:8-12). Basılı yayınlar için harf ve metin dizimi erken dönem grafik tasarım pratikleridir.



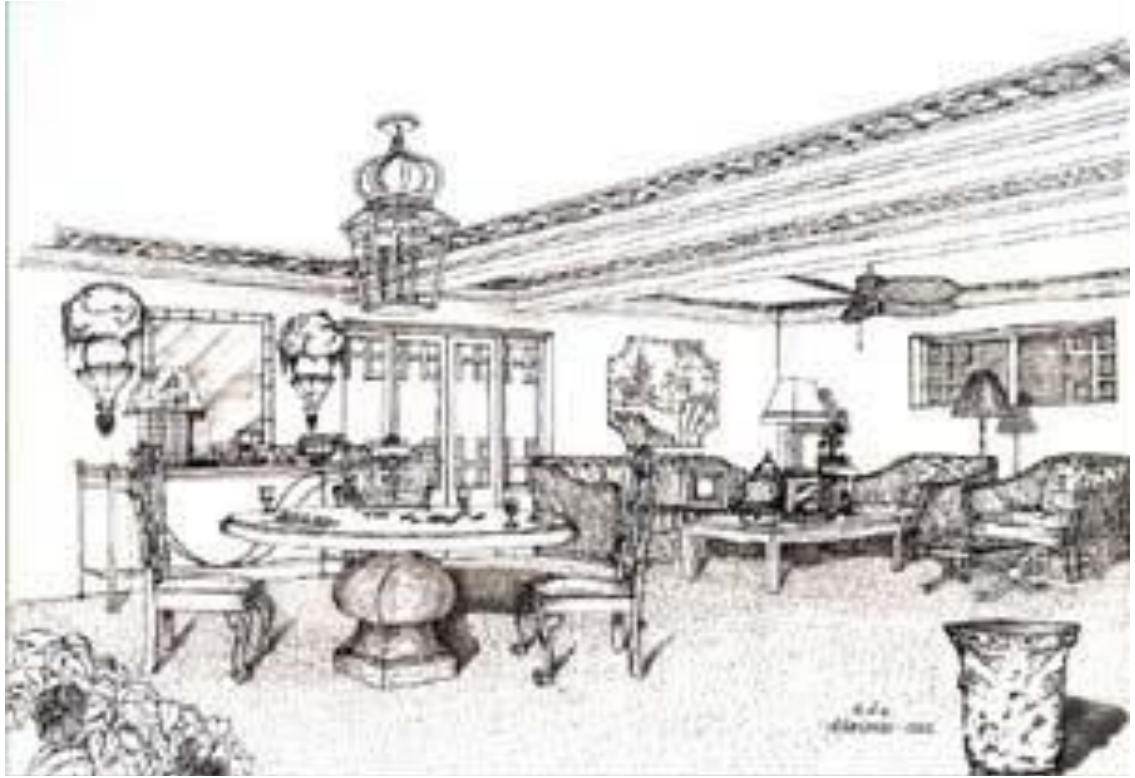
Görüntü:44 Grafik Örnekleri <http://erelbim.com.tr/bilgibankasi/grafik-tasarim-tarihi/>

Asıl çıkış noktası ise; sanayileşme ve modern yaşama geçiş ile özellikle de fotoğrafın keşfi ile ortaya çıkan İzlenimcilik ve Post-İzlenimcilik akımlarının sonrasında başlamıştır. Çünkü resim sanatı farklı bir yöne ilerlemeye başlamış ve grafik, afiş, ürün katalogları vb. öne çıkmaya başlamıştır. Gazetenin ortaya çıkmasıyla reklam ve tanıtım öne çıkmıştır. Örneğin; ürün katalogları ilk önceleri fotoğraflarla değil gravür baskılar ile yapılmaktaydı. İşlerin tanıtımını ve duyurusunu yapan afişler de kendi içerisinde ayrı bir alan haline geliyordu. Bu alanlarda ilk çalışanlar da grafiker, grafik sanatçısı veya tasarımcı değil ressamlardı. Bu yüzden resimsel özellikleri önde, tipografik özellikleri geri planda kalıyordu. Fakat baskı tekniklerinin ilerlemesi, fotoğrafın geliştirilmesi ve

tipografinin önem kazanması ile özellikle afiş tasarımı ve dolayısıyla grafik sanatlar resimden ayrı, tasarımın birer dalı olarak ortaya çıkmıştır (Öktem, 2012:8-12)

Türkiye'de İbrahim Müteferrika ilk defa 14 Aralık 1727'de Müteferrika Matbaası kurulmuştur. Burada basılan kitaplar dünya kitap tarihine ve Osmanlı kültürü tarihine dair önemli bilgiler vermektedir. Kâtip Çelebi'nin 1732'de basılan "Cihannuma"sı içinde harita ve çizimler vardır (Öktem, 2012:8-12). 1891-1896 arasında William Morris tasarladığı kitaplarla zamanına göre çok başarılı grafik tasarım işler üretmiştir. William Morris'in işleri, grafik tasarım için bir pazar olduğunu göstermiştir. Bu dönemler tasarımın sanattan ayrılmaya başladığı dönemlerdir (Öktem, 2012:14). Birinci Dünya savaşı sonrasında 19.yy.'ın sanat ve tasarım görüşlerine tepki olarak yeni düşünceler oluşmaya başlamıştır. 1919'da Almanya'nın Weimar şehrinde kurulan Bauhaus Okulu sanat ve tasarım alanında birçok yeniliğin öncüsü olmuştur (Öktem, 2012:8-12).

Günümüzde grafik tasarım büyük ölçüde bilgisayar programları aracılığı ile yapılmaktadır. Bir diğer deyişle grafik sanatlar, görsel öğeler ile yazıyı bir arada kullanarak izleyiciyi etkilemek, izleyiciye belirli bir bildiri iletmek amacıyla oluşturulmuş her türlü tasarımı kapsayan bir sanat dalıdır. Grafik sözcüğü Yunanca'da yazmak, resim çizmek, işaret, desen anlamına gelen grafikos ya da graphein sözcüğünden türetilmiştir (Odabaşı, 2006: 17 aktaran Öktem, 2012:8-12)



Görüntü 45: Elsie de Wolfe (1865-1950) (Uslu, 2008: 25)

Grafik tasarımın ülkemizdeki gelişimi Cumhuriyet öncesi ve sonrası olmak üzere değerlendirilir. Toplumların kültürel hayatlarında ve sanat tarihlerini biçimleyen sanatsal ya da üretime dönük faaliyetlerde süreklilik aramak esastır. Grafik tasarım faaliyetini özelde bir sanatsal yaratım olarak ortaya koymak konusunda belirginleşmiş bir tutum sergilemek doğru bulunmadığı için sanayinin gelişimi ve üretim-tüketim ilişkileri çerçevesinde değerlendirilmesi gereken grafik tasarımın, endüstri toplumuna geçiş sürecinin yaşandığı Cumhuriyet sonrasıyla ilişkilendirilmesi benimsenmiştir (Armutçu, 2006: 17-25).



Görüntü 46: William Morris mobilya-tekstil ve el yapımı duvar kağıtları ile iç mekan tasarımı, 1860, Bridgeman Art Library, London/New York (Uslu, 2008: 23)

Grafik tasarımın ülkemizdeki tarihçesiyle ilgili olarak sınırlı sayıda yaklaşım mevcuttur. Bunlardan ilki grafik tasarımın basımcılığın tarihiyle ilişkilendirilmesi gerektiğini savunan görüştür. Grafik tasarımı kültür alışverişinin bir aracı olarak algılayan bu görüş; Türk grafik tarihini, Türk basımcılık tarihiyle paralel düşünür (Maden, 1985: 58).

20. yüzyıl öncesinde iç dekorasyon Adam Kardeşler, William Morris, Antonio Gaudi, Michelangelo, gibi mimar ve sanatçılar tarafından yapılmaktaydı. Bu sanatçılar yapıları süslemekte ve aristokrat sınıfın yapı içindeki hayatlarını renklendirmekteydi. 19. yüzyılda iç mekânları düzenleyen mimarlar, heykeltıraşlar ve esnaflar, sanatçı ve zanaatçı olarak adlandırılıyorlardı. Bu süslemelerden en çok dikkat çeken öğeler, dönemin tipik özelliklerini üzerinde taşıyan mobilyalardır. Bu nedenle özellikle bu dönemlerde, mobilya tasarımı ve üretimi bir sanat olarak kabul edilmekteydi. Ancak genel anlamda, iç mimarlıktan söz etmek mümkün değildir. Çünkü yapılan iş süslemeden öteye geçmemektedir. Bununla birlikte bireyler, iç mekânın farkına varıp yaşadıkları mekânları farklı kılmak amacını taşımaya başlamışlardır (Karadağ, 2002)

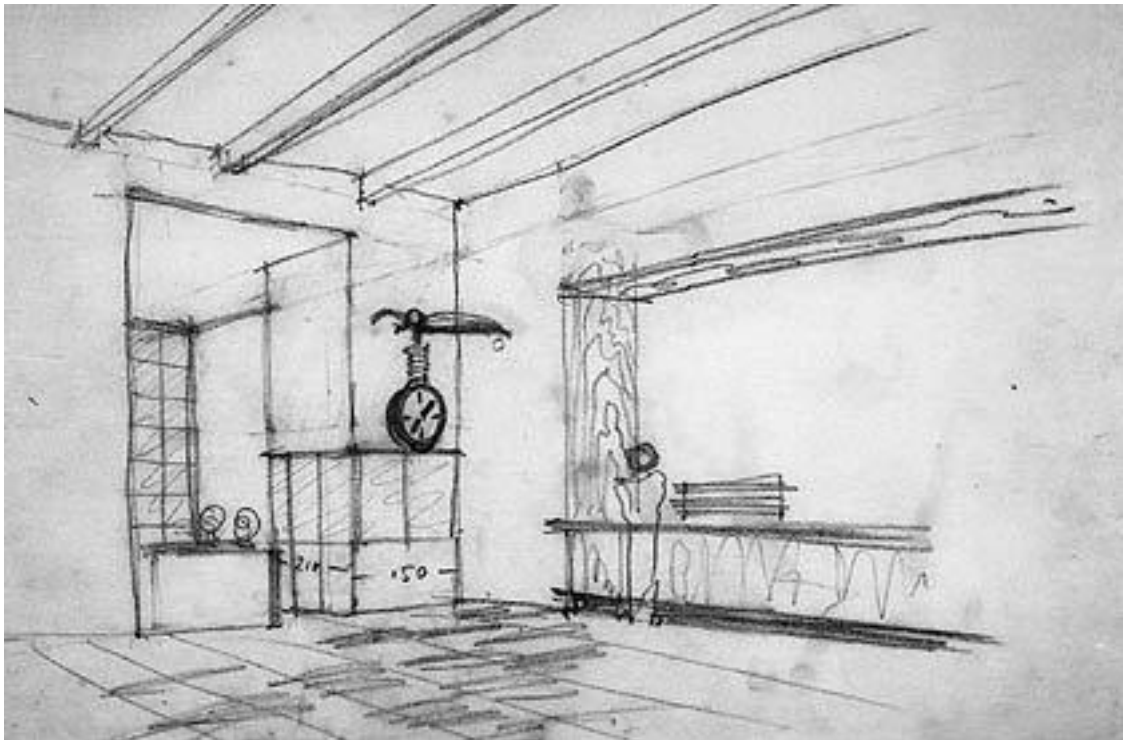
19. yüzyılın sonlarında oluşmaya başlayan modern düşünce, yavaş yavaş yaşamın tüm alanlarında kendini hissettirmeye başlamıştır. Modern düşüncenin etkisiyle, 1900– 1910 yılları arasında, özellikle Amerika da iç mimarlık uygulamalarında, iki farklı yapılaşma ortaya çıkmıştır. Bunlardan ilki; yüzyıllardır yapılan, artık gelenekselleştiği düşünülen ve genelde sanatçıların yaptığı, sadece düzenleme, görsellik ve süsleme üzerine kurulu bir uygulamadır. Mekân içindeki donatı öğelerinin renk ve kumaş seçimi, yer malzemesi ve duvar rengi seçimi ile süslemeyi ön plana çıkaran ve tutucu olarak nitelendirilen bu yapılaşma “gelenekselciler” adını almaktadır. Bu grup, mekânın yüzeyleri üzerinde uyguladıkları değişiklikler ile mekânı zenginleştirmektedirler. İkinci grup ise yeniliği, farkıyla, geleceği, araştırmayı ve kısacası buluşları öne çıkaran radikal yapılaşmayı gösteren “yenilikçiler” dir (Uslu, 2008: 26)



Görüntü 47: Frank Lloyd Wright iç mekân tasarımı eskizleri(Uslu, 2008: 33)

Yenilikçiler ile gelenekselciler arasındaki bu zıtlık daha 20.yüzyılın başlarında iç mimarlığa damgasını vurarak mesleğin iki farklı uygulamasının doğmasına neden olmuştur (Karadağ, 2002). Gelenekselcilerin ilk temsilcisi, Elsie de Wolfe (1865-1950) dır. İç mekân düzenlemesinden para kazanan ilk bayan

dekoratördür. “Elsie de Wolfee’dan önce profesyonel anlamda bağımsız çalışan dekoratör yoktu.” (Tate, Smith, 1986 aktaran Uslu, 2008: 32). 1904 yılında New York ta bir dekorasyon mağazası açmıştır. Colony Club adlı ilk bayan kulübünü düzenlemiştir. Daha sonraki yıllarda Frick Museum olan Frick Manison Konutunun giriş katını tasarlamıştır. Böylelikle hem meslek profesyonelliğine adım atmış hem de New York ta düzenlenen Colony Clup ile modern anlamda ilk iç mekân biçiminin doğmasına ön ayak olmuştur. Bunun adı: “Elsie de Wolfe Biçemi” dir. Bu biçem, iç mekân tasarımlarında “Victorian” döneminin tasarımla biçemlerini modern düşünce ve anlayışına dönüştüren yeni bir tasarım anlayışlarıdır. Aynı dönemlerde New York School of Applied and Fine Arts adlı okulda, gelen istekler doğrultusunda, iç dekorasyon ile ilgili kurslar açılmıştır. İlginin artması ile medya da bu konuya ilgi duyarak ilk dekorasyon dergileri “Hause Beatiful” ile “Hause and Garden” ı çıkarmıştır. Böylelikle modern dekorasyon ve iç mekân düzenlemelerindeki gelişmeler, geniş kitleler tarafından izlenebilme olanağı buluştur. (Thompson, 1992 aktaran Uslu, 2008: 32).



Görüntü 48: Alvar Alto, iç mekân tasarımı eskizi(Uslu, 2008: 34)

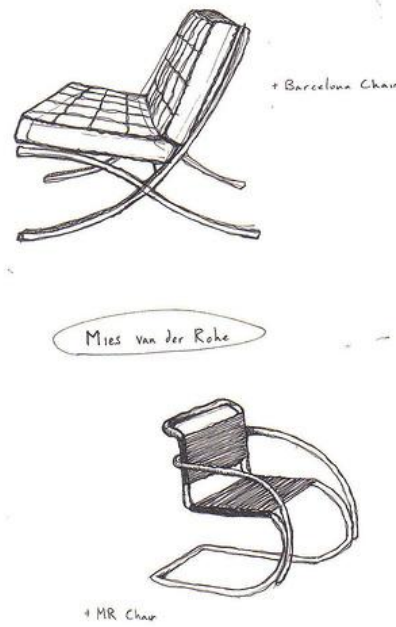
Yenilikçilerin ilk temsilcisi ise Frank Lloyd Wright (1867 – 1959) tır. Elise de Wolfe ile aynı dönemlerde Amerika da profesyonel anlamda çalışmaktaydı. Ortaya koyduğu eserler ile hem Amerikan mimarisinin gelişmesine neden olmuş, hem de modern anlamda iç mimarlık tasarımının temellerinin atılmasına neden olmuştur. “Bütün çalışmalarında mekân, tek ve akan bir var oluşturmıştır. Süslemesi, teknolojisi ve malzemeleri ile birincil bir amaç gütmektedir” (Tate ve Smith, 1986 aktaran Uslu, 2008: 32).

Wright, tasarım ve uygulama sürecinin her aşamasında yer alarak, tasarladıklarının titizlikle uygulanmasını sağlamıştır. Yapının konstrüksiyonundan kütlenin dengelerine, mekânın biçimlenmesinden formun donatı öğelerine ve aydınlatmaya kadar her öğede, geçmişin gelenekleri, günümüz olguları ve geleceğin bilinmeyenini tek bir potada yoğurarak mekânın kimlik kazanmasını amaçlamıştır. Yaşamı boyunca yaptığı eserler ile dikkatleri mimariden iç mimariye yöneltmeye çalışmış, bu düşüncesini “İçerideki mekân, yapının gerçeği haline gelmiştir.” diyerek vurgulamış, bir anlamda 20. yüzyılda modern iç mimarlığın doğuşunun sinyallerini vermiştir. Bunun yanında, tasarladığı her yapının iç mekânlarını, donatılarını, vitraylarını, aydınlatma öğelerini, heykellerini de tasarlanmıştır. (Karadağ, 2002)

- 1. Kuşak: 1910–1920 yılları arasında, modern hareketin doğuşu ile birlikte iç mimarlık da tasarım hayatında, ayrı bir disiplin olarak yerini almaktadır. 1. Kuşak olarak kabul edilen bu ilk dönem, iç mimarlık mesleğine yeni bir bakış açısı ile mekân anlayışı getirmiştir. Geleneksel süslemeden arındırılmış, modern kavramların egemen olduğu bu anlayış, Amerika

Kıtası’nda, 1. Dünya Savaşı sonrası orta sınıfın, yaşadığı mekânlar ile daha fazla ilgilenmesine yol açmıştır. Ancak yeni anlayışın Avrupa’daki etkisi ise daha kuvvetli olmuştur. Bu etkinin sonucu modern anlamda ilk iç mekân tasarımına, savaş bitiminde, uzun bombardımanlar sırasında kalınan sığınaklara bir tepki olarak Fransa da doğan Art Deco Biçemi’nde rastlanmaktadır. 1920’li yıllarda Art Deco ev ve ofis düzenlenmelerini etkilemiştir. Bu biçimde, mekânlar, ışıltılı, parlak renkler ile birlikte işlevsel ama konforlu düzenlemeler ile mekânı özel mekânlar haline getirme çabası ilk kez bu dönemde görülür. Art Nouveau

biçemi ile çalışan tasarımcılar zaman içinde Art Deco biçimine dönerek zamanın çağdaş düşüncesini yakalamaya çalışmışlardır (Pitrowski, 1989 aktaran Uslu, 2008: 32)



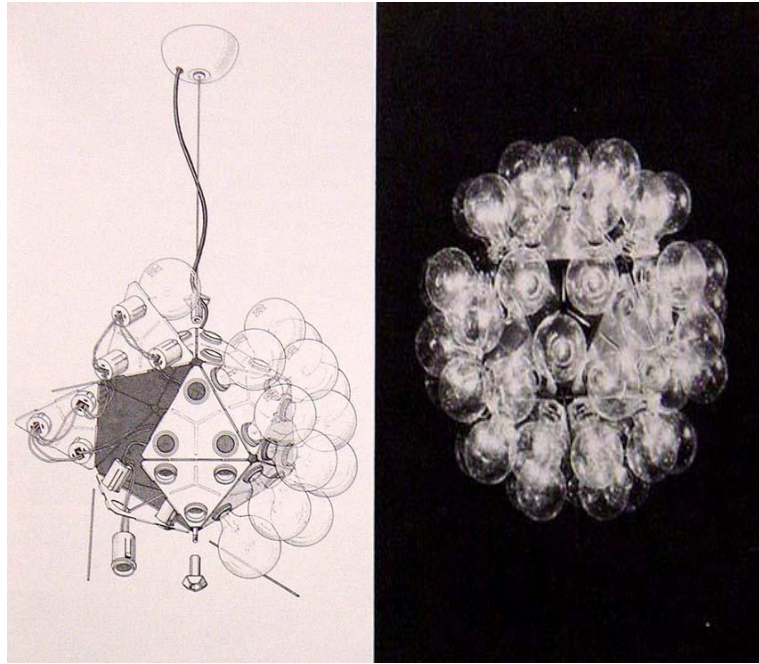
Görüntü 49: Mies Van der Rohe, Barselona Chair eskiz çizimleri(Uslu, 2008: 36)

Aynı dönemlerde Le Corbusier ve Amedee Ozanfant "Purism" ile ilgili manifestolarını yayınlamışlardır. Bu manifesto eski dünya ile savaş sonrası yenedünyayı birbirinden ayıran bir çizgi olarak görülmektedir. Yeni Dünya'da Walter Gropius tasarım dünyasını tümünden değiştirecek hareketi başlatırken, Mies Van der Rohe, cam, metal ve taşıyıcı duvarlardan oluşan ilk yapı şemasını ortaya koyarak gelecek 50 yılın iç mekân biçimlenmesine etki etmektedir (Tate ve Smith, 1986 aktaran Uslu, 2008: 32-33).

Bütün bu gelişmeler, aslında, iç mimarlık mesleğinin hem kavramsal hem de uygulama alanındaki temellerini oluşturmaktadır. Bu doğrultuda gelişen yapılar, farklı iç mekânların biçimlenmesine ve gelişen teknoloji ile farklı uygulamalar yapılmasına olanak sağlamaktaydı. Modern düşüncenin, modern malzemeler ve teknolojiler ile ortaya konması sonucu biçimlenmeye başlayan ve 20. yüzyıl öncesindeki mekânların oluşması ile , "tasarım" kavramının gelişmesi, yenilikçi düşüncelerin gelenekselcilerin düşüncelerine hâkim olmalarını sağlamıştır. Çünkü tasarımcı artık yeniyi farklıyı ve o güne kadar görülmemişi tasarlamaya

ve sunmaya çabalamıştır. Bunun sonucu olarak da farklı ve yeni ilgi çekici olmuş, olağan olan tasarımlar ise sıradanlaşmıştır. Teknolojik malzemelerin kullanılması, yeni biçimin doğmasına ve bazılarının da yönlenmesine yardımcı olmuştur (Karadağ, 2002).

- 2. Kuşak: 2. Dünya Savaşı'nın bitimiyle beraber, iç mimarlık mesleğinde, 2. Kuşak dönemi başlamaktadır. Bu dönemde iç mekân düzenlemeleri, İtalyan ve İskandinav tasarımının etkisinde kalmıştır. Genellikle ahşap ve yarı ahşap tasarlanan mekânları işlevsel mobilyalar ile organize sık rastlanan bir özellik olarak görülmektedir. Savaş sonrası yıkılan Avrupa şehirlerinin yeniden yapılması ve gereksinimlerin karşılanması amacıyla kurulan büyük şirketlerin öncülüğünde iç mimarlık yeniden önem kazanmaya başlamıştır. Yapılacak işlerin yoğunluğu ve zamanın az olması, bu şirketlerin ve bazı tasarım gruplarının belirli konularda uzlaşmasını gerektirmiştir (Tate ve Smith, 1986 aktaran Uslu, 2008: 32-33)



Görüntü: 48 Archi Castiglioni, Talxacum aydınlatma elemanı eskiz çizimi (Uslu, 2008: 36)

- 3. Kuşak: 1960'larda iç mimarlık mesleği, büyük bir çıkış göstermiştir. Binlerce tasarımcı, iç mimar, üretici, esnaf, mimar kendi bilgi kültür ve eğitim özelliklerine

göre projeler üretmeye ve bunları uygulamaya başlamışlar. 1960– 1970 yılları arasındaki bu çok renkli dönem 3. kuşak olarak adlandırılmaktadır. Teknik olanakların gelişmesi, yeni ve farklı tasarımların ortaya çıkması iç mimarlık mesleğinin ufkunu genişletmiştir. Mimarlıkta, Enternasyonal Biçemin egemen olduğu bir dönemde, 3. Kuşak iç mimarlar, yeni iş olanaklarını yaratan bu modern düşünce biçimini, hemen kabul edip benimsemişlerdir (Karadağ, 2002)

- 4.Kuşak: Vietnam Savaşı, Japon endüstri devrimi, vb. Gibi küresel olayların sonucu ile oluşan ekonomik krizler, 1970- 1980 dönemleri arasındaki 4. Kuşak iç mimarların bir kısmını kavramsal ve akademik çalışmalar yapmaya zorlamıştır. Bu dönemde bazı üniversiteler kendi iç mimarlık programını uygulamakta ve iç mimarlık örgütleri tarafından farklı denklik ve iç mimarlık örgütleri tarafından farklı denklik ve lisans belgeleri verilmekteydi. Akademik ve teorik çalışmalar, bu eğitimin çok sesli olmasını sağlamaktaydı. Ancak bu uygulama bir olumsuzluğu da beraberinde getirmiştir. Bu da, meslek içinde dil birliğinin, uyumun ve eşit bilgi seviyesinin olmaması ile eğitim biçimlenim oluşmamasıdır. Bu dönemin kuşkusuz en önemli tasarımcıları, New York beşlisi olarak adlandırılan Richard Meier, Charler Gwathney, Michael Graves, Peter Eisanman ve John Hejduk tur. Dönemin sonlarında Avrupa ve Amerika da birçok otelin yapılmasıyla birlikte ilgi bu yapıların iç mimari tasarımlarına kaymıştır. İç mimarlar tasarım ekipleri ile uygulama yapma olanakları bulmuşlardır. Aynı zamanda teknolojinin inanılmaz ivmelemeleri sonucu bilgisayarlar günlük yaşamda kullanılmaya başlanmıştır. Böylece, oluşan yeni gereksinimlerin karşılanması amacıyla satış mağazalarının ve ofislerin baştan organize edilerek mekânların tekrardan örgütlenmesi, yine bu dönemde gerçekleşmeye başlamıştır (Tate ve Smith, 1986 aktaran Uslu, 2008: 32)

- 5. Kuşak: 21. yüzyıla girerken artık yalnızca işlev ve işlev çözümü tek başına önem ifade etmektedir. 5. Kuşak iç mimarlar gelişen kültür ve estetik yaşantı içinde işlevin yanında güzeli, farklıyı, yeniyi ve o güne kadar görülmemişi tasarlama çabası içindedirler. Bu dönemde öne çıkan tasarım özelliklerinden bazıları; mekân kimliği ile ortam oluşturma, atmosfer yaratma, karşıtlıkların

uyum içinde kullanılması, vb gibi özellikler içermektedir. Böylelikle tasarımcı, hem farklı mekânlar yaratmakta, hem de 21. yüzyıla damgasını vuracak iç mimarlık mesleğinin yeni kapsam ve kavramını oluşturmaktadır. 1980lerden günümüze değin gelişen ve teknolojinin ulaştığı noktada neredeyse her gün yeni bir malzeme bulunmakta ve uygulama alanları, ilk günkünden farklılık göstermekle birlikte kavramının da farklılaştığı gözlenmektedir. 20. Yüzyılın başlarında konut düzenlemeleriyle başlayan iç mimarlık serüveni sırasıyla satış merkezleri, restoranlar ve ofis tasarımları ile devamlılık ve süreklilik göstermişlerdir. Günümüzde ise iç mimarlık, sağlık merkezleri, oteller, ticari alanlar, tiyatro ve sinemalar ile müzelerde uygulama alanları bulunmaktadır. İç mimarlık mesleğinin oluşum sürecinde her ne kadar iç mimarlık eğitimi almamış tasarımcılar bu işi yapmış olsa da, eğitimin ve teknolojinin gelişmesi ile özellikle 1980'lerden sonra, daha özgün ve özel bilgilerle donatılmış, tasarım sürecini bilen ve bu konuda eğitim almış bireylerin iç mimarlık yaptığı görülmektedir. Bilgisayar çağında bilgi aktarımının hızla gelişmesi, bireylerin de bu deminim içinde hızlı hareket etmeleri ve hızlı yaşamları zorunluluğu doğurmuştur. Bunun sonucu olarak 20. yüzyılda birçok meslek grubunda ayrımlar, belirli konular üzerinde uzmanlaşmalar olmuştur. Bu ayrımlar, sosyal teknolojik ve politik gereksinimler sonucunda da günümüzde daha da hızlanarak devam etmektedir. Günümüz sanatı tasarımda alt disiplinlere ayrılarak, mimarlık, iç mimarlık, peyzaj mimarlığı, şehir bölge planlama, yenileme, endüstri tasarımı vb. gibi disiplinleri oluşturmuştur. 21. yüzyılın eşiğinde her disiplin gibi iç mimarlıkta bu değişime ve uzmanlaşmaya uyarak kendi uzmanlık konularını belirlemiştir. Bunlar; konut tasarımı, ofis tasarımı, sağlık merkezleri tasarımı, tarihi mekânları koruma ve yaşatma düzenlemeleri, alışveriş merkezleri, hükümet ile ilgili mekânların tasarımı, spor ile ilgili mekânların tasarımıdır (Thompson, 1992 aktaran Uslu, 2008: 32). Bununla ilgili olarak, mobilya tasarımı, fuar sergi tasarımı, sahne dekor tasarımı, gibi uzmanlık alanları hem eğitimde hem de uygulamada yollarını ayırarak ayrı bir disiplin olmuşlardır. Avrupa ve Amerika da çevre ve toplum bilincinin gelişmiş olması, bu konuların tanımlanması ve kapsamlarının belirlenmesine neden olmuştur. Yapılan bilgi şöleni ve konferanslarda bu konular gündemde tutularak, kamuoyunun oluşması ve

bilinçlenmesi sağlanmaktadır. Bunun sonucunda da, mesleğin gereği olan insana fiziksel ve psikolojik yönden önem verilmesinin sağlanması ve iç mekân tasarımlarının da bu yönde oluşmasına yol açmaktadır. Türkiye ve Dünya da 1920li yıllarda başlayan iç mimarlık mesleği 21. Yüzyılda gelişen olgularla yerini almıştır (Karadağ, 2002)

4. BÖLÜM

İNSAN MEKÂN İLETİŞİMİNDE GRAFİK TASARIMIN ROLÜ

4.1. İNSAN VE ALGI

Algı, psikoloji ve bilişsel bilimleriyle duysal bilginin alınması, yorumlanması, seçilmesi ve düzenlenmesi anlamında kullanılmaktadır. Algının sözlükteki karşılığı da anlamak, kavramaktır. Algının birçok tanımlaması yapılmaktadır. Lang(1987)'e göre algı, “çevreden, çevre ile ilgili bilgi edinme süreci”dir. Algı aktif, bilinçli ve amaçlıdır. Aklın ve gerçeğin buluştuğu noktada algı da bulunur (Lang, 1987 aktaran Korkmaz, Öktem, Çağlayan, 2013).

Algı, insanın çevresiyle olan iletişim sürecinin temelini oluşturur. Algı; *“Bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varma, idrak (ruh bilimi)”* tır. Nesnel dünya duyular sayesinde öznel bilince aktarılmaktadır. Algı, *“dış dünyanın duyularla gelen imgesinin bilinçte gerçekleşen tasarımı”*dır (Korkmaz, Öktem, Çağlayan, 2013)

Psikolog Morgan (1995) ise algıyı, *“duyuları yorumlama ve anlamlı hale getirme süreci”* olarak tanımlamaktadır. Morgan algıyı, duyum süreci ile ilişkilendirmektedir. Genel Psikoloji alanında ilgili çalışmaları bulunan Atkinson’a göre algı; *“çevredeki uyaranların organizasyonu ve yorumlanması süreci”* dir (Atkinson vd., 1995 aktaran Korkmaz, Öktem, Çağlayan, 2013).

İnsanın bir ortamda yaşayabilmesi için orayı çok iyi tanıması gerekmektedir. Çevreyi tanımak ise yalnız algılama ve deneyimle olur. Algılama, genel manada duyularla elde edilen verilerin yorumlanarak deneyimlere dönüştürülmesi süreci olarak ifade edilmektedir. Aydınli, algılamayı çevreden gelen uyarıcı etkilerin, bir şekilde duyu organları yardımıyla hissedilmesi ve kavram kazanmasına ilişkin zihinsel bir olgu olarak belirtmiştir. Geddie, algılamayı iki anlam içerdiğini savunarak ‘duyularla farkına varma’ ve ‘akıl yoluyla bilgi alma’ olarak açıklamıştır. Çevreden kaynaklanan uyarıcı etkiler görsel algılama neticesinde önce fark edilir, sonra bilgi haline gelerek uzun dönem hafızaya kaydedilir. Rudolf Arnheim, aklın ve duyuların bütünlüğünden hareketle, duysal

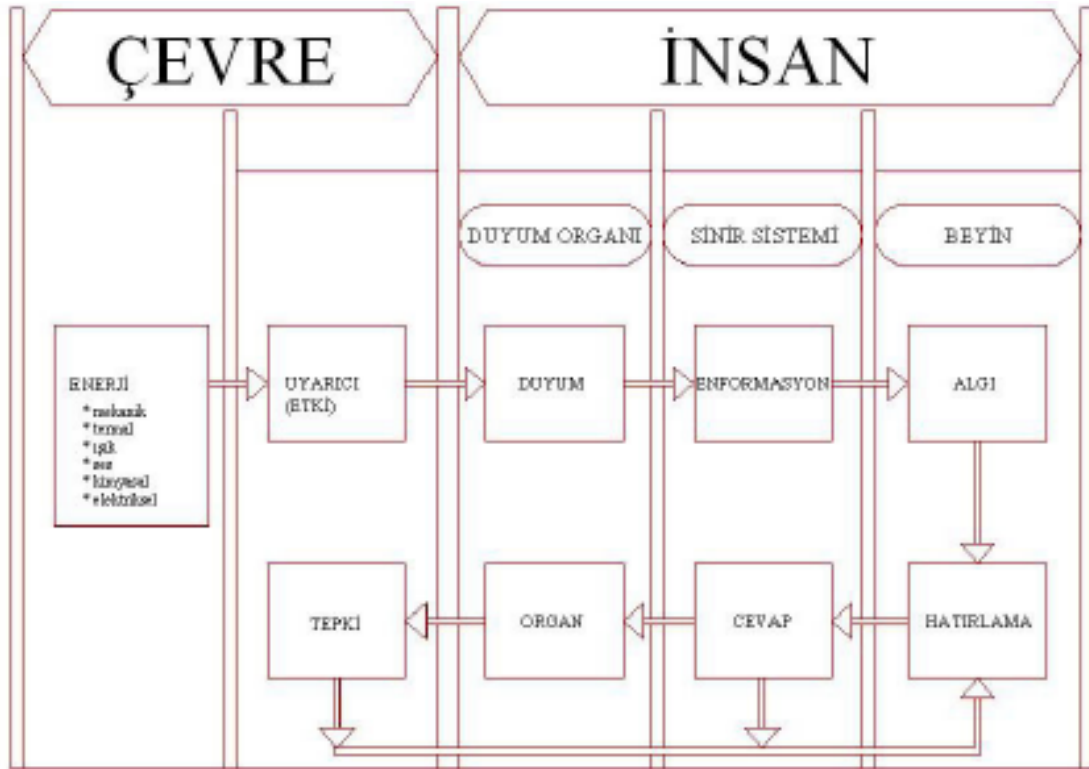
algılamanın hatırlama, düşünme ve öğrenme gibi zihinsel işlemleri de içerdiğini ortaya koymuştur (Aydınlı, 1992).

Algı kişiye göre değişen bir durumdur. Kişinin bütün özellikleri cinsiyeti, yaşı, bulunduğu sosyal çevresi eğitimi v.s algılamasını etkiler. Hatta aynı insan farklı zamanlar da aynı konuyu farklı algılayabilir. Ancak fiziksel, görsel uyarıcılar ile algılamanın ilişkisi vardır. Kişiyeye bağlı özelliklerin dışında dış dünyadan gelen etkiler de algımızı etkiler. Hatta kişisel isteklerimiz gerçeği farklılaştırarak isteklerimize uygun algılamamıza neden olabilir.

Fizyolojik süreç açısından içindeki olgular herkes için genellemesi yapılabilirken, bilişsel süreçte ise içindeki olgular kişisel özellik göstermektedir. Algılama sürecini genel olarak ele alındığında üç önemli boyut öne çıkmaktadır. Bunları açıklayacak olursak:

- 1.Seçici Algılama: Kişi her an sayılamayacak kadar çok sayıda uyarıcıyla karşı karşıya olup bir kaçını belirginleştirir. Bunlar ihtiyaçları gereği sadece algılamak istediklerini algılayacaktır.
- 2.Algisal örgütlenme: Dünya rastgele bir araya gelmiş, gelişigüzel olgu ve nesnelerin dizildiği bir çevre olarak görülmez. Süreç açısından insan duyuları derler, toparlar, organize ederek bir anlam verir. Gestalt psikologları bütünün, kendisini oluşturan parçaların toplamından farklı olduğu ilkesini üzerinde durmuşlardır.
- 3.Algisal yorumlama: Algılanan tüm nesneler uyarılardan meydana gelmiştir. Ancak, dikkat edilmesi gereken nokta şudur ki, hiçbir nesne, uyarımların bir toplamı olarak algılanmaz. Yani algı, duyumların toplamında daha fazla bir anlam taşır (Korkmaz, Öktem, Çağlayan, 2013)

Algı, duyu organlarının aldığı enformasyonların değerlendirilmesi ve yorumlanmasının etkilediği dinamik bir olgudur. Çevreden gelen ışık, ses, koku, vb. enformasyonların, duyum organlarına geliş enerji biçiminde olmaktadır. Altı uyarıcı kategorisi vardır: Mekanik, Termal, Işık, Ses, Kimyasal ve Elektriksel uyarıcıdır. Uyarıcı, enerjinin bu altı formu görünümünde belirir (Korkmaz, Öktem, Çağlayan, 2013)



Şekil 1: İnsan-çevre genel ilişkiler sistemi içinde algının yeri (Erkman, 1973)

İnsan ve çevresi arasındaki ilişkiler devamlı karşılıklı etkileşim yoluyla süregelmektedir. Bu etkileşim, gerek insan ve gerekse çevrede devamlı bir değişim ve gelişime yol açar (Aydıntan, 2001).

İnsanın yapma çevresi ile uyumlu bir ilişki içinde bulunabilmesi için dış fiziksel uyanlara (etkilere) karşı bir tepki göstererek biyolojik, fizyolojik ve psikolojik bir denge kurması gerekir (Aksugür, 1976 ve Ertürk, 1979).

İnsanın bu uyumu gösterebilmesi öncelikle çevreyi tanımasını, kısaca algılamasını gerektirir. Gibson, algının ilkel fiziki değişikliklerden daha kompleks olan değişikliklerin bir fonksiyonu olduğunu kabul eder (Gibson, 1986 aktaran Doruk, 1973).

Dış çevre, duyu organlarımıza etki yapan varlıkların tümüdür ve her biri bir uyarıcı etkidir. Bu etkilerin zihne gelmesi de duyumdur. Duyumun, zihin tarafından toptan kavranması, yorumlanması ise “algılamak” demektir (Aydıntan, 2001).

İnsan çevreyi işitme, görme, dokunma, koku ve tat alma gibi duyu organları ile tanır. Ancak tanıma işlemini yalnız duyu organlarına bırakmak eksik bir yaklaşım olur (Aksoy, 1977)

Bu durumda algılama olayından söz edilmelidir. Algılama olayı, insanın duyu organlarında başlayıp, beyinde biten karmaşık bir süreçtir. Algılanabilen uyarılarla karşı karşıya kalan mekândaki insan bir dizi etkilenme yaşar. Mekândaki birçok uyarıcı, insan duyu organlarına iletilmektedir. Uyarıların şiddetleri, sıklıkları, hareket durumları, büyüklükleri, renkleri vb. özellikleri, farklı algılamalara neden olur (Aydıntan, 2001).

Algılamayı gerçekleştiren organın dört temel bölümden oluştuğu düşünülebilir; bunlar alıcılar, ilk işlem, geçmiş yaşantılardan getirilenler, son işlem algısal üründür. Böylelikle algılama meydana gelir (Aydıntan, 2001).

Alıcılar duyu organlarımızdır. İlk işlem ise duyu organlarının sinir sisteminin kanal kapasitesi çerçevesinde içinde, bulunan ortamın fiziksel koşullarına adapte olmasıdır. Duyu organları tarafından sinir sisteminin son bölgesine ulaşan duysal veriler, ilk işlemde sonradan geçmişte edindiğimiz tecrübelerle zihnimize depo etmiş olduğumuz model ve tarzlarla, bunlara ilave edilen kişisel yeteneklerle etkileşime girer. Son işlem, algısal ürünün ortaya çıktığı aşamadır (Alapakkunt, 1998).

Algılamada Dikkat ve İlgiyi Uyandıran Etkenler iki grupta toplanmaktadır;

Dış Etkenler:

Kişinin dışında çevreden gelen ve kişide seçimsel algılamayı başlatan etkenlerdir. Bunlar şu şekilde sıralanabilir;

- *Uyarıcı şiddeti ve büyüklüğü:* Daha büyük, renkli ya da parlak görüntünün ilgi çekmesi gibi.
- *Uyarıcının tekrarı:* Sürekli olan uyanlara oranla düzensiz aralıklarla tekrar eden uyancılar daha etkendirler.
- *Uyarıcının konumu:* Uyarıcının konumu da dikkati çekme açısından önemlidir. Örneğin; bir köşesi üzerinde duran bir üçgen taban üzerine oturmuş bir üçgenden daha etkendir.

- *Uyarıcının hareketi:* Hareket, başlı başına ilgiyi çeken bir etmen olarak nitelendirilir (Aydıntan, 2001).

İç Etkenler:

Çevrenin algılanmasında ve anlamlandırılmasında kişiden kişiye göre değişen etmenlerdir. Her insanın kendi içyapısından (psikolojisinden) kaynaklı seçimsel ve motive edilmiş algısal yönelmeleri söz konusu olmaktadır. İç etkenler ayrıca kişinin kültür düzeyine alışkanlıklarına ve tecrübelerine de bağlıdır (Erhan, 1978).

İnsanın çevreden aldığı uyarıların büyük bir çoğunluğu görsel cinsten olanlardır. Önemli olan, bir taraftan duyu organlarının mümkün olduğu kadar çok sayıda algıya açık tutulması, öbür yandan ise beynin yaşamda gerekli en az bilgi ile yüklenmesidir. Bu bilgi miktarı dış dünyadan gelen uyanları tanıma, değerlendirme, bilgiye dönüştürme ve tepkiye dönüştürme için yeterli bir çerçeve oluşturmaktadır (Aksoy, 1975).

Sonuç olarak, insandaki algılama sistemi dışarıdan gelen fiziksel uyanlara karşı her koşulda tepki göstermez. Eğer böyle olsaydı kişinin, kendinden çok uzaktaki bir karıncanın çıkardığı sesi dahi işitmesi gerekirdi. Böyle bir durumda kişi, yaşaması için kendisine gerekenden çok daha fazla uyan ile karşılaşacak ve sonuçta sağlıklı olarak yaşaması imkânsızlaşacaktı. Bu nedenle çevreden gelen uyanlar insanlar tarafından sınırlı bir şekilde algılanır (Aydıntan, 2001).

Algılama sistemlerinin tümü fiziksel uyanlara karşı aşağıdaki koşullarda tepki gösterirler;

- Fiziksel uyan belli bir uyarma sınırının altında kalırsa alıcı sistem bu uyanlara karşı duyarsız kalır. Buna “uyarma eşiği” ya da “uyarı sınırı” denir.
- Bir uyarı belli bir uyan sınırını aştığında ise alıcı sistem doyuma ulaşır. Doyum sınırına ulaşan sistem yine uyarıyı algılayamaz, uyarıya tepkisiz kalır.
- Alıcı sistemin, etkisi gittikçe artan uyanların gösterdiği artışı algılayabilmesi için de, bu artışın yine belli değerde olan artış sınırını

geçmesi gerekir. Çünkü uyanların algılanmasında organizmada uyarılma sınırı ile doyum sınırı arasında bir dizi uyarı artış eşikleri vardır (Aydıntan, 2001).

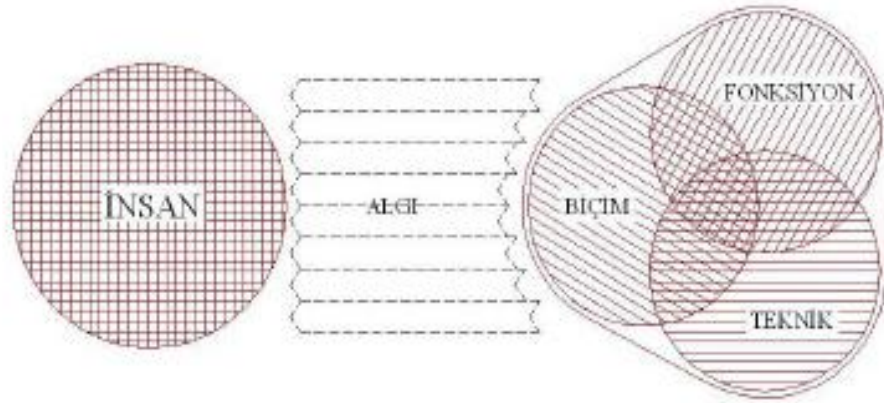
Böylece algılama organlarının ancak belli sayıda ve belli yoğunluktaki uyarılara karşı tepki gösterdiği ortaya çıkmaktadır. Bu konuda söylenene şu da eklenebilir; çevrenin algılanmasında ve denetiminde uyanların akış hızı belli bir oram aşarsa algılamanın doygunluk sınırı aşılmış olur. Bu durumda kişinin seçimsel algılamadaki denetimi kaybolur. Kişi şaşırır ve sonucunda ilgisizlik doğar (Erhan, 1979).

Dış dünya ve kendimize ait her türlü bilgiye duyum ve algı ile ulaşabiliriz. Her ne kadar algı biçimi, bireylere göre değişiklik gösterebilecek olsa da mekânlara uygulanan grafik tasarımlar büyük bir çoğunlukla benzer bir biçimde algılanmaktadır.

4.2. İNSAN - MEKÂN İLİŞKİSİ

İnsanoğlu, var olduğundan beri çeşitli ihtiyaçlarını karşılamak için bir arayış içine girmiş, en önemli ihtiyaçlarından biri olan barınma sorununu çözebilmek amacıyla mağaralara sığınmıştır. Dolayısıyla, sosyal bir varlık olan insanın korunma içgüdüsünün onu ittiği yapıcılık, Abraham Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi Teorisi'nde güvenlik gereksinimi konusunda da belirttiği gibi, insanın temelde kendisini çevreden ayırma işlemi, yalıtmasıdır (www.tr.wikipedia.org/wiki/Maslow_teorisi). Yapı/mimari sayesinde insan kendisini güvende hissettiği sınırlı mekânlar yaratma ihtiyacını gidermiştir. Mekân sürekli olarak varlığımızı sarıp sarmalar. Mekânsal hacim boyunca hareket eder, biçim ve nesneleri görür, sesleri duyar, esintiyi hisseder ve bahçede açan çiçeklerin kokusunu alırız. Mekân, ahşap ve taş gibi maddesel bir özür. Ancak, doğası gereği biçimsizdir. Onun görsel biçimi, ışık kalitesi, boyutları ve ölçeği toplam biçimin elemanları tarafından tanımlanan sınırlarına bağlıdır. Mekân, kavranıp çevrelendikçe ve bir kalıba sokulup biçimsel elemanlar tarafından düzenlendikçe mimarlık varlık kazanır (Ching, 2010: 92).

Yaşanılan mekânların kendine özel bir enerjisi vardır. Yaşanılan yer neresi olursa olsun insana farklı bir enerji katar ve onun yaşam biçimini etkiler. İnsanın kişiliğine de etki eden mekânları bireylerin kişilik özelliklerine gereksinimlerine göre grafik tasarımlarla şekillendirmek, özünü güçlendirmek, hayat vermek mekânı daha da yaşanılabilir kılar.



Şekil 2: İnsan ve mimari öğelerin ilişkisi (Erkman, 1973)

4.2.1. Duyum

Duyum, duyu organımızla ilgili işlemlerdir. Duyu organlarımız, dışarıdan gelen uyarımları alır ve uyarımları sinirler vasıtası ile beyindeki ilgili merkeze iletir. Bu şekilde duyum meydana gelir. Duyum değişiklik gösterir örneğin; sestir, ışıktır, kokudur, basınçtır. Duyum algılamada önemli bir rol oynar. Örneğin, elini sobaya değdiren insan bir anda elini çeker. Fakat duyum her zaman o andaki bir yaşantı olarak kalmayarak, algının oluşması için bir temel olabilmektedir. Bu aşamada geçmiş yaşantılar ile birlikte duyumun verdiği yalın bilgiye bir anlam yüklenir. Bu şekilde algı meydana gelir. Anlaşılacağı üzere algının olabilmesi için duyumun; duyumun olması için uyarımın; uyarımın olması için de uyarıcının olması gerekmektedir(<http://msgslpsikoloji.blogcu.com/duyum-ve-algi/9130966>). Bütün duyu organlarımız bize çevremiz ve içinde yaşadığımız mekânlar hakkında bilgi verirler. Fakat insan bütün bu bilgileri kavramsal bir görüş dünyasına tercüme eder. Örnek olarak suyun ıslaklığını, ekmeğin gevrekliğini, taşın sertliğini, balığın veya meyvenin tazeliğini, çiçeğin kokusunu, müziğin melodisini veya notasını görürüz. Bu nedenle, mekânı algılamamızda,

konuşmalarımızda, çevremizi görsel bir boyuta indirgemiş gibi davranır ve tavır alırız (Altan, 1993: 75-88).

Bir şehir mekânının analizinde algılanmamıza etki yapan dört duyunun ağırlıkları şöyle saptanmıştır: % 70 görme, % 25 dokunma ve % 5 işitme, koku alma duyusunun ağırlığı bulunmuştur (Altan, 1993: 75-88).

Çevrenin estetik deyimi toplu bir algılama gerektirir ve hatta bazı durumlarda, duyma, koklama, dokunma duyulan görmeden daha öncelik taşıyabilmektedir. Mekânlardaki seslerin yankılanması, faaliyetlerden veya malzemelerden yayılan kokular ve mekânların ortaya koyduğu dokunsal etkiler insanı mekânla özdeşleştirir (Altan, 1993: 75-88).

Bilgi toplamada, göze nazaran yüzlerce kez az gelişmiş olan kulaklarımızın bir mekân alıcısı olduğu bilincinde değildir. Çünkü işitme yoluyla algıladığımız mekânı hemen görülen mekâna tercüme ederiz. Oysa işitilen mekân görülen mekâna, derinlik ve yön algılarımıza en büyük yardımcıdır. Görülen mekânı akustik malzeme ile kontrol ederiz. Kulak refleksiyle kapanmadığı ve kapatılmadığı için, korunması en zor alıcımızdır. Duyu organımızın etkileri, kaldırım taşında, merdiven ve çalışma ortamında önemini ortaya koyar. Bir sınıf, iyi düzenlenmiş, iyi aydınlatılmış, mekan tasarımı mükemmel olsa bile rezonans zamanı, tavan yüksekliği veya malzemeden kaynaklanarak, bazı sınırları aşıyorsa, sınıf ızdırap verici bir ortama dönüşür. Ufak taşlarla yapılmış eve doğru gelen bir yol, ziyaretçinin ayak sesleri haber verirken, daha temiz olması için asfaltlandığında artık hiçbir mesaj vermez hale gelir (Altan, 1993: 75-88).

Bahçelerin güzel kokuları, kurum kokusu, çamaşırhanenin buharı, bodrumlardaki toz ve rutubet kokusu, mutfakların kokusu, mekân algılarımızla bütünleşen bazı koku deneyimlerimizdir. Koku duyusu, yaşamımızda bazı yer ve zamanları belirlemede büyük önem taşımaktadır. Büyükbabamızın evini seneler sonra bile hatırlarken, halâ odaları bazı özel kokular ile hatırlamamız veya uyurken odanın yanındaki derenin sesi o odanın hatırlarım arasındaki rolü, mekân algısının sadece görsel, deneyimler sonucu oluşmadığının en güzel örneğidir ve herkesin buna benzer deneyimleri vardır (Altan, 1993: 75-88).

Dokunma duyusunun, görme duyumuzla birlikte yüzeyleri ve dokuları öğrenmekte büyük önemi vardır. Zeminin sert, yumuşak veya pürüzlü, eğik veya yatay olmasına göre insan ayakta ve yürürken bu yüzeylerle etkileşim halindedir. Yeni gördüğümüz malzemelerin niteliklerini elle kontrol etme ihtiyacım duyarız. Raflardaki ve müzelerdeki eşyaların görsel nitelikleri bizi tatmin etmez, elle dokunarak tasdik etmek isteğini duyarız. Dokunmak yasaktır yazılarının çoğunlukla ne için yazıldığını düşünürsek konu kolayca anlaşılır. Sade görmek bizi tatmin etmez, cisimlere dokunarak onların ağırlıklarını ve yüzey niteliklerini öğrenmek isteriz. Dokunun mekân algılamasında önemli bir yeri olduğunu, mekânı oluşturan dokulu yüzeylerin sertlik derecelerinin gerek mekânın algılanan büyüklüğünü, gerekse mekânın nitelik ve kavranışını etkilediğini söyleyebiliriz. İşitme, koklama ve dokunma duyuları görme duyumu gibi vücudun basit bir fizyolojik fonksiyonu olup, öğrenme ürünleridir. Duyumlarımız hiçbir zaman tek başlarına hareket etmezler; duyu organlarımız birbirleriyle yardımlaşır, birbirlerine karışır ve zaman zaman da ters düşerler (Altan, 1993: 75-88).

Nitekim bir odanın ya da mekânın algılanması, görsel, haptik ve dokunsal, işitsel ve kinestetik duyularına ve algılamalar ile algılama olmayan zihinsel bütünlüklerin karmaşık bir kombinasyonu olan bir deneyim olarak kabul etmektedir (Altan, 1993: 75-88).

İnsan iç ve dış çevreden gelen uyarıları duyu organları ile alıp sinirsel bağlantı haline getirmesi duyumdur. İnsan çevresindeki mekânı duyuları yolu ile tanır. İnsan, duyuları yoluyla elde ettiği bu bilgileri beyinde yorumlar ve bunları anlamlı bir sıra haline getirir işte bu noktada algı ortaya çıkar. Böylece insan karşılaştığı uyaranlara nasıl bir tepki vereceğine karar verir. Sonuç olarak mekân algılama sürecinde duyumun rolü büyüktür.

4.2.2. İletişim

İletişim kavramı doğumla başlayan, anlama ve anlaşılabilme sürecidir. İletişim; insan ile doğa, iki ya da daha fazla insanın birbiriyle, insan topluluklarının kendi arasında gibi, farklı kanalları ve araçları kullanarak duygu ve düşüncelerini

aktarmaları olayıdır. İnsan konuşabilme davranışıyla, doğadaki diğer varlıklardan belirleyici bir biçimde ayrılır. İnsan hayatının her anını farklı yollarla iletişim kurarak geçirmek durumundadır. Toplumsal yaşamın başlıca kuralı olan birbirini anlama ve birlikte aynı ortamı paylaşmak için anlaşmanın yolu, iletişim kurabilme davranışıdır. Bu bakımdan iletişimin doğru yapılabilmesi için, sayısız kanal ve bildirişim formu kullanılmaktadır. Kuşaklar arasındaki bilgi aktarımı da, iletişim yöntemleri kullanılarak yapılır. Küreselleşmenin de etkisiyle gitgide artan ve her geçen gün karmaşıklaşan dünyaya ve yaşantılara ilişkin her türlü bilgi iletişim yöntemleri sayesinde aktarılır (Boztepe, 2001:3).

İletişim, gönderici ve alıcı arasında gerçekleşen duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi olarak tanımlanır (Becer, 2002).

İletişim eyleminin önce bir yöne yapılan, sonra da o yönden geriye, ters yöne yapılan iki tane 'bildirim' eyleminden oluştuğu kabul edilir. Bildirim eylemi; bir gönderici tarafından, öte yandaki bir alıcı üzerinde belli bir etki yaratmak amacı ile adına 'gösterge' denilen, anlam yüklü birimlerden yararlanarak, karşı tarafa belirli bir bildiri ulaştırılması eylemidir. Bildirim eyleminin gerçekleşmesi için bildirimde bulunan tarafın karşısında bunu alacak bir alıcının bulunması gereklidir. Ayrıca, bildirim işleminin bir amacının olması temel şarttır. Amacın gerçekleşip gerçekleşmemesi ise, göndericinin elinde olan bir şey olmayıp, alıcıya bağlıdır. İletişim eylemi, çoğu kez belli bir özel 'düzenek' aracılığı ile belli bir biçimde gerçekleşmektedir (Başkan, 1998).

4.3. İNSAN - GRAFİK TASARIM İLİŞKİSİ

İnsan ve grafik ilişkisi tamamen görsellikle alakalı bir durumdur. Görsel manada düşünüldüğünde bir tasarımın öncelikle algılanması gerekir. Algılanma kişiye göre ihtiyaçlara göre değişiklik gösterebilmektedir. Akabinde ise iletişim devreye girer. Mevcut tasarımın ilgiliye iletmek istediği mesaj, ileti algılandığında başarıya ulaşmış ve gerekli iletişim sağlanmış demektir. Görsel algı ve görsel iletişim konularına ayrıntılı olarak aşağıda değinilecektir.

4.3.1. Görsel Algı

Görme, insanın çevresine dair bilgi edinmesi sürecinde en baskın duyusudur. İnsanın çevresinde bulunan nesnelerin ne oldukları, nerede oldukları ve nasıl hareket ettikleri gibi bilgiler, ışığın gözle etkileşimi sonucunda üretilen duyum ve beynin gözden iletilen bu duyumu yorumlaması sonucunda edinilmektedir. Bu durum görme eyleminin sadece gözle sınırlı olmadığına, beyinde gerçekleşen işlemlerin de görme sürecinin bir parçası olduğuna işaret etmektedir. İnsan, doğası gereği içinde bulunduğu çevreyle hem fiziksel hem de psikolojik boyutta iletişim içerisinde bulunmaktadır. Görme, tüm insanların yaşamlarını sürdürebilmesi için gerekli bir süreçtir. Soyut, kuramsal, günlük veya sıradan; yaşamla ilgili her süreç görme eylemiyle ilişkilidir (Arnheim, 2002; McKim, 1980 aktaran Kutay, 2012: 22). Görme duyusunun uyararı ışıktır. İnsanda ışık enerjisine tepki veren ve bu yolla görsel duyum üreten organ gözdür. İnsan gözünün fiziksel yapısı görsel duyumun niteliğini belirlemektedir (Kutay, 2012: 22).

Beynimiz, kendisine gönderilen duyumsal verilerde anlam aramaya programlıdır. Bu kuşkusuz hayatta kalma içgüdüğü ile bağlantılıdır. İlkel kökenlerimizde bir dal kırılma çığırının yırtıcı bir hayvanın belirtisi olması gibi, günümüzde de beynimiz kendisine gelen uyarıyı anlamlı bir şablon içine yerleştirmeye çalışır. Tamamı ile rastgele görsel ya da işitsel duyumlar alınsa bile zihin daha önceden depoladığı bilgiler temelinde bunları yorumlamaya çalışır (Roth, 2006: 91 aktaran Ünal, 2013: 64).

Algı; anlayan, yorumlayan ve tepki veren insan için basit uyarıcıları ayırt etmekten daha fazlasını içermektedir. Beynin devingen bir biçimde, devamlı olarak iletilen uyarılardan bilgi oluşturmaya çalışmaktadır (Atkinson, Atkinson ve Hilgrad, 1995; aktaran Kutay, 2012: 22). Algının, bilinç ve bilinçaltı nitelikleri vardır. Bilinç seviyesinde oluşan algı, insanın çevresinde gerçekleşen olaylara karşı tepkilerini planlayabilmesini ve deneyimlerini başka insanlarla paylaşabilmesini sağlamaktadır. Beyin algı sürecinde varsayımlar oluşturup bunları deneyimleyerek, sadece duyumlanan değil duyulanma olanağı olan uyarıcılar için de öngörüler oluşturmaktadır (Gregory, 1990 aktaran Kutay,

2012: 22). Böylece, etkin ve sürekli bir biçimde algısal doğrular peşinde koşan bir sistem, eksik uyarıcı olması halinde de işlevini yerine getirebilmektedir.

Görme eylemi, temelde insanın gördüklerini algılamasıdır. Görsel algının gerçekleşebilmesi için, diğer algı süreçlerinde de olduğu gibi, sadece duyu organıyla elde edilmiş olan birbirinden bağımsız ve anlık duyular yetersiz kalmaktadır (Rao, 1999 aktaran Kutay, 2012: 22).

Algı sistemleri (yönelme sistemi, dokunma sistemi, tat-koku alma sistemi, görme sistemi) organizmayı donatır ve sürekli aktif haldedir. Tüm algı sistemleri, kendilerine ait çevresel bilgiyi toplama ve bunu uygun bir şekilde iletmekle görevlidir.

Gözün fiziksel yapısı kadar, insanda birbirinden farklı iki görsel duyum üreten iki ayrı göz bulunması görsel duyumun niteliği açısından büyük önem taşımaktadır (mke, 1996 aktaran Kutay, 2012: 22). Yetişkin insanda iki göz birbirinden 6 cm kadar uzaktadır. Bu aralık sayesinde iki göz, farklı iki görsel duyum üretmekte ve insanın görsel algısının zenginleşmesine katkıda bulunmaktadır. Algı kavramı, birçok araştırmacı tarafından farklı ifadelerle tanımlanmaktadır. Genel bir ifadeyle algı, bedensel alan ya da yakın çevreden gelen uyarıcıların duyu organları yoluyla oluşturduğu sinirsel tepkinin, zihinsel bir süreçle işlenerek yorumlanması ve bir bütün olarak kavranması olarak tanımlanmaktadır (Aydınlı, 1986 aktaran Kutay, 2012: 22).

Görsel duyum olarak isimlendirdiğimiz sinirsel iletinin beyinde bir yorumlama sürecinden geçmesi gerekmektedir. McKim'e (1980) göre görme duyusunu görsel algıdan ayıran özellik, gelen duyumun görsel bellekle eşleştirilip yorumlanmasıdır. İnsanın yaşadığı çevre duyulara yönelik uyarıcılar açısından çok zengindir ve farklı organlardan elde edilen duyular beraber yorumlanabilmektedir. İnsanın geçmişte elde ettiği deneyimlerin algıyı etkilemesi konusunda bir başka görüş, bu etkinin sadece görsel verilerle gerçekleşmediği, diğer tüm duyu organlarından elde edilen verilerin de yorumlama sürecine katıldığı yönündedir (Jacobs ve Shams, 2010 aktaran Kutay, 2012: 22). Örneğin, insan tam karanlık bir ortamda kibrit sesi duyduğunda, ışık beklentisiyle sese yönelebilir. Ya da tam tersi bir biçimde, uzakta yıldırım gören birey gök gürültüsü sesi duyma beklentisi içerisinde

girebilir. Bilginin sınırlı ve duyumların yetersiz olduğu durumlarda algı yanılgılarının oluşması bu yüzdendir. Teker'in (2002) de açıkladığı gibi, bireyin uyarıcıya karşı olan gereksinimi, uyarıcıyla ilgili beklentileri, uyarıcıya karşı duyduğu ilgi ve yine uyarıcıya karşı olan tutumu, algıyı olumlu ya da olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Görsel algı pek çok boyuta sahip karmaşık bir süreçtir. Bu sürecin anlaşılabilmesi için felsefeciler, psikologlar ve araştırmacılar, tarih öncesi dönemlerden günümüze kadar pek çok çalışma gerçekleştirmiş ve pek çok kuram oluşturmuştur. Temel Sanat/Tasarım Eğitimi sürecinde görsel algı becerisini denetleyebilmek için öncelikle görsel algı sürecinin kuramsal altyapısı irdelenmeli ve iç mekân tasarımına yönelik ilişki ve örgütlenmeler ele alınmalıdır (Kutay, 2012: 22).



Görüntü 49: Görsel Algı örneğinde, sadece taş gibi görünen nesneler aslında birbirlerine bakan insan figürleri içeriyor.

Mekânı oluşturan tüm elemanlar da görsel algı ile beynimizde farklı yorumlara ve etkilere yol açacaklardır. Yıldırım, Akbay ve Alabay (2012) görsel algı davranışının temelini beş alt alana ayırarak incelemiştir. Bu alanlar;

1. Göz-motor koordinasyonu
2. Şekil-zemin ayırımı
3. Şekil sabitliği
4. Mekânla konumun algılanması
5. Mekân ilişkilerinin algılanması

Göz-motor koordinasyonu, kişinin gördüğü durum ile vücudun hareketleri ile koordineli olarak çalışmasıdır. Örneğin durumu veya olguyu gören birey bir eşyayı tuttuğu zaman, bireyin elleri ile gerçekleştirdiği tutma eylemi görme duyusuyla yönlendirilmiştir. Her yapılan hareketin başarı ile uygulanmasında göz ve motor fonksiyonlarının kusursuz koordinasyonunu gerektirmektedir (Yıldırım, Akbay ve Alabay, 2012 aktaran Ünal, 2013: 64).

Görsel algının ikinci alt alanı olan şekil-zemin ayrımı, karmaşık desenler içinde bulunan şekilleri bulma ile ilgilidir. Birçok uyarının bulunduğu bir durumun içerisinden seçilen uyarıcıyı algılama, düşünme, odaklaşma ve dikkat etme, şekil-zemin ayrımı için oldukça önemlidir. Şekil sabitliği bir nesnenin şekil, durum ve büyüklük özelliklerinin çeşitli durumlar kapsamında değişmeden algılanmasıdır. Bir nesnenin sabit olarak algılanmasına büyüklük, renk ve açıklık etmektedir (Yıldırım, Akbay ve Alabay, 2012 aktaran Ünal, 2013: 64).

Mekânla konumun algılanması ise şekillerin parçalarını ve birbirine göre konumlarını algılamak ile ilgilidir. Bu alanda bireyin şeklin biçimini, yatay-dikey, yukarı-aşağı duruşu, sağ-sol konumlamasını göz önünde bulundurmalıdır. Bu yeteneğe sahip çocuklar hareket halinde olan şekil veya nesneyi ya da ters çevrilmiş bir şekli ayırt edebilme becerisini kazanmıştır. Görsel algı son alt boyutu olan mekân ilişkilerinin algılanması, mekân ilişkileriyle mekânın algılanmasını içeren ayırt etme yeteneğidir. Mekânda bulunan en az iki nesnenin birbiriyle olan ilişkisini ve gözlemleyen bireyle ilişkili durumlarının algılanması yeteneğiyle ilgili olan bir yetenek olarak tanımlanabilir” (Yıldırım, Akbay ve Alabay, 2012 aktaran Ünal, 2013: 64).



Görüntü 50: Görsel Algı ve Mekân örneği

http://akilisleri.com/departmen.php?departmen=1&category_id_menu=25, 2013

İnsanlar soyut–somut nesnelerle ilgili sürekli duyumsal bilgiler alırlar. Bu duyumsal bilgilere algılama denmekte olup imgesel parçalar simgenin bütününe çağrıştırabilir. Bu anlamda insanı kendiliğinden bir zihinsel sürece sokarak, simgesel bütünlüğünü bulmaya itebilir. Her iletişim sürecinde, ana kodlama ona bağlı başka iletişim kanalları da devreye sokar. Jest, mimik, ses tonu, sözcükler üzerinde yapıları vurgulamalar vb. birer simgesel algı modelini oluşturur. Çoğu kez reklamcıların günümüzde yaptığı gibi belirtken bir uyarı algılamamızı koşullandırır (İnceoğlu, 2000: 47).

Algılama sürecinin en önemli özelliklerinden birisi de, seçici olmasıdır. Bu özellik sayesinde çok sayıda uyarı ile karşı karşıya kalırsa da, beyin bu uyarılardan kendisi için önemli olan uyarıcıları dikkate alır. Algılama seçici olmasaydı, uyarıcılar karşısında beynimiz bir değerlendirme yapamayacak ve mantıken de bu uyarıcılardan hiç birine uygun davranışta bulunamayacaktı (Teker, 2002: 74).

Görsel algıyı etkileyen faktörler arasında uyarıcının sahip olduğu anlam, kişinin uyarıcıyı daha önceden tanıması, kültür farklılıkları, zihinsel süreçlerin oluşturduğu düzen farklılıkları gibi etkenler gösterilmektedir. Görsel algı bu sayede bireye göre değişen bir olgu özelliği taşımaktadır. İnsanın bu zihinsel süreçte yaşadığı toplumun, kültürün, deneyimlerinin ve öğrenim düzeyinin etkisi

oldukça büyüktür. Aynı zamanda da mekân algılamaya yönelik zihinsel düzen ise çevre ile etkileşimle gelişmektedir (Aydınlı, 1986).

Görsel algıyı etkileyen faktörlerden bazılarına değinmek gerekirse bunlar;

- Figür Formasyonu ve Figür Zemin Bağıntısı,
- İki Boyutlu Mekânsal Organizasyon,
- Üç Boyutlu Mekânsal Organizasyon'dur (Erkman, 1973).

Algı organizasyonlarından en basit ve temel ilkelerinden biri olan Şekil – Zemin Organizasyonu'nda zemine karşın şekil olarak algılanan biçimler obje olarak görünmektedir. Burada bazı kurallar ise şunlardır: (Hesselgren, 1969)

- Rengi ve dokusu farklı olan iki alandan biri daha geniş olup diğerini sararsa o zemin olarak gözükmektedir.
- Görsel alan bir profil ile ikiye –üst ve alt olarak– bölünmüş ise alttaki parça şekil olarak algılanmaktadır.

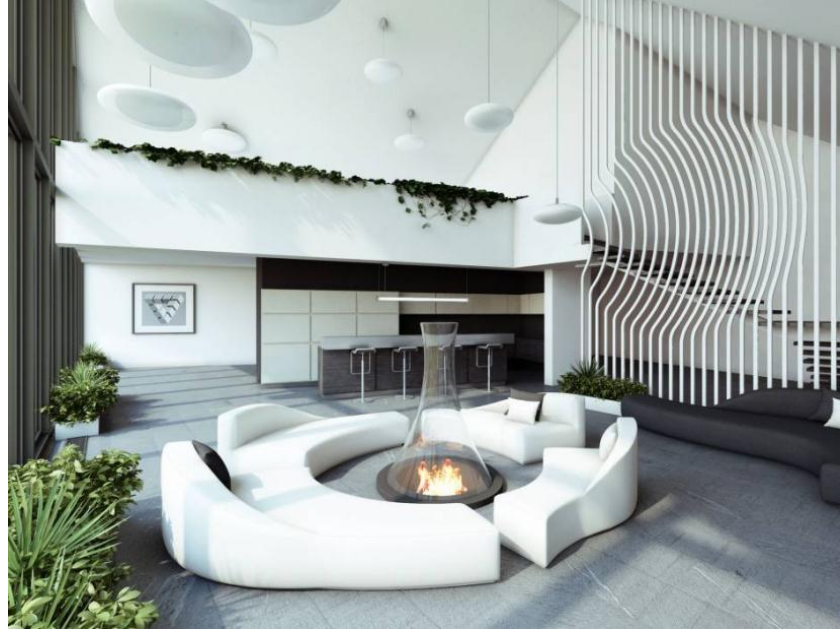
Aşağıda resimleri verilen Moskova'daki "Zodchestvo" Evi" Global Distopya içindeki Lokal Ütopya" çerçevesinde CIS ülkelerindeki genç mimarlar arasında yapılan bir yarışma için hazırlanmıştır. Görsel algı için bulunmaz örneklerden oluşmaktadır.

Proje konseptinin temel prensibi, hacim bozukluğu ve resim düzleminde soyut bir silüetin yaratılışı. İç ve dış mekanların optik efektlerle oluşturduğu evin hacmi, spesifik bir noktadan bakıldığında, resim düzleminde istenilen formu yaratıyor. Evin iç mekânlarında da optik ilüzyonlar kullanılmış. Duvardaki tablolar, dipsiz, sonsuz 3 boyutlu etkiler yaratıyor ve insanın psikolojisini ve algısını mekân bozuklukları, dönüşümler ve optik etkilerle değiştiriyor. Evin banyosunda zemin döşemesi çukurluk hissi verirken, duşkabini derinlik ve mekâna genişlik hissi veriyor.



Görüntü 51: Görsel algı örneği, Moskova'daki "Zodchestvo" Evi" banyosu
<http://www.architectureoflife.net/zodchestvo-evi-optik-distopya-geometrik-soyutlama/>

Evin salonunda bulunan merdiven korkuluklarındaki iç bükey eğim ise mekâna derinlik hissi veriyor. Yine salon duvarındaki tablo ise bulunduğu duvarı daha yakınlaştırmış görüntüsü veriyor.



Görüntü 52: Görsel algı örneği, Moskova'daki "Zodchestvo" Evi" salonu
<http://www.architectureoflife.net/zodchestvo-evi-optik-distopya-geometrik-soyutlama/>

Evin yatak odasındaki grafikler kapı üzerinde, sonsuza giden derinlik hissi verirken, duvardaki insan figürü, duvar önünde duran gerçek bir insan duruyormuş hissi veriyor. Zemindeki döşeme ise ton ve renk farklarıyla sanki orta hatta uzanan oyuk bir zeminden oluşan yol hissi veriyor.



Görüntü:53 Görsel algı örneği, Moskova'daki "Zodchestvo" Evi" yatak odası
<http://www.architectureoflife.net/zodchestvo-evi-optik-distopya-geometrik-soyutlama/>

Yatak odasının diğ er cephesinden g r n    nde ise yatak ba ının sol  zerinde duran kare    genlerden olu an grafik ile duvar dı arı  ıkmı  hissi verilmi . Yanındaki i  i e ge mi  grafiklerle ise duvar sonsuza do ru i eri giriyormu  hissi verilmi .



G r nt  54: G rsel algı  rne i, Moskova'daki "Zodchestvo" Evi" yatak odası
<http://www.architectureoflife.net/zodchestvo-evi-optik-distopya-geometrik-soyutlama/>

Salonun ba ka bir bakı  a ısında ise duvardaki grafik duvara a ılan bir pencere a ılmı  hissi vermektedir.



Görüntü 55: Görsel algı örneği, Moskova'daki "Zodchestvo" Evi" salonu
<http://www.architectureoflife.net/zodchestvo-evi-optik-distopya-geometrik-soyutlama/>

4.3.2. Görsel İletişim

Grafik tasarım, uygulama alanında dinamik bir anlatım gerektirir. Bu dinamizmde itici güç, iletişimdir. Sözel ve görsel bilgilerin insanlar arasındaki akışı şekline tanımlayabileceğimiz iletişim, grafik tasarımın var olma nedenidir. İletişim organları, sözel ve görsel mesajlarını etkili ve çekici hale getirmek konusunda tasarımcılarla işbirliğine girerler (Becer, 2006). İyi bir tasarım, aynı zamanda değerli bir yatırımdır. Çünkü insanların bütün hayatı etkinlikleri, grafik imgelerle iletişim kurabilme yeteneğine bağlıdır. Bu anlamda iletişim yöntemi ya da aracı, farklı gereksinimlere bağlı olarak değişebilir. Örnek olarak, bazı durumlarda konuşmak, sınırlı bir iletişim yöntemidir. Sözlü iletişim sırasında sık sık yanlış anlamalar olmakta ve bu durumda düşünceler kolaylıkla unutulabilmektedir. Çünkü sözlü iletişim sırasında fikir alışverişini olanaklı hale getirecek herhangi bir kayıt söz konusu değildir. Bu çerçevede bir düşünce ya

da kavramın kaydedilmesi için bir grafik iletişim sisteminin kurulmuş olması gerekir(http://www.onlinekariyerokulu.net/2013_02_01_archive.html)

Grafik iletişimi bir yüzey üzerinde görsel imajlarla ileti toplama ve paylaşımı yöntemidir. Bu yöntemin araçları daha resimler ve görsel simgelerdir. Resimler düşsel, ya da nesnel yansımalar olup fotoğrafları, renkli-renksiz çizim ve resimleri içerir. Görsel semboller düşsel olarak bireyin yerine geçerek nesnel olmayan soyutlamaları da içerir. Grafik iletişimde kullanılan araçlar temelde görsel olmalarına karşın, iletişimin kontak ve iletim düzeyinde önemli farklılıklar içerir. Çünkü resimler, nesnesiyle az ya da çok benzerdirler. Bir düşüncenin iletişimin olanaklı olması, duygunun yerine geçen görsel simge üzerinde uzlaşım şartını gerektirir (Tansuğ, 1982: 89).

En güçlü iletişimi sağlayan yollarının başında gösterge türleri olarak görüntüsel göstergeler gelir. Örneğin, gidilecek bir yeri göstermek üzere kullanılan ok işareti, uzun bir şekilde anlatım ile yapılan yol tarifinden çok daha etkilidir. Görsel iletişim, günümüzde olduğu kadar, geçmişte de konuşma ve yazmayı bilmeyen ilkel insanlarda oldukça önemli bir yer tutmuştur. İlkel insanlar, içinde bulundukları durumları; görsel olarak mağara duvarlarına çizdikleri resimlerle, yüzlerine ya da giysilerine sürdükleri boyalara, ateş ve dumanla verilen işaretlerle anlatmaya çabalamışlardır. Başarılı bir görsel iletişim sisteminin sağlanması için ana kural; mümkün olan en az sayıda görsel imge ile en yüksek sayıda bilgiyi aktarabilen sistemin varlığıdır. Görsel iletişimin kullanım alanları günümüzde; ulaşım, arşivleme, haberleşme, turizm, sivil ve askeri hizmetler, tüketim alanları, paketleme, reklam, üretim sektörü gibi alanlar olarak sıralanmaktadır. Başlıca görsel iletişim araçları ise fotoğraflar, yazılar, resimler, piktogramlar, kitle iletişim araçları, haritalar, ürün ambalajları, yol gösterici işaretler, bayraklar, üniformalar, paralar, el ve yüz işaretleri şeklinde belirtilebilir (Tansuğ, 1982: 89).



Görüntü 56: Görsel İletişim Örneği <http://blog.camalti.net/imzasi-istanbul-olan-tasarimci.html>



Görüntü 57: Görsel İletişim, (http://v1.raf.com.tr/urun_1232_yutas-nextfloor.html)

Grafik tasarım, doğasında barındırdığı disiplinleri bir araya getiren yapısıyla, görsel iletişime olan gereksinimin artmasına ve buna yönelik teknolojilerin gelişmesine paralel olarak dallanmış ve yepyeni açılımlara temel oluşturmuştur. Mekân ve grafik tasarım ilişkisi de bu oluşumlardan biridir. Bu iki alanın, mekân ve görsel iletişimin birlikteliğinin insanlık tarihinin başlangıcına dayanması, konunun kapsamlı olarak araştırılmasını; antropolojik, sosyolojik, psikolojik ve mimariye dayalı incelemeleri zorunlu kılar. Bir görsel iletişim platformu olarak Mekân bütün bu alanların görsel iletişimde grafik tabanlı ortak bir zemin oluşturur.

5. BÖLÜM:

İÇ MEKÂN TASARIMI VE GRAFİK TASARIM ALANLARININ BİLEŞENLERİ

Günümüzde artık çağdaş sanat ve tasarım anlayışında ve uygulamasında plastik sanatlar disiplinlerinin birbirleri ile iç içe geçmiş olduğu bilinmektedir. Dolayısıyla, birçok grafik tasarımcı/sanatçı, yeni yöntemler geliştirerek, farklı malzemeler kullanarak ve sadece kâğıt üzerinde değil, uygulayabileceği her türlü yüzeyde disiplinler arası çalışmalar veya eserler ortaya koymaktadırlar. Bu açıdan baktığımızda, mekânsal yüzeylerde tasarımcılar veya sanatçılar tarafından, her türlü malzemeyle oluşturulan görsel çalışmalar, iç mekân grafik tasarımları kapsamında ele alınabilirler (Ergün, 2012: 40-41).

İç mekân tasarımı, nasıl ki hacimsel boşlukların değerlendirilmesi ve yeniden oluşturulması içinse, iç mekân grafik tasarımı da boşluğa yeni bir biçim kazandırmayı, yüzeyde bir biçim oluşturmayı hedefleyen bir amaç gütmektedir. Bu bağlamda, bir mesajı iletme veya bir düşüncüyü görselleştirmek için yazı ve görüntü öğelerinin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak yaratıcı bir süreç içerisinde organize edilmesini içeren grafik tasarım olgusu, mekânın bileşen ve öğelerinin tanımlanmasında, işlev kazanmasında etkili bir rol oynamaktadır. Bir düşüncüyü ya da bir duyguyu dışa vurma amacı ile çarpıcı hale getirmeyi amaçlayan, anlatımcı bir kompozisyona sahip olan mekânsal grafik tasarımlarda, izleyicinin her gün içerisinde bulunduğu alışılmış ve sıradanlaşmış mekâna başka bir gözle bakması ve bu mekânın görünmeyen yönlerinin keşfedilmesi amaçlanmaktadır. Bu bağlamda, bir iç mekân grafiğinin etkisi, onun mekân ile olan ilişkisine bağlı olabilmektedir diyebiliriz. İç mekânlarda, bir düşüncüyü ya da bir duyguyu çarpıcı hale getirmeyi amaçlayan grafik çalışmalar, mekânın görsel konforunu arttırmakta, kimlik kazandırmakta ve kullanıcıları için mekânın sıradanlığını, sıkıcılığını ortadan kaldırmaktadır. Bu durumda tasarımcı, yaratım süreci içerisinde mekânı iyi tanımalı, algılamalı, çözümlemeli ve mekânın yüzeylerini oluşturan iç kabuğu

(duvar, tavan, zemin, pencere, kapı, merdiven, kolon vb.) doğru gözlemlemeli ve değerlendirebilmelidir (Ergün, 2012: 40-41)

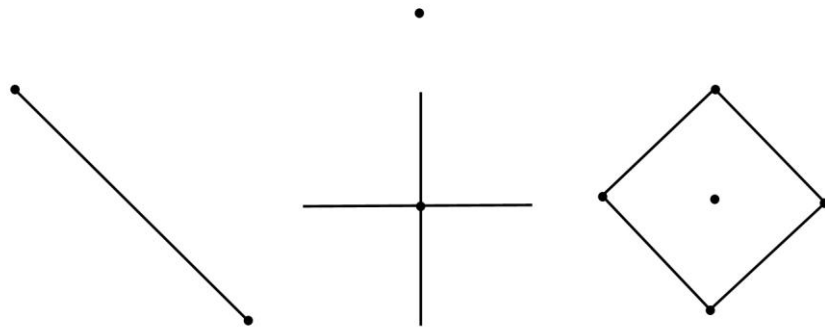
5.1. TASARIM ELEMANLARI

Grafik tasarımda kullanılan temel tasarım elemanları çizgi, ton, renk, doku, biçim, ölçü, yön ve mesaj, fark edirlilik, fonksiyon, kompozisyon, oran ve hiyerarşi, bütünlük, denge ve de estetik, ilkelerinden oluşmaktadır. Bir grafik tasarım ürününün hammaddeleri şunlardır: (Becer, 2002: 56)

5.1.1. Nokta

Nokta, sıfır boyutlu ve salt bir işarettir, hatta noktaya mikro işaret diyorlar ve hiç bir semte saplanmaz ve iki çizginin kesişmesiyle ortaya çıkar. Noktayı algıladığımız zaman, çeşitlenebilen, büyüyeblen ve dinamizmi ve kompozisyonu oluşturan bir eleman tasarımıdır.

Nokta bütün biçimleri meydana getiren elemandır. Nokta iç mekânda belirli bir yeri işaret eder ve noktanın uzunluğu, eni, boyu yoktur. Bu nedenle, yönsüz ve merkezidir (Ching, 2008: 93).

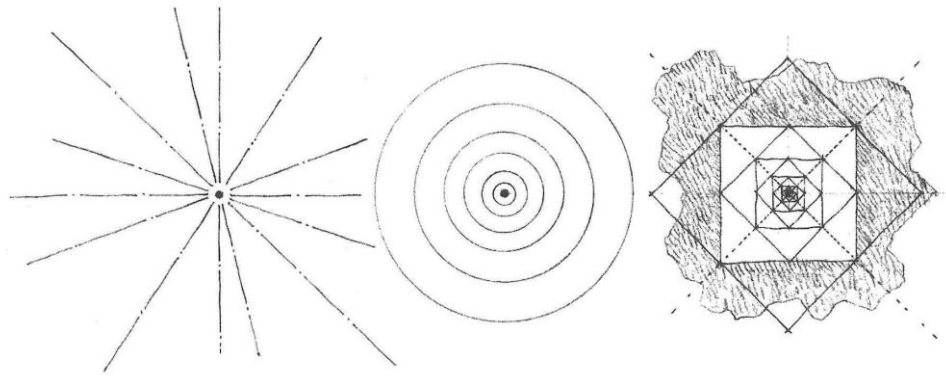


Şekil 3: Nokta (Ching, 2008)

Nokta en basit ve en önde gelen tasarım elemanı olarak kabul edilir. Biçim ailesinin temel elemanı olan nokta, bir takım bölgeleri işaret etmeye ve tanımlamaya yardımcı olmaktadır

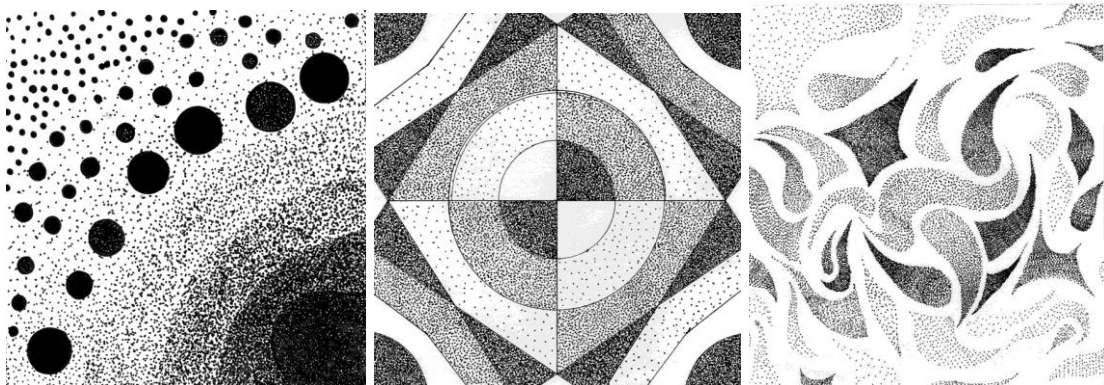
Bunlar;

- Bir çizginin iki ucu.
- İki çizginin kesiştiği alanı.
- Bir yüzeyin ya da hacmin köşesindeki iki çizginin buluşması.
- Bir alanın merkezi (Ching, 1996: 4).



Şekil 4. Nokta (Ching, 2008)

Tasarımın temel elemanı "nokta" dır. Noktalar "dokuları" veya "çizgi"leri, çizgiler "yüzey"leri yüzeyler yapılanarak "derinlikleri" ve "kütle"leri oluşturur. İç mekân tasarımı, bu öğelerin içinde ayırımlar ve birleşimler ile kurulan kompozisyonlardan oluşur. Algısal yanılmaları kullanarak elementler bölebilir, örneğin; üç boyutlu bir tasarım iki boyutlu bir yüzey üzerine çizim yapılabilir (İncekara 1999).



Şekil 5. Noktalarla bir form yaratabiliriz (<http://www.cizim.biz/cizim/nokta-cizgi-calismalari>)

Grafik tasarımında “Görsel olarak nokta; bulunduğu yere göre küçük, merkezsiz benektir. Bir nokta mekân içindeki (uzaydaki) bir pozisyonu (durumu) gösterir. İki çizginin birleştiği ya da kesiştiği yeri gösterebilir. Bir düzlemin köşesini, bir işareti, bir yeri belirler. Nokta düzensizliğin içinde ilk düzen ifade elemandır. Nokta, geometrik olarak görselliğin anlatımında çeşitli büyüklüklerde, boş ya da dolu yuvarlaklar olarak değerlendirilir” (<http://www.fotografya.gen.tr/issue-10/temelitasarim.html>).

Nokta ve yüzey birbirlerinin etkisini yok edebilir. Büyük bir noktanın bulunduğu yüzeyin etkisini yok edeceği gibi büyük bir yüzey de küçük noktayı yutar. Çok sayıda noktalar ile çalışma bir düzen ölçme ortamı hazırlar. Tek bir nokta durgunluk etkisi yaratır. Noktanın yüzey üzerindeki sayıları arttıkça etkileri de farklı olur. Bu etkiler birlikte kullanılabilir. Durgunluk giderek, dinamizme, ritme veya kargaşaya dönüşebilir. Bazen gerilimli bir beraberlik de gösterirler. Göz kendiliğinden noktalar arasında bir bağıntı kurar. Bu etkiyi güçlendirir. Sayılar, artışlar bu bağıntıyı adeta çizgiselleştirirler.

Tasarımcılar mekânın işlevine ve ne için kullanılacağına, iş koşullarına bakarak rekabet içinde her mekâna farklı bir tasarım yaratmaya çalışırlar. İç mekân, bilet satış, mağaza gibi geniş bir yelpazede yeterli rekabet avantajlarını göz önüne alarak, tasarımları gerçekleştirirler.

Tasarım ve markalaşma ajansı BvD ve mekânsal tasarım stüdyosu Koncept Stockholm tarafından yapılan Stockholm'de Sollentuna Centrumilk bilet satış ofisi, nokta konseptini en iyi uygulayan firmalar arasındadır. Bu konseptle seyahat edecek kişinin biletini satın alma duygusu havaalanına gelmesi ile birlikte oluşuyor. Bu konseptle heyecan duygusu yaratılarak müşteriden bir duygusal tepki üretmeye odaklanılıyor. Bilet satış yeri için tasarlanan mobilya, tabela ve diğer grafik unsurlarda kurumsal renk olarak kırmızı kullanılmış. Karanlık bir gölge uygulaması ise parlak ve daha enerjik yapmıştır. Yeni sayaçlarla müşteriler ve satış personeli arasındaki mesafeyi azaltmak, kişisel temas, yakınlık ve açıklık hissini arttırmak amaçlanmıştır.

Grafik semboller kabul gören ve havaalanlarında bulunanlara benzer tasarlandı. Espri duygusu veren noktalı çizgiler (uçuş yollarını gösteren tabelalarda değil farklı yüzeylerde (zeminde, duvarda ve iç pencerelerde) kullanıldı. Müşterinin

odak noktası, bu nedenle, sürekli olarak yaklaşan maceraya yönelik olarak güçlü tutulmuş, bilet ve sunulan hizmet karşılığında maceranın tekrarlanabileceği duygusu yaratılmış.



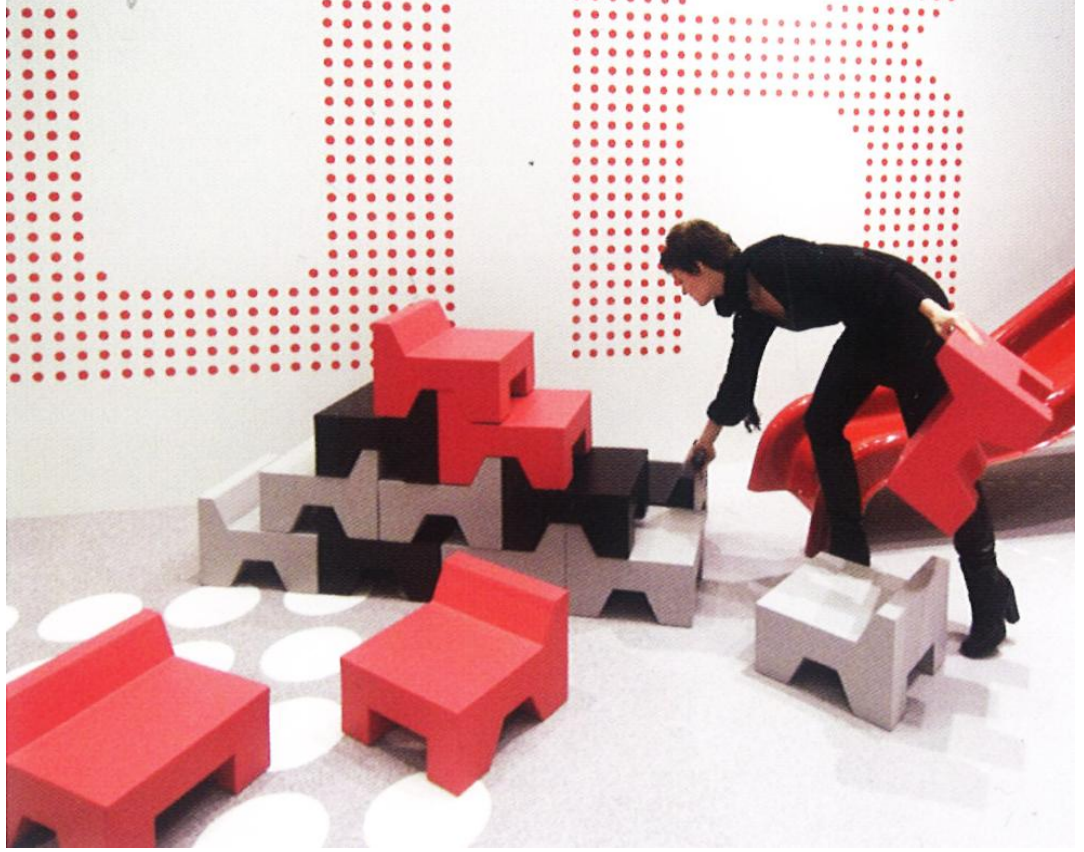
Görüntü 58: Bilet satış ofisi, Noktalarla bir anlamlı imaj yaratmış (Press 2011:, 63).



Görüntü 59: Bilet satış ofisi, Noktalarla bir anlamlı imaj yaratmış (Press 2011:, 63).

Noktalar yanyana geldiklerinde birbirleriyle ilişkiye girer, bu bağıntı bazen çizgiselliğe bazen de lekeselliğe dönüşebilir. Noktanın yanına ikinci bir nokta geldiğinde kompozisyon ilkeleri başlar. Nokta bulunduğu yer ve çevreye göre noktadır. Evren içinde dünya noktadır. Çok uzakta bir uçak ta nokta izlenimi verir. Renk olarak ta gri imajı verir.

Bu grafik tasarımı Netherlande Vilasova uygulamış ve bu iç mekân tasarımı bir outlet mobilya satış merkezine aittir. Vilasofa duvarları duvar kâğıdı ile kaplamış ve bu yazıları çizgiyle değil noktaları bir araya getirerek tasarlamış.



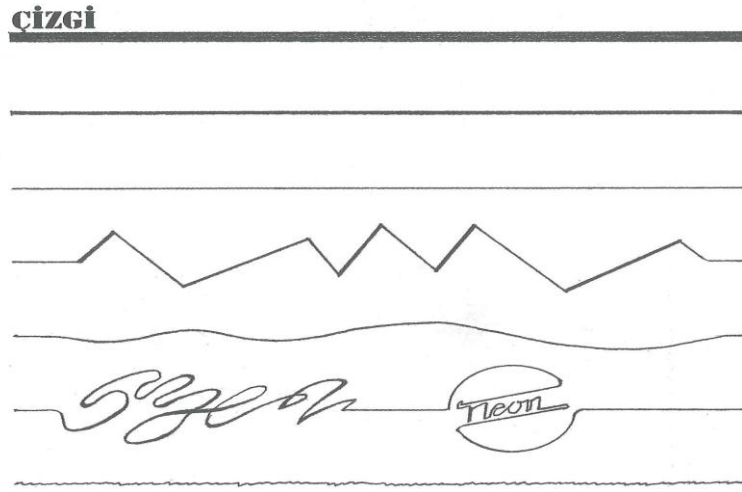
Görüntü 60: Duvarda noktaların birleşimi ile harfler yaratmış ve güzel bir grafik görüntüsü oluşmuş (Press 2011: 63).

5.1.2. Çizgi

Noktaların bileşirken ve yan yana geldiğinde ve hiç ara vermeden hareketinden çizgi doğar ve çizgi noktalara bağımlıdır. Noktalar tüm tasarımlar için en önemli öğedir.

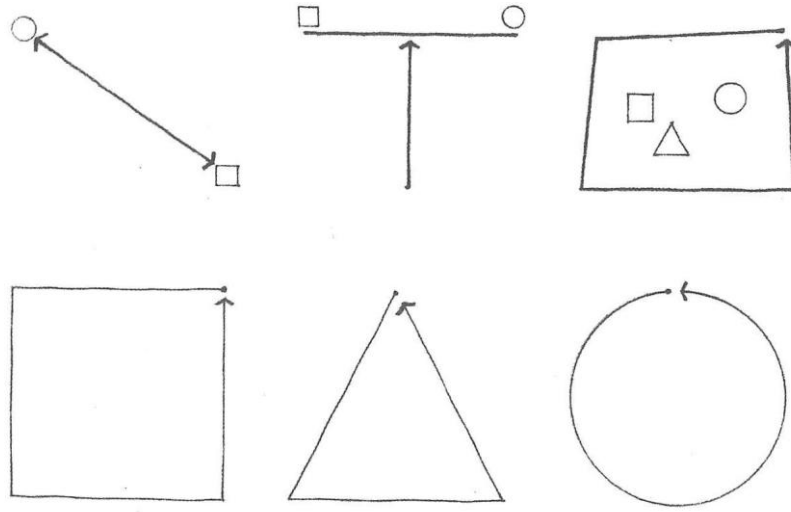
İç mekân grafik tasarımında çizgiler konumlarına göre farklı mesajlar iletirler.

Çizgiyi böyle tanımlayabiliriz; bir noktanın doğrultudaki uzantısı çizgidir. Eni, uzunluğu, boyu, ne olursa olsun, eğer biçimi bir çizgi hissi veriyorsa, ona çizgi deriz.



Şekil 6: Çizgi (Ching, 2004)

Çizgi, herhangi bir görsel yapımda yer alan en temel öğedir. Çizgiler olmadan biçimi tanımlayamayız; biçim de nesneleri tanımamız için en gerekli özelliktir. Çizgiler biçimin kenarlarını belirler ve onu çevresini kaplayan mekândan ayırırlar. Ayrıca çizgiler, biçimin dış hatlarını, kendi dışavurumsal nitelikleriyle doldurur (Ching, 2008: 96).



Şekil 7: Çizgi (Ching, 2004)

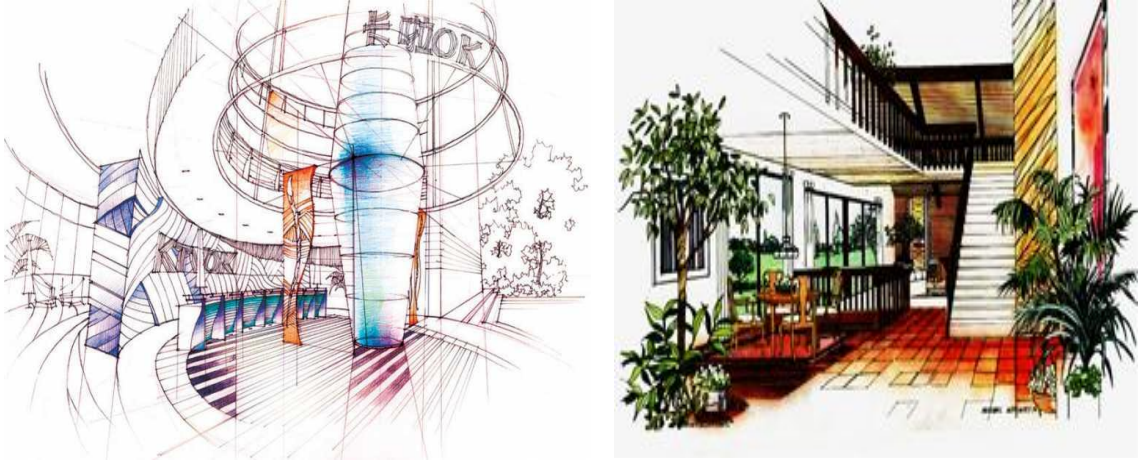
Çizgi, grafik tasarımında denge ve birliğin esas unsurudur. Çizgi tasarımın dengesini anlamlı olarak bozmaya veya düzenlemeye hizmet eder. Tasarımcılar ve diğer sanatçılar çizginin bu görevini çok önemserler. Sahip olduğumuz bütün duygular öfke, mutluluk vb.) çizgi ile anlatılabilirler.



Görüntü 61: Çizgi ile oluşan desenler (<http://www.karakalem.org/nokta-ve-cizgi-calismasi-nedir-nasil-yapilir.html>)

Çizgiyi şöyle tanımlayabiliriz eni ve derinliği olmayan, uzunluğuyla tanımlanabilen tek boyutlu bir öğedir. Ancak; yaşamda bu tanıma uygun bir çizgi bulamayız. Gözümüz, düzlem, yüzey, renk ve dokulardaki süreksizliğin yarattığı

konturları çizgiler olarak algılar. Tasarımladığımız veya Gördüğümüz imgeleri çizerken, biçim ve formun görsel iletisinde öncelikle çizgilere güveniriz. Bu nedenle çizgi, çizimin özlü bir grafik ögesi olarak varlığını sürdürür (Ching, 2004: 35).



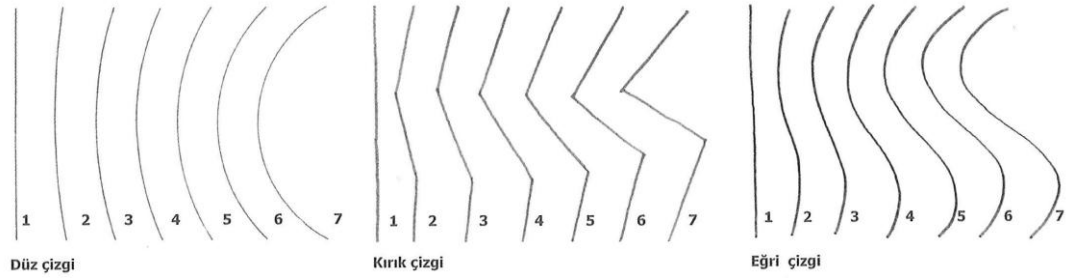
Görüntü 62: Çizgi ile eskiz örneği
(<http://www.flickr.com/photos/27673619@N03/6190773997>)

Çizgiler yapılarından dolayı bir takım anlam ve duygu uyandırır. Örneğin düz çizgiler; statik, hareketsiz çizgiler olup baktığımızda durgunluk etkisi gösterir. Eğri çizgilerde ise bir hareketlilik ve kıpırdanma etkisi vardır. Yatay çizgide ise durgunluk, dikey çizgide; saygınlık, diyagonal çizgide; canlılık, kıvrımlı çizgide; zarafet duygusu yer almaktadır. Çizgi, duygu ve düşüncelerimizi kâğıt üzerine çabuk ve kesin olarak anlatmada kullandığımız en basit ve en direkt yoldur (Odabaşı, 2006: 40).

Buyurgana göre: resim ve grafik çalışmalarının temelini oluşturan çizgi, aynı zamanda görsel bir anlatım aracıdır. Çizgiyi oluşum biçimlerine göre üç grupta incelenmektedir.

- A) Dik ve yatay çizgiler: Sakin, durgun ve hareketsiz etki uyandıran çizgilerdir.
- B) Kırık çizgiler: Hareketli ve dinamik etki uyandıran çizgilerdir.
- C) Eğik çizgiler: Yoğunluğuyla paralel olarak hareketi artıran ve zenginleştiren çizgilerdir (Buyurgan, Buyurgan 2001: 53).

Dik ve yatay çizgiler, kırık çizgiler, eğik çizgiler, tasarımda yüzeylerin dikkat çekmesi ya da iki yüzey arasına yerleştirilerek onların birbirinden ayrılmasını sağlamak amacı ile bazende mesaj iletilmesi için kullanılmaktadır.



Şekil 8: Çizgi oluşum biçimleri (Güngür, 2005: 38)

Çizginin belli başlı fonksiyonları;

- “1- Çizgi bir alanın konturlarını çizer ve bir alanı belirler.
- 2- Çizgi bir biçim oluşturur. Çizgi, biçimi en özlü ve soylu gösterme yoludur.
- 3- Dikkati bir noktaya doğru çeker. Helezonik çizgiler.
- 4- Bir yüzeye ton değeri kazandırır.
- 5- Bir motif veya kompozisyon oluştururlar.
- 6- Çizgi bir hareket ifade eder. Çizgi hareketten doğar ve çizgi hareketi dinamizmi verir.
- 7- Çeşitli çizgi grupları, modelden tesiri yaratabilmek için dik, yatık ve diyagonal eksenlere paralel yönlerde bulunarak, örgüler yapabilirler. Çeşitli alet ve malzeme ile alanda doku yaratabilirler.
- 8- Çizgi, renk anlatabilmede düşüncenin sağladığı geniş imkanlarla, renkli bir görünüm sağlayabiliriz. Dar, kalın ince, geniş, kısa, uzun, sık, seyrek, vurgulu, tarafsız çizgilerle.
- 9- Seçilen veya verilen bir alanda mesafe ve aralık içinde alanı bölebilir veya kendi aralarında ekranlar oluşturur ki buna “çizgi de mesafe” diyoruz.
- 10- Yüzey örtücü (çizgisel leke) olarak.

11- Aydınlık-gölgeyi ifade eder. (Sıklık ve seyreklik derecelerine göre) Çizgi grupları, serbest, karışık, düzenli olabilir” (Atalayer, Ders Notları).

Çizgi, iki boyutlu düzlemde çapraz ve paralel taramayla üç boyutlu biçime dönüştürülebilir. Böylece şekle ve biçime kişilik kazandırabilir. Düz yüzeyde çizgiler, bağımsız öğeler olarak yer alabilir, şekilleri tanımlayabilir, hacimleri dolaylı olarak anlatabilir ya da katı kütleyi ortaya çıkarabilir.

Singapur merkezli mimarlık firması ONG & ONG 2009 yılında 55 Blair Yolu projesini tamamladı. Adından da anlaşılacağı gibi, bu tasarım yani çağdaş residence Singapur 55 Blair yolunda yer almaktadır. Alüminyum cephe kaplama adeta duvarları sarar.

Alüminyum bantlar çizgi gibi yaşam alanlarının içine ışık yansıtır. Karmaşık doğrusal bantlar ve geleneksel süslü cephesini yansıtan modern bir kontrastı vardır. Tasarım boyunca kullanılan bu metalik mimari dil, alanlar içinde bir birlik vurgulamaktadır. İnce tonlar ve metalik elementler evin genelinde ortak bir tema oluşturmak için birbirlerini tamamlarlar.

İç avlu, evi ikiye böler ancak birliği sağlamak için aynı malzeme kullanılmıştır. İç avluda alüminyum vefrangipani bahçesi arasında bir denge, bir uyarıcı mekânsal deneyim geliştirilmiştir. Organik eleman ve uzun doğrusal metal elemanlar arasında zıt bir ilişki uygun bir bağlantı alanı sağlamıştır.

Duvarlarda ve bazı cephelerde kullanılan alüminyum malzemeler tasarımda çizginin kullanılmasına güzel bir örnektir.



Görüntü 63: Alüminyum bantlar çizgi gibi güzel bir görsel yaratmış(<http://www.ong-ong.com>)



Görüntü 64: Alüminyum bantlar çizgi gibi güzel bir görsel yaratmış (<http://www.ong-ong.com>)

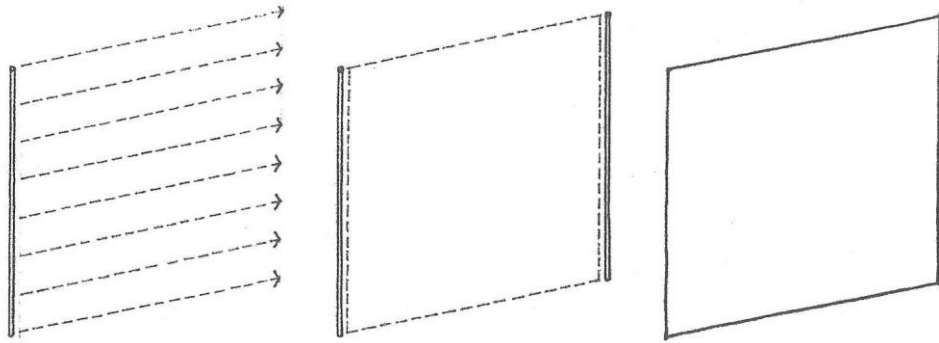
Grafik tasarımda çizgisel formlar geleneksel olarak düşey destek mekan içinde yayılımı ve hareketi göstermek ve mekânsal hacimlerin kenarlarını belirlemek üzere kullanılmıştır (Ching, 2008: 97).

Grafik iletişimin bir başka türü, bir tasarım önerisinin görüş ve değerlendirmeleri için başkalarına iletmek üzere hazırlanan sunum çiziminin başkalarının imgelemine yardımcı olması, olası bir gerçekliğe doğrulukla benzeşmesi ve gelecekteki olayların sonuçlarını göstermesi gerekir (Ching, 2004: 33).

Görsel anlatımın ilk ögesi olan çizgi, hem hareketi hem de biçimi oluşturur. Gereğince ve düzenli kullanımı doğal bir ritim oluşturur. Kompozisyonda, esere bütünlük kazandırdığı gibi dengeyi de bozabilir. Kompozisyonun bütünlüğünde çizginin birinci plandadır.

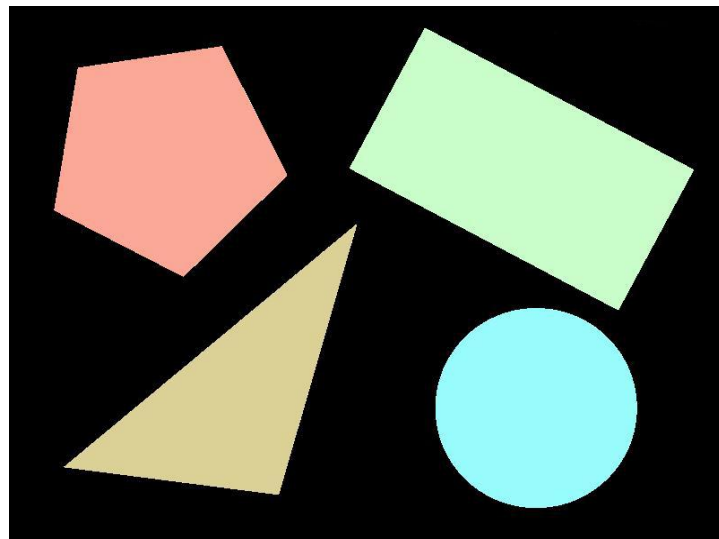
5.1.3. Düzlem

Uzayda bulunan bir çizginin yön değiştirmeden ve kendi doğrultusunda uzatıldığında ve hareketiyle meydana getireceği kabul edilen yüzeylere düzlem denir. En az üç nokta aynı doğrultuda değilse düzlem oluşturur. Paralel iki çizgi düzlem belirtir. Bir doğru ile dışındaki bir nokta düzlem gösterir. Düzlemlerin derinliği yoktur sadece eni, uzunluğu ve iki boyutu vardır.



Şekil 9: Düzlem (Ching, 2004).

Düz olarak gördüğümüz bütün yüzeyler birer düzlem parçasıdır. Düzlemin biçimi veya çevrelediği alan köşeleri oluşturan çizgilerin şekliyle belirlenir. Düzlemsel yüzeyler düz nitelikte olabileceği gibi eğrisel de olabilir.

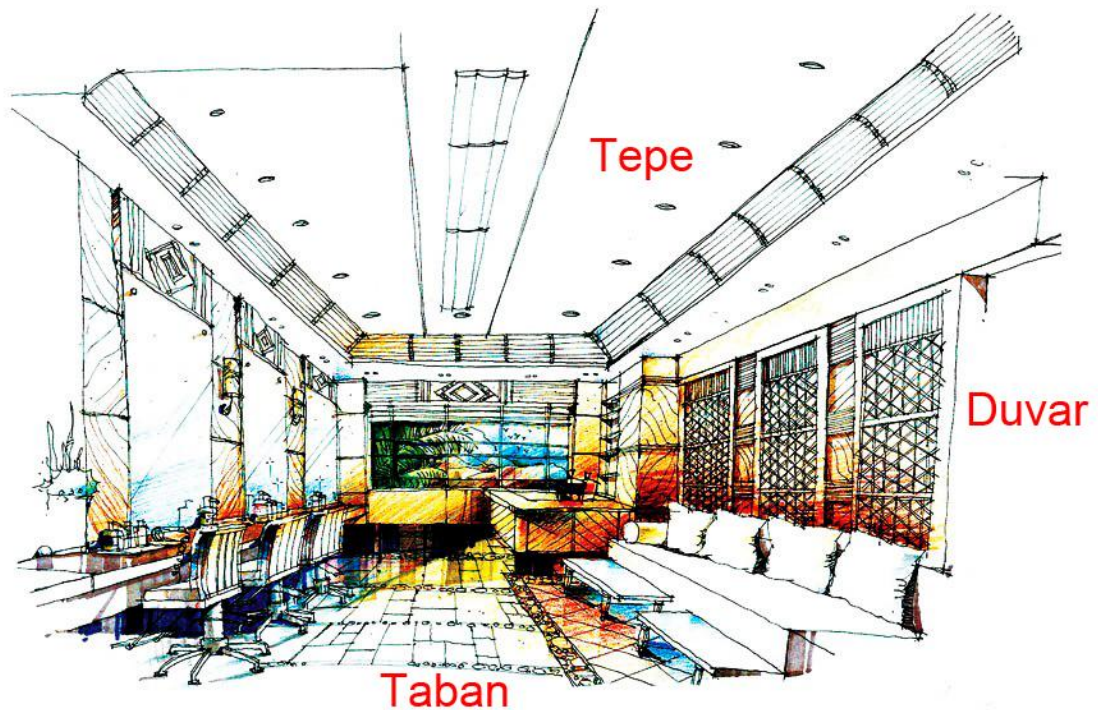


Görüntü 65: Düzlem (<http://www.webtesin.com/duzlem-nedir-duzlem-hakkinda-gorseller.html>)

İç mekan tasarımında kullanılan düzlemler şu 3 temel yüzey ile sıralanabilir;

- 1- Başüstü ya da tepe yüzeyi; İlk başta örnek olarak binanın iklimsel elemanlara karşı korunmasını sağlayan çatı düzlemi ya da mimari alanda barınak elemanı olan yüzeydir.
- 2- Duvar yüzeyi; Duvar yüzeyi dikey yöneliminden ötürü, mekanın tanımlanması ve etrafı sarılmasında dolayı görsel olarak en aktif olanıdır.
- 3- Taban yüzeyi; Bina biçimleri için fiziksel temel ve görsel fon hizmeti gören bir zemin yüzeyi ya da üzerinde yürüdüğümüz iç mekanı alttan tanımlayan yüzeyi biçimleyen döşeme taban yüzeyi olabilir (Ching, 2003:19).

Mekanın üçboyutlu hacimlerini tanımlamak ve çevresini sarmak için bu yüzeyler ya da düzlemler (zemin, duvar, tavan ya tepe) ve daha küçük düzlemsel elemanlar öreneğin; merdivenler, kapılar ve diğer iç mekan mobilyaları veya unsurları kullanılır.



Görüntü 66: Yüzeyler (<http://www.memaridesign.com/Pages/News-265.aspx>)

Üstte görüldüğü gibi; tanımladıkları mekanların biçimleri ve niteliklerini kendilerine özgü görsel özellikleri ve mekan içindeki ilişkileri, belirginleştirir (Ching, 2008: 99).

Düzlemsel şekillerin biçime ek olarak malzeme, renk, doku ve desen gibi belirgin yüzey özellikleri de vardır. Grafik tasarımda düzlemden bir tasarım elemanı olarak söz edilmemiş ve yüzey olarak söz edilmiş ve iç mekân grafik tasarımlarında yüzeyde renk, doku ve desen gibi tasarımlardan söz edilmiş.

İç mekân grafik tasarımında, görsel sanatlar tüm yüzeylerde, belirli mekânda sergilenir. Resim, fotoğraf gibi plastik sanat alanlarında ise mesela ticari mekân ya da özel bir mekânda eser, her zaman insanlarla buluşur. Tasarımcının bu yüzeylerde yaptığı grafik tasarımlar, iç mekân alanlarda, üç boyutlu oluşları ve boyut anlamındaki çeşitliklerden dolayı bir takım değişikliklere sahiptir.



Görüntü 67: İstanbul Modern Art Museum, SARKIS, 2009
(<http://tepta.com/en/?proje&katID=9>)

Mekânın algılanabilirlik öğelerinden biri de yüzeydir. Algılanan formun hacimsel büyüklüğü formasyonundaki sabitlik ve şeffaflık sayesinde bütünlük üzerinde direkt etki gösterirken, formun kullanılabilirlik etkisini arttırmakta, yüzey dokusunun değişkenliği sayesinde de yardımcı olur. Doğada daima, gerçek yüzeysel doku bir işin anlatım sürecidir. İnsan yapısı objelerle de ancak bu şekilde olduğunda, yüzey bir değer kazanmaktadır. Doğada canlılar ve cansızlar işlerinin çoğunu çeşitli yüzeylerle halletmişlerdir. Görsel dokunun bir kullanılış şekli de bazı hayvanlarda görülür (kaya balıkları, bazı çöl hayvanları, kelebekler). Hayvan, doğal yüzeyinin özelliği sayesinde çevreye uyumlanarak

kaybolur. Bu sayede kendini düşmanlarından korumuş olur. İnsanoğlu da bu koruma şeklini çok kez taklit ederek, havadan görülmeyen kamuflajlar meydana getirmiştir. Hemen görülmesi istenmeyen her nesneyi yüzey sayesinde çevrede kaybetmek olasıdır. Bir cismin yüzeyini arttırmak da doku yoluyla olanaklıdır.

Mimaride ışık ve ses konularında yüzey elemanı, büyük bir yardımcıdır. Yüzeyler doku özelliklerine göre yansıtıcı veya emici, düz, eğimli olabilirler. Mimarlar akustik problemlerinin reverberasyonunu ayarlamakta, ışık düzenlerinde doku ve yüzey analizleri ile istediği düzenlemelere gidebilmektedir. Akustik panolar aracılığıyla yüzey içine giren ses dalgası bir pürüklülük içinde yansıya yansıya emilmektedir. Aynı durum ışık için de geçerlidir. Buzlu camlar da, yüzeylerine kum püskürtülerek oluşturulan ince dokuların arasında ışığı daha sönük görüntü verecek bir şekilde yumuşatmaktadırlar.

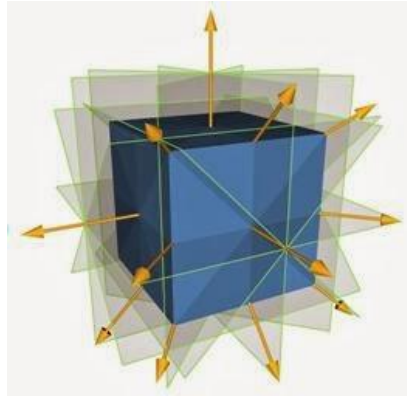
Office dA, Boston'daki eski bir banka dekorasyonu değiştirerek Banq adlı bir restorana dönüştürdü. Bölgenin katı imar kurallarına uyabilmek için bu restoranın tesisatının baştan sona yenilenmesi gerekmiştir. Yemek işlevi için güzel bir atmosfer ve tasarım oluşturmanın yanı sıra yeni tesisat düzenini de bozmamak gerekiyordu. Tasarımcılar, tesisatı gizleyen ve mekâna yeni ve güzel bir atmosfer katmak için dalgalı tavan düzlemi oluşturdular. Bu dalgalı düzlem tasarımı hem binanın hem de tesisatın etrafını dolaşacak şekilde yerleştirilmiştir. Bambuyla yapılmış zemin döşemesi ve oluklu duvar düzlemi bu mekâna farklı bir tarz yaratmıştır (Brooker & Stone, 2011: 126).



Görüntü 68: Düzlemle yapılmış farklı malzeme (Brooker & Stone, 2011: 125).

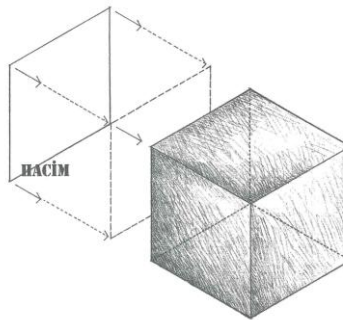
5.1.4. Hacim

Tüm hacimler; Nokta, çizgi ve düzlemlerden oluşur. Hacimlerin temel belirleyici elemanı biçimdir. Her hangi bir hacim, kendisini oluşturan düzlemlerin biçimsel özellikleri ve ilişkiler sonucunda ortaya çıkar.



Şekil 10: Hacim formu (<http://cool-3d-pictures.blogspot.com/2010/04/3d-shapes-cube.html>)

Kendi yönünün dışında bir tarafa doğru uzatılan bir düzlem veya düzlemin yüzeyinin dışında bir doğrultuda uzatılması, hacim oluşturur. Hacim üç boyutludur. Uzunluk, genişlik ve derinliğe sahiptir. Hacim tasarımda, duvar, döşeme ve başüstü veya çatı yüzeyi tarafından tanımlanıp kapsanmış bir mekan parçası ya da binanın kütlesi ile çevrelediği bir mekansal büyüklük olarak görülebilir. Bu ikilemi algılamak Özellikle ortografik planlara, görünüslere ve kesitlere bakılırken daha önemlidir (Ching, 2002: 28).



Şekil 11: Hacim, düzlemin uzatılması ile ortaya çıkmış (Ching, 2004)

Mimari ve iç mimari tasarımının üç boyutlu ögesi olan hacim, dolu yani kütle boş mekânda, ya da boş yani düzlemsel öğelerle kuşatılmış olabilir (Ching, 2008: 100).

C. N. Schulz, (1980) göre; İç mimari mekan, bir form ve o formu belirleyen yüzeylerden oluşan bir görsel hacim olarak tanımlamıştır. İç mimari mekan, yüzey elemanlarının oluşturduğu bir iç formdur. Bu yüzey elemanları (iç mimari mekan öğeleri) tek başlarına veya hepsi birlikte bir bütün olarak tasarlanmalıdır. Hacim genel olarak uzayda kaplanılan yer olarak tanımlanır. Doğadaki tüm nesnelerin bir boyutu vardır. Buna dayanarak doğada var olan nesnelliğin kendine özgü bir hacmi varsa, tasarım öğelerinin ve değerlerinin de bir boyutlandırılması veya hacmi vardır diyebiliriz. Bazı nedenlere bağlı kalarak, her tasarım öğesinin boyutu değişiklik göstermektedir. Boyutlar; malzeme açısından, işlevsel açıdan, biçimsel açıdan, etrafı ile olan bağlantısı ve öğenin kendi formu ile belirlenir. İnsan boyutu, tasarım boyutlamasında temel unsur olarak kabul edilir. İnsan boyutlandırmada “modül” olmaktadır. İnsan hacmin boyutsal zıtlıklarına büyük bir yatkınlık ve uyumluluk gösterir. Bir iç mekân tasarımında bütünlük, ayrıcalık, etkililik-etkisizlik, uyumluluk-uyumsuzluk, derinlik olarak ta önde-arkada, aşağıda-yukarıda gibi psikolojik etkileri boyut zıtlıklarıyla elde edilir. Çeşitli farklılıklardan ötürü hacim boyutunun dikkati çekici etkili bir gücü vardır (<http://www.frmtr.com/grafik-tasarim-reklamcilik/4232699-grafik-tasarim-ve-gorsel-iletisim.html>, 2013).

Diğer bir tanıma göre bir mekân sisteminin kapatılması ile ortaya çıkan katı cisim veya boşluğa hacim denir. Kütle kavramında, bir nesne üzerine uygulanan kuvvet ile o nesnede bu nedenden meydana gelen ivme arasındaki orandan söz edilir. Her nesnenin ağırlığı bu oranı belirler. İçten ve dıştan olmak üzere hacim iki türlü algılanır. Küçük parçalardan meydana gelmiş büyük bir parçaya da kütle denir.

Tokyo Kantar Japonya ofisi K 'Resepsiyon alanı:



Görüntü 69: Hacimler yanyana gelmiş ve 'K' harfini oluşturmuş (Press 2011: 63).



Görüntü 70: Hacimler yanyana gelmiş ve 'K' harfini oluşturmuş (Press 2011: 63).

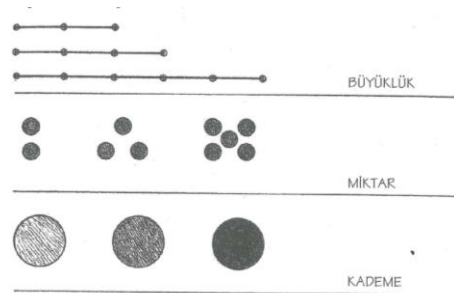
5.2. TASARIM İLKELERİ

Grafik tasarım ilkeleri; grafik tasarım sürecinde oluşturulması düşünülen tasarıma yönelik estetik ve işlevsel gerekliliklerin bütünü olarak tanımlanabilir. Estetik gereklilikler, tasarımda olması düşünülen tasarım öğelerinin (metinler, çizim ve grafikler, resimler, hareketli görüntüler gibi görsel yazılı ve işitsel öğeler ile bu öğelerin belirli bir kompozisyon içinde sunumunda kullanılan renk, biçim, yön, boşluk, tipografi gibi) tasarım amacına yönelik olarak bir arada kullanımına yönelik bütünlük, görsellik, ilgi çekicilik ve özgünlük gibi bir takım kriterleri içermektedir. Tasarım mesajının doğru ve etkili olabilmesi için ise tasarım ilkelerinin bilinmesi ve bu bilgilerin nasıl işleneceğinin öğrenilmesi gerekir. Odabaşı'na göre ise grafik tasarım elemanları nokta, çizgi, şekil-biçim, form, doku, leke ve renktir (<http://www.grafikerler.net/grafik-tasarim-t74954.html>).

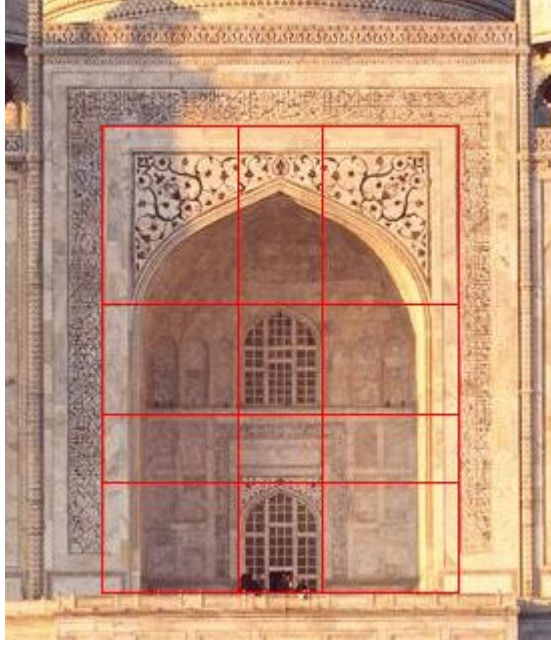
5.2.1. Oran

Oran kavramı, yine de en kritik görsel yargılardan biridir. Bu bağlamda nesnelerin göreceli boyutlarındaki kayda değer farklılıklar önemlidir. Sonuç olarak. Eğer ortamda bir özellikten veya bir nesneden çok fazla veya çok az yoksa orantılama sistemi mevcut duruma göre doğru olarak görülecektir (Ching, 2008: 133).

Oranlılık basit bir ritim içerebileceği gibi karmaşık da olabilir. Doğanın içinde bulunan oranlılık oluşumu, çevrenin içerdiği desenler, iç mekân tasarımcıların temel çıkış noktasıdır.



Şekil 12: Oran örneği (Ching, 2008: 131)



Görüntü 71: Taj Mahal. <http://s0.goldennumber.net/wp-content/uploads/taj-mahal-2.gif>

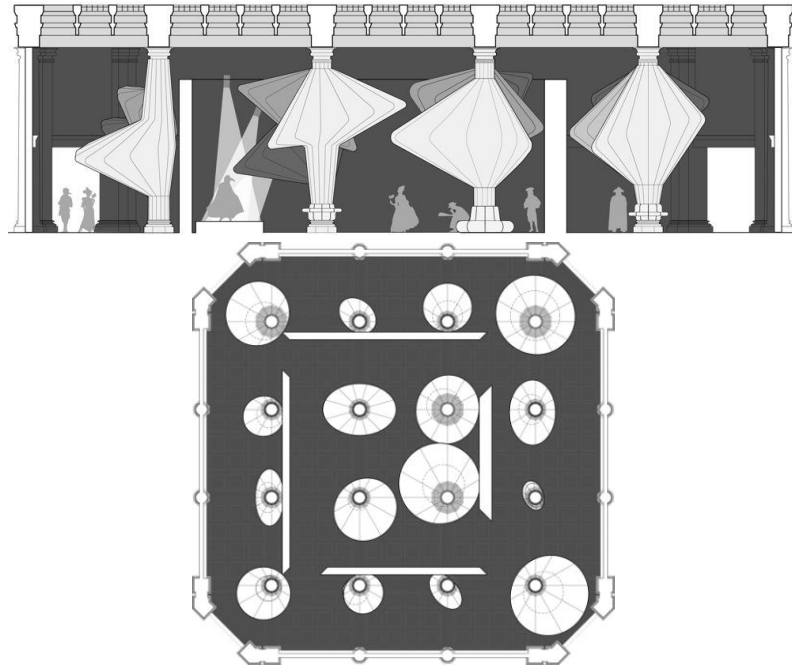


Görüntü 72: CN Tower <http://s0.goldennumber.net/wp-content/uploads/taj-mahal-2.gif>

Bir yapının veya objenin kendi içinde ölçülü olması durumuna ölçü denir. Her nesne bir niteliğe sahiptir. Niteliklerden farklı olarak nicelik, büyüklük ve hacim gibi, nesnenin içinde var olan özelliklerin büyüklük derecesiyle nesneyi karakterize eder. Genellikle nicelik bir sayı ile ifade edilmektedir. Nitelik ve nicelik birbirine bağlıdır. Bu anlamda nitelikle niceliğin birliğine ölçü denmektedir (Gürer, 1990: 29).



Görüntü 73: Oran, <http://www.positive-magazine.com/architecture/reorder-an-architectural-environment/>



Görüntü 74: Oran, <http://www.positive-magazine.com/architecture/reorder-an-architectural-environment/>

“Bir grafik tasarım çalışması, değişik ve belirli ölçülere sahip görsel unsurların bir araya gelmesiyle oluşur. Ölçüler büyüdükçe etkileycilik ve algılanırlık da artar” (Becer, 2002: 62).

Cisimlerin ölçüsü vaziyeti, uzaklığı ve derinliği bazı fizyolojik ve psikolojik etkilere göre değerlendirilir (Gürer, 1990: 30).

Tasarımcı açısından orantı, boyutlar arası ilişkilerdir. Tasarım yüzeyinde görsel unsurların eni, boyu, genişliği, yüksekliği ve boyutları arasında daima orantıya dayalı ilişkiler vardır. Bir tasarım yüzeyi üzerinde bulunan görsel unsurların aralarındaki orantısal ilişki algı ve iletişimi doğrudan etkiler. (T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Megep (Meslekî Eğitim Ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi) Grafik Ve Fotoğraf Alanı Reklâm Afişi Ankara 2007 ss: 27)

Mimarlıkta ölçü ve orantı kavramları, mimarlığın doğasından kaynaklanan olgulardır. Burada temel veriler doğal ya da yapay çevre, insanın boyutsal ölçüleri, kullanıcı gereksinimleri (fiziksel, ruhsal, estetik) ve eylem alanlarının gerektirdiği büyüklükler olmaktadır. Bunlardan başka, mimarlığın bir ölçüye bağlanmasında ve ona ölçek kazandırılmasında önemli belirleyicilerden biri de, bu mekânların oluşturulmasında kullanılan malzemelerdir. Farklı boyutlardaki

öğelerin bir araya getirilmeleri ile oluşturulan mekânlar, insanın boyut ve gereksinmelerinin yanı sıra bu öğelere bağlı olarak da ölçümlenmektedir. İnsan ölçü sistemlerini kurarken ilk olarak kendi ölçülerinden kaynaklanan ve uygulamada kullanılması kolay, parmak, karış, ayak, adım gibi büyüklükleri birim olarak almış ve bunların katları şeklinde oluşturduğu tanımlama yolları bulmuştur. Oranlılık basit bir ritim içerebileceği gibi karmaşık da olabilir. Doğanın içinde bulunan oranlılık oluşumu, çevrenin içerdiği desenler, mimaride tasarımcıların temel çıkış noktasıdır (İncekara, 2009).

Birden fazla optik ögenin ya da görsel unsurun sayfa yüzeyinde kullanılması bir orantı sorununu ortaya çıkarır. Bu durumda sayfanın ya da tasarımın boyutları ön plana geçer. Sayfanın boyutları ile yüzeyinde kullanılacak görsel unsurların boyutları arasında doğru bir orantı kurmaktır. Burada ortaya çıkacak orantısızlık görsel bir kirlilik ve mesajın iletiminde bir aksaklık yaratacaktır. Geçmişten bugüne birçok ressam, mimar, şehir ve çevre plancıları, grafikerler yapıtlarında altın oran ilkelerinden yararlanmışlardır. Altın oran ilkeleri göz ardı edilmeden yapılan tasarımlar daha öncesinde değindiğimiz gibi kurallarını koyup, kendi içerisinde kendince eritmeyi de başarmalıdır (Bingöl, 2006: 117)

5.2.2. Denge

Tasarımda denge, kullanılan görsel öğelerin (çizgi, ton, renk, doku, biçim, ölçü, yön) yerleştirilmesiyle oluşur. Her tasarımda bir hareket vardır.



Görüntü 75: Isidro Ferrer (İsidro Ferer), “Capricos” kitap kapağı, 2000

Hareketi oluşturan öğeler (resim, tipografik düzenleme, fotoğraf, illüstrasyon vb.), tasarım yüzeyine dengeli biçimde dağıtılır. Tasarımda form, hareket, renk, açık-koyu değerler kendini gösterebilir.



Görüntü 76: Walter (Voltır) Negro, “El Asesino Casual” poster, 2001
http://fotografhakkindahersey.blogspot.com.tr/2012_07_01_archive.html



Görüntü 77: Thomas Mayfried (Tomas Mayfrid), poster, 1998
http://fotografhakkindahersey.blogspot.com.tr/2012_07_01_archive.html

İç mekânlarda ve mekânlara ait olan kapatıcı öğeler görsel dengeyi de kuracak şekilde düzenlenmeli ve mekânlarda bu öğelerden yayılan görsel tasarım kuvvetler aralarında bir denge durumu kurmalıdır (Ching, 2008: 140).

Denge, fiziksel olarak zıtlaşan kuvvetlerin eşitliği olarak tanımlanabilir. Temel Sanat/Tasarım Eğitimi kapsamında denge ise, görsel bütünlükte var olan denge duygusunu kapsamaktadır. Graves (1951) dengeyi, örgün ve örgün olmayan denge olarak iki başlık altında sınıflandırmaktadır. Örgün (formel) denge, bir eksenin zıt kutuplarında bir ya da birden fazla aynı ya da benzeşen öğeyle dengenin sağlanmasıdır. Örgün olmayan (informel denge) ise zıt kutuplarda bir ya da birden fazla benzeşmeyen, zıtlaşan öğelerle denge sağlanmasıdır. Örgün olmayan dengeli durumlarda, asimetric denge söz konusu olmaktadır (Graves 1951 aktaran Güler, 2012: 54-55).



Görüntü 78: Simetri

http://fotografhakkindahersey.blogspot.com.tr/2012_07_01_archive.html

Görsel dengenin oluşmasında görsel bütünü oluşturan öğelerin sadece görsel ağırlıkları değil, aralık ve yön kavramları da önem kazanmaktadır. Görsel bütünü oluşturan öğelerin görsel ağırlık olarak birbirlerini bastırması, aralık ve yön olarak bütünlük duygusu yaratan ilişkilerin kopması dengesizlik yaratmaktadır (Çınar, 1999 aktaran Güler, 2012: 54-55).

Denge, aynı ya da farklı nesneler arasındaki uyumlu ilişkidir” (Buyurgan, 2001: 67).

“Denge, görüntü alanı içindeki görsel estetik öğelerin, nesnelerin ya da olayların birbirini tartacak şekilde düzenlenmesidir” (Kılıç, 2003: 90). Bir tasarımda denge unsuru varsa, o tasarım kendisiyle “barışık” demektir. Her tasarımın bünyesinde bir hareket unsuru vardır. Ama hareketi oluşturan unsur ya da unsurlar tasarımın temel çatısı içinde yer almaz. Hareket unsurları, tasarımın içinde kullanılan uygulama alanlarından tipografi, fotoğraf ya da illüstrasyonlardaki canlılığın içindedir. Bir tasarım iki farklı denge sistemi içinde düzenlenebilir:

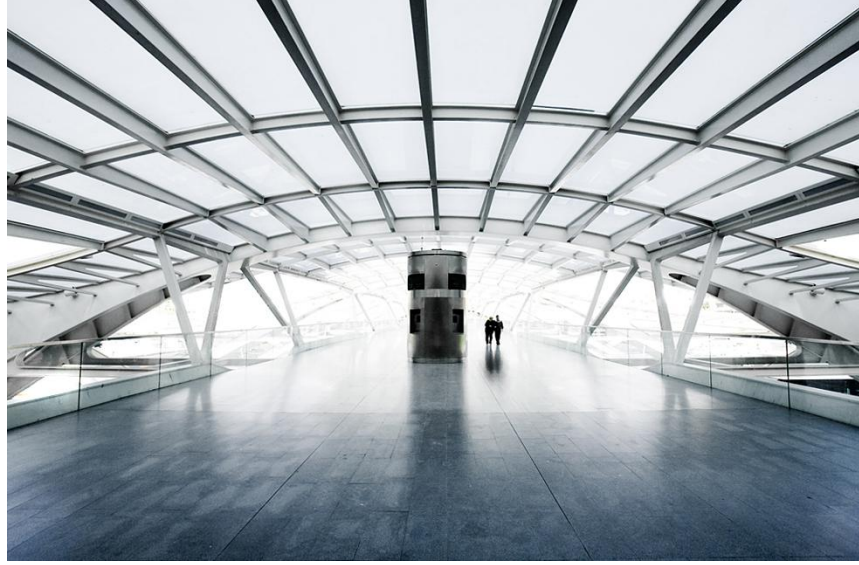
a) Simetrik denge, b) Asimetrik denge (Becer, 2002: 65).

a) Simetrik denge: “Simetri sözcüğünün iki anlamı vardır. Simetri denildiğinde ilk olarak; iyi orantılanmış ve dengelenmiş parçaların oluşturduğu genel bir yapı akla gelir. Diğer taraftan, hayali bir çizgi ya da düzlemle ayrılmış iki yönlü biçim benzerliği de simetri olarak tanımlanır” (Becer, 2002: 65). Doğada varlıkların hepsinde bir denge vardır. İnsan anatomisi (gövdesi ve insan yüzü) simetriktir. Simetrik çizgiler, şekiller ve renklerle denge kurmak kolaydır. Ancak simetrik görünüm, resme monoton bir etki verdiği için, değişik ölçüler arasında denge kurulmalıdır (Kılıçkan, 1999: 95). İnsan anatomisinin simetrik yapısı, sanat ve tasarım dallarında simetrik biçimlere doğru güçlü bir eğilimin oluşmasına yol açmıştır. Günümüz grafik tasarımında simetrik düzenlemeler yaygın olarak kullanılmaktadır.

İnsanın anatomik yapısı dikey olarak ortadan iki eşit parçaya ayrıldığında sol ve sağ tarafta aynı kol ve bacaklar, yüzde; gözler, kulaklar eşit uzaklıktadır. Bunlar birbirlerine optik ağırlık merkeziyle bağlıdır. Kompozisyonlarda da simetrik denge bu şekilde kurgulanır (Uçar, Ekim, Türkmen, 2012).

Doğada simetrinin değişik türlerine rastlamaktayız. Merkezi (radial) simetride görsel unsurlar merkezi bir nokta ya da eksenden güneş ışınlarına benzer biçimde üç yüz altmış derecelik bir yayılma gösterirler. Dönel (rotational) simetri ise görsel unsurların bir nokta etrafında dönerek eşit aralıklar halinde sıralanmalarıdır. Bir yüzey ya da boşlukta birbirine benzeyen biçimlerin yoğun bir istif düzeni içinde bulunması (örneğin, yer döşemelerinin oluşturduğu dokular) süslemeci (ornamental) ya da kristal dokulu (crystallographie) simetriye

örnektir (Becer, 2002: 65). “Geleneğin, resmiyetin, otoritenin vurgulanacağı tasarımlarda simetrik denge tercih edilir. Diğer yandan simetri, dürüstlük ve saygınlığın psikolojik simgesidir. Simetri dengeye dayalı kompozisyonlar, daha güvenilir olmaları nedeniyle amatör tasarımcılar tarafından daha çok kullanılırlar” (Becer, 2002: 66).



Görüntü 79: Simetri <http://kiim.net/2012/11/16/symmetry-is-sexy/>



Görüntü 80: Simetri <http://kiim.net/2012/11/16/symmetry-is-sexy/>

b) Asimetrik denge: Yirminci yüzyıl başlarında ortaya çıkan modern sanat ve tasarım akımları, simetrik dengeyi reddederek; geleneksel olarak simetri noksanlığı ya da bütünün parçaları arasında orantıya dayalı bir eksik anlamına gelen asimetri benimsemişlerdir. Modernist akımlar, birbirine benzemeyen ya da eşdeğer olmayan görsel unsurlar arasında dinamik bir denge ya da düzen sağlayan bir kavram olarak ele alıp kullanmışlardır” (Becer, 2002: 67).

Asimetrik dengede birbirine benzemeyen görsel öğeler, dinamik olarak düzenlenir. Asimetrik dengedeki optik ağırlık merkezi, simetrik dengede olduğu gibi geometrik merkezde değildir. Estetik açıdan gözün belirlediği konumdadır. Asimetride, büyük yazı ve görsel öğeler, küçükleri ezmesine rağmen yine de sayfada bütünlük egemendir (Uçar, Ekim, Türkmen, 2012).



Görüntü 81: Asimetri <http://www.rockpaperink.com/content/article.php?id=24>

Hem simetrik dengede hem de asimetrik dengede bir optik ağırlık merkezi vardır. Ama asimetrideki merkez, geometrik merkezden farklı konumdadır. Asimetrik düzenlemenin tercih edilme nedeni, cesur ve sorgulayıcı olmasıdır.

Asimetrik denge duygu yüklü ve dışavurumcudur. Simetride durağanlık ve kasılma, asimetride ise hareket ve gevşeme duygusu vardır. Birinde düzen ve kural, diğerinde rastlantı ve keyfilik egemendir. Daha genel bir anlatımla; simetrik katılık ve sınırlılığı, asimetri ise hayatı, eğlenceyi ve özgürlüğü simgeler.



Görüntü 82: Asimetri <http://www.1stwebdesigner.com/design/symmetrical-asymmetrical-web-design/>

Bir kompozisyonun simetrik ya da asimetrik dengeye dayalı olmasının en önemli kriteri, tasarımın konusu ve içeriğidir. Gerek simetrik, gerekse asimetrik düzenlemelerle oldukça etkileyici sonuçlar elde etmek mümkündür. Tasarımcı, oluşturduğu kompozisyonda optik ağırlıklara sahip unsurları belirli dengeler içinde bir araya getirmeye çalışır (Öktem, 2012: 26-28)



Görüntü 83: Asimetri

<http://www.flickr.com/photos/abbozzo/6483010657/in/photostream/>

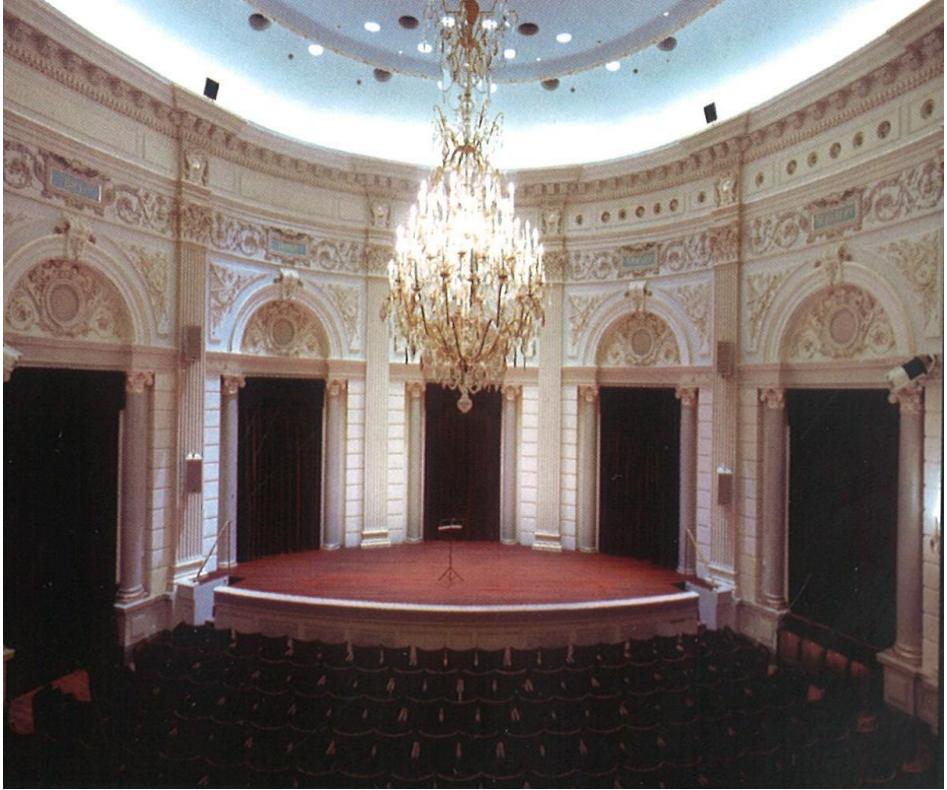


Görüntü 84: Asimetri <http://www.flickr.com/photos/abbozzo/6483010657/in/photostream/>

Düzenleme içerisinde anlam olarak güçlü herhangi bir görsel alanın izleyicinin dikkatini çekmesi, o alanı denge bağlamında daha ağır kılmaktadır. Boyut kavramı, ister istemez bir ağırlık algısına yol açmaktadır ve denge konusunda, bütünde algılanan bu görsel ağırlığın eşit dağıtılması büyük önem kazanmaktadır (De Saumarez, 2001 aktaran Güler, 2012: 54-55). Burada önemli olan görsel dengenin aynı zamanda bütünlük anlamında gelmediğidir.

Arnheim (2002), düzenlemede dengenin anlamla ilgisinin olduğunu ifade etmektedir. Nesnelerin içerik olarak ön plana çıkması, önem ortaya koyması nesnenin görsel ağırlığını etkileyecektir. Simetri, herhangi bir eksen üzerinde görsel bütünü oluşturan parçaların bakışık olmasıdır (Rosen, 1995). Darvas (2007) simetrik durum gerçekleşirken yaşanan değişim-dönüşümler sırasında, nesnenin hiçbir özelliğinin farklılaşmamış olmasını simetri için koşul olarak kabul etmektedir. Bu noktada simetrinin sadece karşılıklı, bakışık durumlarda meydana gelmeyeceği, tekrar etme (öteleme simetrisi) vb. gibi durumlarda da simetrinin var olabileceğine dikkat edilmelidir (Rosen, 1995 aktaran Güler, 2012: 54-55). Simetri tam dengeli durumdur ama dengenin oluşması için simetriye gerek yoktur. Simetride her parça, simetri ekseninin karşısında bakışık olarak yer alan aynı parçayla karşılanmakta ve dengelenmektedir. Simetrik denge, dikkati simetri eksenine üzerine yoğunlaştırmakta, dinginlik ve durağanlık duygusu yaratmaktadır (Ertek, 1999). Denge ve simetri konusunda en önemli etmenlerden biri, yerçekimi ve insanın yerçekimine karşı ayakta, dik duruşudur. Arnheim (2002), bu durumun dikey eksenine temel yön haline getirdiğini belirtmektedir. Bu olgu sayesinde dikey eksende var olan denge daha kolay anlaşılmakta, fakat başka eksenlerin denge eksenine olarak tanımlanması zorlaşmaktadır (Arnheim 2002 aktaran Güler, 2012: 54-55). Dikey eksen olgusu aynı zamanda nesnelerin aşağıdan yukarıya doğru istiflenmesi beklentisine ve görsel bütünlüğün alt bölümlerinin üst bölümlere göre daha ağır olduğu duygusuna neden olur (Güler, 2012: 54-55).

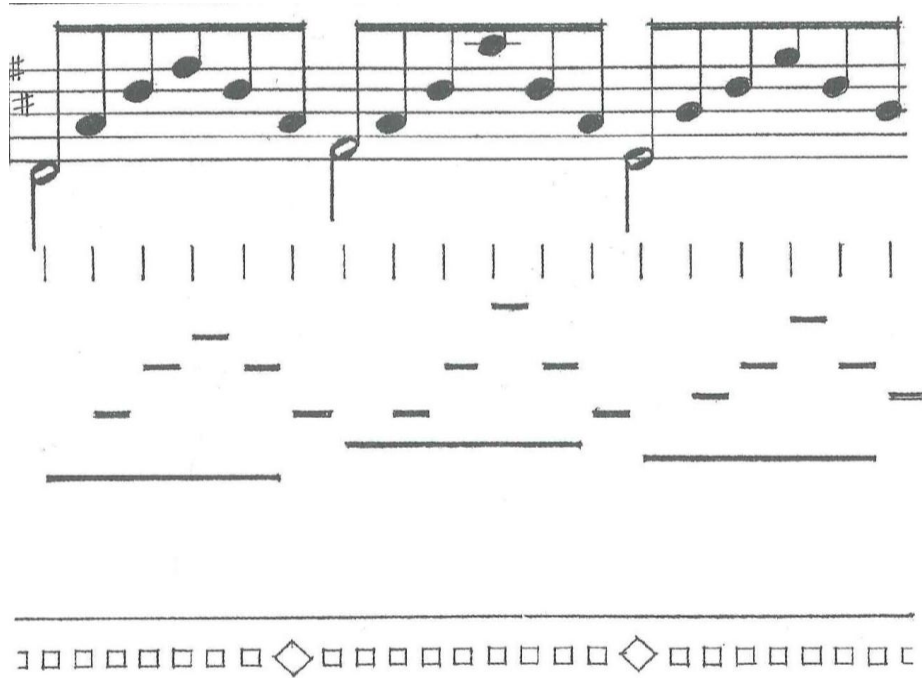
Hollanda' daki mimar Adolph Leonard van Gendt, bu konser salonunu restore etmiş ve bu iç mekâna baktığımızda bir asimetrik denge görüyoruz. Bu mekân her iki taraftaki yüzeylerde birbirine benziyor ve eşit bir şekilde bulunmuş.



Görüntü 85: Simetrik bina iç mekan ve grafik tasarım örneği (Brooker & Stone, 2011: 125)

5.2.3. Ritim

Grafik tasarımda bir konunun kompozisyonunu hazırlarken, şekil ve biçimleri düzenlerken belirli bazı kuralları göz önüne alırız. Bunlar şekil ve biçimlerin bir benzerlik dâhilinde tekrarlanması ve hareketleri de olabilir. Şekil ve biçimlerin tekrarı, benzer biçimlerin bir yönde kullanımı, yapılan kompozisyonda benzer göz hareketleri yaratır. Bu göz hareketleri, ters ve farklı biçimlerde zorlanır. Göz çalışmanın orasına, burasına takılır kalır. Oysa mükemmel bir çalışmada göz sadece disonans noktası denilen noktada takılmalıdır. Tekrar buradan hareketine başlayarak, bütün çalışmayı dolaşmak ve bitirmelidir. Bu durum kompozisyonda birlik ve bütünlüğü sağlayacak benzer elemanların tekrarı ile de olabilir. Bu benzer elemanların tekrarı bu çalışmada bir ritim oluşturur. Sanatta bir şeklin aynen tekrarı, ya leke ya da renk farklılığıyla, ya da büyüklük, küçüklük oranlarıyla bozulmaktadır (Erdal 2006 :24)



Şekil 13: Ritim örneği (Ching, 2008: 150)

Okuyucunun gözü, tasarım yüzeyinde bazen bir çizgi ya da kıvrım boyunca hareket ederken bir unsurdan diğerine doğru kesintisiz geçişler sağlayabiliyorsa, burada devamlılık sağlanmış demektir. Devamlılığı sağlamak açısından aşağıdaki yöntemlerden yararlanılabilir:

- a) Görsel unsurlar gözün normal zamandaki hareketlerine uyacak bir yönde, yerleştirilmelidir.
- b) Algılama yönü, okuyucunun dikkatini dağıtmayacak şekilde düzenlenmelidir.
- c) Göz, alışkanlık gereği, soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru hareket etmektedir. Gözün yatay hareketleri dikey hareketlerine oranla daha kıvrak ve hızlı olmaktadır. Bu duruma değişik örnekler verecek olursak göz; büyükten küçüğe, koyu tondan açığa, renkliden renksiz, doğru bir algılama sırası izler. Tasarımcının devamlılığı sağlaması açısından görsel hiyerarşi, tekrar ve benzerliklerden fazlaca yararlanmaktadır.

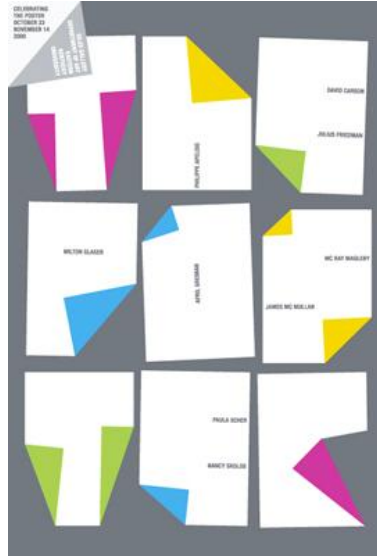
Ritm çeşitli yönlerinde, çeşitli büyüklükte, yinelenen dominant devinimlerin birbiriyle kontrast uyuşumu olup çoğunlukta olan devinimlere dominant devinim denir. Sonuç olarak ritm, renk, açık-koyu, öğelerin birbiriyle ilişkileri, dolu – boş kısımlar ve bunların çevre ilişkileri, hâkim ve kontrast elemanlar, gölge - yarı gölge – açık durumlar, devinimlerin yükselme alçalma hızlarının insanlardaki etkileridir (Erdal, 2006). Ritm, bir sanat yapıtıyla insan arasında psiko-fizyolojik anlaşma yaratmak için yinelenen devinimler düzenidir. Devinim ikiye ayrılır:

- Doğal devinim (Örneğin, yontunun devinimi)
- Plastik devinim (kitlelerin üç boyutla bir yüzeyde yarattığı ışık – gölge kontrastlarından doğar) (Erdal 2006 :24)

İnsan gözü tasarımda belli aralıklarla tekrarlanan elemanları takip etme eğilimindedir. Eşit aralıklarla sıralanmış aynı kalınlık ve renkteki düşey çizgiler monoton bir ritim oluşturur. Tekrar eden elemanların biçimsel özellikleri ve aralıkları sistemli bir şekilde değiştiği zaman dinamik ritimler oluşur. Dinamik bir ritme sahip olan tasarımlarda göz bir birimden ötekine geçerken devinim olarak da adlandırılan hareket, doğal bir akış ve çekicilik oluşur. Tek bir görsel

elemanın tasarım yüzeyinde eşit aralıklarla tekrarlanması dinamik bir ritim oluşturulması için yeterli değildir. Kullanılan elemanların renklerinin, büyüklüklerinin, biçimlerinin, konum ve aralıklarının çeşitlendirilmesi ritmin dinamizmini artırır. Çizgisel elemanların eşlik ettiği çeşitli şekil, büyüklük ya da renklerin oluşturduğu ritim tasarımı dinamik ve dikkat çekici yapar. Philippe APELOIG(-), 2000 yılında afişi kutlamak anlamına gelen 'Celebrating The Poster' başlıklı sergi için aşağıda görülen afişi tasarlamıştır. Orta gri bir fon üzerinde afiş oranlarına sahip dokuz dikdörtgen üçerli gruplar halinde üç sıra oluşturacak şekilde simetrik olarak yerleştirilmiştir. Afişte tekrarlanan ilk birim afişleri ve sergilenme kavramını simgeleyen bu beyaz dörtgenlerdir. Hizalanmış olan bu dokuz dörtgen afişe hareket katmak amacıyla ikişer – üçer derecelik açılarla farklı yönler döndürülmüştür(Erdal, 2006).

Her bir beyaz dikdörtgen farklı sayıda ve biçimde farklı köşelerinden ya da kenarlarından kıvrılmıştır. Kıvrılan bu kısımların oluşturduğu üçgenler magenta, filiz yeşili, sarı ve cyanla renklendirilmiştir. Son derece canlı olan bu renkler yüzeye ritim ve dinamizm getirmiştir. Cyan, magenta ve sarı aynı zamanda modern bilgisayar destekli grafik tasarımın üç temel rengidir. Dördüncü renk olan filiz yeşili de belli ki tasarımcının gücünü ifade etmek için eklenmiştir. Afişin bunların dışında kalan hiçbir elemanında renk kullanılmamıştır. Hepsi siyah, beyaz ya da grinin tonlarıdır. Böylece ritimde renklerin etkisi vurgulanmıştır (Erdal, 2006).



Görüntü 86: Afişi Kutlamak <http://theredlist.fr/wiki-2-343-917-997-view-poster-art-profile-apeloig-philippe.html>



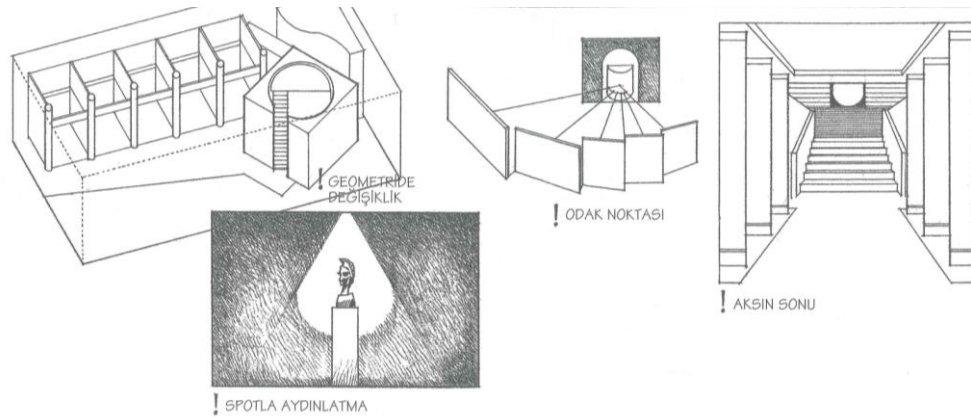
Görüntü 87: Simetri <http://www.flickr.com/photos/robinhome/8938251377/>

5.2.4. Vurgu

Tasarımcı, hangi görsel unsuru (başlık, metin, illüstrasyon, fotoğraf) vurgulaması gerektiğine önceden karar vermeli, bu kararı verdikten sonra da, her unsur üzerinde farklı vurgulama yöntemleri (boyut büyütme, kalınlaştırma, koyu ton ya da canlı renk kullanımı, değişik kompozisyonlar vb.) denemelidir.

Bir tasarımda vurgulayıcı unsurun ne olacağını saptamak başlı başına bir problemdir. Vurgulayıcı unsur; konuya, müşterinin tutumuna ve hedef kitlenin özelliklerine göre değişebilir. Vurgulamanın, tasarımın optik merkezinde yer alması çoğunlukla yerinde bir karardır. Vurgulayıcı unsurun böyle bir noktaya yerleştirilmesi, mesajın daha çabuk ve etkili aktarılmasını sağlayacaktır. Vurgulama konusunda şu önemli kural unutulmamalıdır: Bir tasarım yüzeyinde her şey aynı anda vurgulanmak istenirse, vurgu kavramı yok olur. Bu nedenle, önce algılanması gereken vurgulayıcı unsurun birden fazla olmamasına dikkat edilmelidir. Başka bir deyimle; vurgulanmak istenen unsurun rolünü, başka bir unsur çalmamalıdır. Çok sayıda görsel unsurun eşit düzeyde vurgulandığı bir tasarımda vurgulamadan söz edilemez. Hiçbir tasarım ilkesi, tartışmasız bir kural niteliği taşımaz(<http://www.grafikerler.net/grafik-tasarim-t74954.html>).

Tasarıma temel oluşturan düşüncenin fotoğraf yoluyla mı, illüstrasyonla mı, yoksa salt tipografi ile mi daha etkili bir biçimde vurgulanacağı araştırılmalı; mizahı, trajik ya da soyut imgelerden hangisinin anlatımı daha da güçlendirdiği belirlenmelidir (Becer, 2002: 202).



Şekil 14: vurgu örneği (Ching, 2008: 155)



Görüntü 88: Vurgu <http://www.hafelegateway.com/konular/mimari/page/3/>

Gerçeklik duygunuzla oynamak üzere tasarlanan yüzeylere hâkim altıgen formların yanısıra, üçgenler ve karelerin kesişiminden elde edilen prizmatik elementler de iç mekân algısına müdahale ediyor. Josefine Roxy Club'ın dış yüzeyi alabildiğine koyu siyah. Lüks ve mahremiyetin sembolü olan bu renk, bu tip bir gece kulübünün kapısı için başarılı bir tercih. İçeriden seçilebilen cam duvarlar koyu gümüş malzeme ile kaplanmış. Işıklandırma ve desenli doku ile oturma grupları vurgulanmış. Düz çizgiden oluşan yükseklikte ise bar vurgulanmış.

Bir tasarımda vurgulayıcı unsurun ne olacağını ve tasarımın neresinde kullanılacağını saptanması gerekir. Vurgulayıcı unsur, konuya, müşterinin tutumuna ve hedef kitlenin özelliklerine göre değişebilir (Öktem, 2012: 30). *“Vurgulamanın, tasarımın optik merkezinde yer alması çoğunlukla yerinde bir karardır. Vurgulayıcı unsurun böyle bir noktaya yerleştirilmesi, mesajın daha çabuk ve etkili aktarılmasını sağlar. Bir tasarım yüzeyinde her şey aynı anda vurgulanmak istenirse, vurgu kavramı yok olur. Bu nedenle, önce algılanması gereken vurgulayıcı unsurun birden fazla olmamasına dikkat edilmelidir. Çok sayıda görsel unsurun eşit düzeyde vurgulandığı bir tasarımda vurgulamadan söz edilemez. Vurgulama; ön plana çıkması gereken unsur ile ikinci planda*

kalması gereken unsur arasında gerçekleştirilecek bir yön, boyut, biçim, doku, renk, ton ya da çizgi kontrastı ile sağlanabilir” (Becer, 2002: 74)



Görüntü 89: Vurgu <http://www.hafelegateway.com/konular/mimari/page/3/> Resimde mavi ışıklandırma ve farklı duvar döşemesi ile resepsiyon vurgulanmış

5.2.5. Hiyerarşi (Koram)

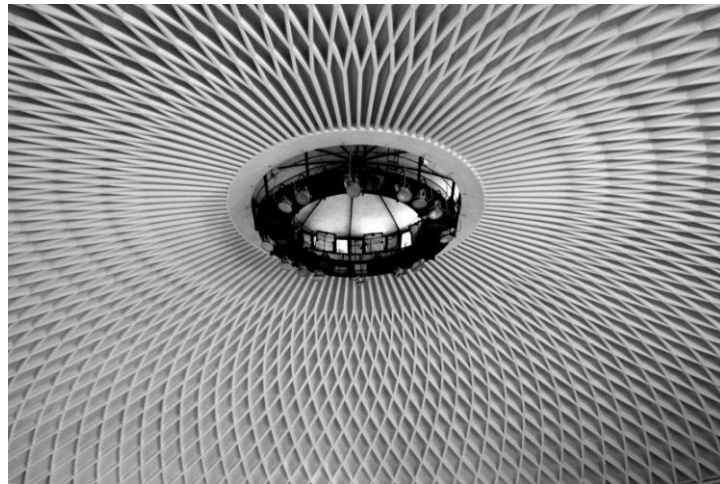
Tasarımcı, afişte yer alan başlık, alt - başlık, slogan gibi sözel bilgiler, arasında izleyiciyi mesajdaki önem sırasına göre yönlendirecek hiyerarşik bir yapı kurmalıdır (Becer, 2002: 202).

“Görsel hiyerarşi, tasarım içindeki, görsel unsurları vurgulanmak istenen mesaja göre ölçülendirme anlamına gelir. Bazı tasarımlarda fotoğraf ya da illüstrasyon büyük boyutlarda kullanılarak vurgulayıcı unsur haline dönüştürülür. Boyut dışında; renk, açıklık-koyuluk, uzaklık-yakınlık ve konum da görsel hiyerarşiyi etkileyen diğer unsurlar arasında sayılmaktadır. Tasarımcı, görsel hiyerarşi yoluyla okuyucunun gözünü tasarım üzerine yönlendirebilme olanağını bulur. Hiyerarşik yapı içinde birbirleriyle üstünlük çatışmasına giren unsurlar arasına dinamik ilişkiler kurabilir” (Öktem, 2012: 28).

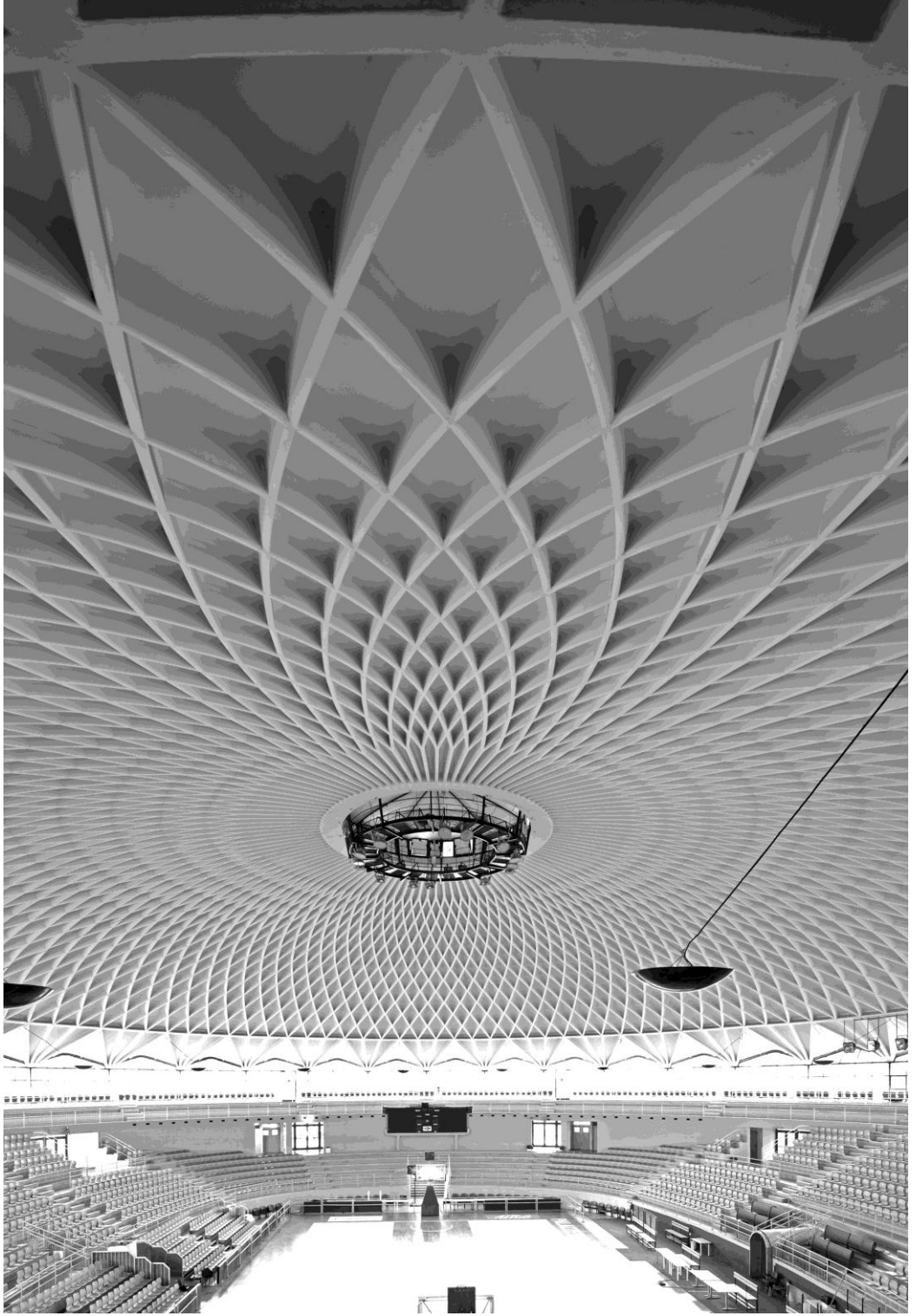
Hiyerarşi ise tasarım yüzeyindeki görsel öğeleri verilmek ya da iletilmek istenen mesaja göre ölçülendirmelidir. Bazı reklam düzenlemelerinde fotoğrafların ya da tipografilerin, illüstrasyonların oldukça büyük ve vurgulayıcı halde kullanılması gibi. Bunların dışında renkler de vurgulayıcı unsur olarak kullanılabilir (Becer, 2002). Görsel hiyerarşi reklam sayfası düzenlemelerinde önemli bir kesiftir. Tasarımcı, alıcının gözünü istediği gibi yönlendirebilir. Bunu kullandığı plastik öğelerin boyutu, rengi, hızı ve hareketi ile gerçekleştirir. Boyutlar ya da kontrast renkler ile temayı ön plana çıkarıp dikkat çekiciliğini arttırabilir ya da kolay algılanmasını sağlayabilir (Bingöl, 2006:117).

Hiyerarşi tasarımda vurgulamak istediğimiz mesaja göre tasarımdaki yer alan görsel unsurların ölçeklendirilmesi olayıdır. Bazı afişlerde fotoğraf ya da illüstrasyonu büyük boyutlarda kullanmak daha vurgulayıcı unsur haline gelebilmektedir. Bu durum afişten afişe değişiklik göstermektedir. Bazı afişlerde tipografi bazılarında da renk ön plana çıkabilir. Bütün bu görsel unsurları tasarımcı vurgulamak istediği mesaja göre tasarlayıp uygulamalıdır.

İki karşıt özellikli öğeyi ya da ucu birbirine uygun basamaklarla bağlayan geçiş düzenlemesine koram (hiyerarşi, sıra, düzen) denir. Bir koram kümesi içinde başlangıç ve bitiş öğeleri ile ara öğeler bulunur. İki uç öğenin karakterleri birbirinin tamamen karşıtı olur ve ara öğeler düzgün bir sıra içinde birbirlerini izlerler. Merkezi, çevresel ve eksensel olmak üzere üç kuram vardır. (İncekara, 2009)



Görüntü 90: Merkezi hiyerarşi (<http://www.pinterest.com/robertbasik/pier-luigi-nervi>)



Görüntü 91: Merkezi hiyerarşi (<http://www.pinterest.com/robertbasik/pier-luigi-nervi>)

5.3. TASARIM YAKLAŞIMLARI

Tasarım yaklaşımları tasarıma verilmek istenilen mesajı yüklemek için kullanılır. Yapılan bir tasarım çalışması her yaklaşımda farklı özelliklere bürünmektedir. Bu anlamda aşağıda aksiyel, kümelenme, simetri, eksen, ışınsal, benzerlik, yakınlık ve uzaklık ile yön gibi yaklaşımların özelliklerine değinilecektir.

5.3.1. Aksiyel

Simetri aksiyel ile bütünleşmiş bir kavramdır. Aksiyel eksen ile ilgili bir kavramdır. Bu tasarım yaklaşımında yapılan tasarımların belli bir eksen etrafında yer alması kastedilmektedir. Simetrik denge açısından, bir eksenin her iki tarafındaki öğelerin özellikleri eş değerdir. Yani kompozisyonun bir tarafındaki değerlerin aksiyel olarak diğer tarafa taşınması durumu simetrik dengeyi oluşturur (Köymen, 2008: 114).



Görüntü 92: Aksiyel 100 <http://kolokyum.com/login>

5.3.2. Kümelenmiş

Günümüzde, dijital tasarım sayesinde, yapısal elemanların veya malzemenin bir arada düzenlenmesine olanak sağlanmakta ve mimariye yeni bir anlam bütünlüğü, anlatım dili getirmektedir. Bu çok dilli ve kültürlü olan tasarım anlatımını oluşturan tasarım parametreleri teknoloji, malzeme ve elemanların konumlandırılma, kümelenme formülleridir. Doğanın, doğadaki kümeleşme içgüdüleriyle oluşturulan strüktürlerin ve malzemenin davranışını analiz etmede, geometrik kurgusunu tasarımlara aktarmada izlenen yolun tanımlanması günümüzdeki geliştirilen bilgisayar teknolojileri ve yazılım programlarıyla gerçekleştirilebilmektedir (Gezer, 2012)



Görüntü 93: Kümelenmiş izlenimler (Gezer, 2012)

Kümelenme bir araya ya da yan yana gelme anlamına gelmektedir. Bu yaklaşıma örnek olarak kentlerin tasarımında parsel biçimlerinin olması, dar sokaklar boyunca uzanan bitişik nizam konutların olması ve kilise veya katedral diğer yapıların etrafında kümelenildiği en önemli mekânın meydan olması ön plandadır.

5.3.3. Simetri

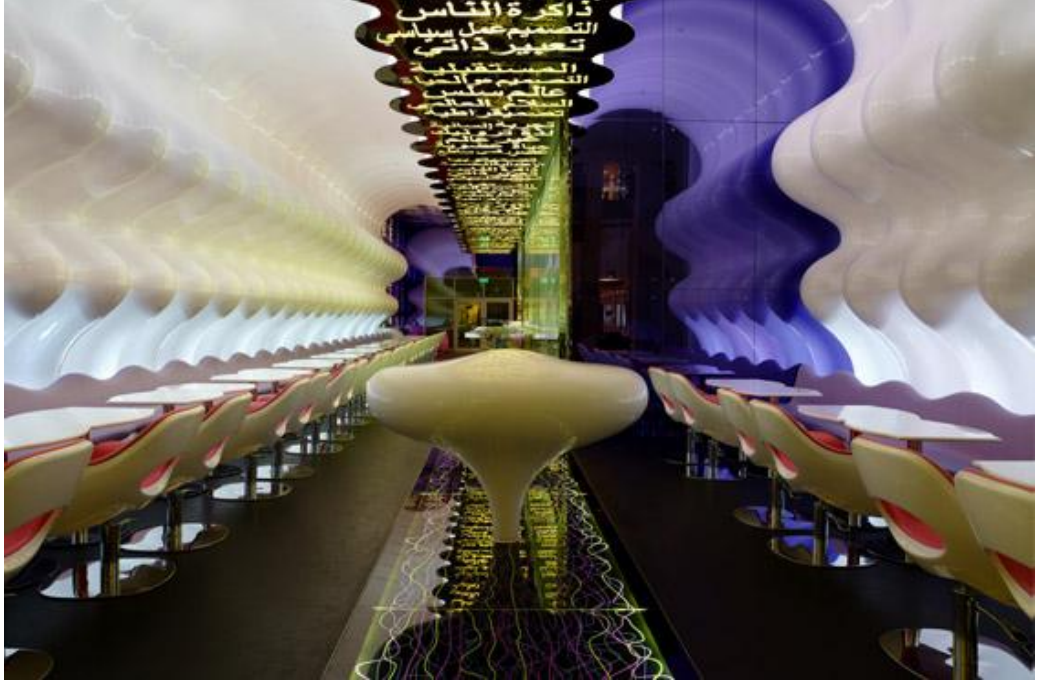
Çalışmalarda özellikle otoritenin ön plana çıkarılmak istendiği tasarımlarda simetri tercih edilir. Simetrik denge konusunda verilecek en bariz örnek insan

gövdesi veya insan yüzü olabilir. Simetride denge söz konusudur. Dengeli parçalar veya sayfalar, ya da bir kompozisyon kağıdında aşağı yukarı aynı boyda sağ, sol, alt, ve üst boşluklar dahi simetriye örnek teşkil edebilir. Simetrik uygulamalar günümüzün grafik tasarım çalışmalarında yaygın şekilde kullanılmaktadır. Simetride bir ağırlık merkezi vardır. Bu merkez geometrik olarak hesaplanan merkezden daha farklı bir konumdadır (<http://www.grafiktasarim.org/haberler/42-sektoer-haberler/374-grafik-tasarimn-temel-ilkeleri-ve-bilinmesi-gerekenler.html>).

Simetri yatay ve düşey boyutlarda geçerlidir, pozisyonla birlikte algılanabilirliği güçlendirir. Mekânlarda tasarlayanın yorumu ile ortaya çıkar (İncekara, 2009). Simetri ilkesinde, algılanan objelerin şeklin merkezinden itibaren simetrik şekiller olarak organize edilmiş figürleri algılaması söz konusudur”. Bu yasa, algılamanın simetrik, düzenli, düzgün olan iyi bir biçime, şekile, bütüne (gestalt) doğru olduğunu göstermektedir (Erdal 2006)



Görüntü 94: Simetri İlkesi (Erdal 2006)



Görüntü 95: Simetri, <http://www.mimdap.org/images/icmekan/Switch/006.jpg>



Görüntü 96: Simetri, <http://www.mimdap.org/images/icmekan/Switch/006.jpg>

5.3.4. Eksen

Bir tasarımdaki görsel unsurları bütünlük içinde toplamak için kullanılan en yaygın yöntemlerden biri de; gizli ya da görünen eksenlerdir. Bir grafik tasarım yüzeyinin çatısı; en az iki olmak üzere üç ya da daha fazla sayıda yatay ve dikey eksenin bir araya gelmesiyle kurulur. Resimle tipografiyi aynı hizaya yerleştirmede eksenlerden yararlanılır (Bingöl, 2006: 105)

Grafik tasarımın yüzeyinde bütünlük oluşturma konusunda en yaygın olarak kullanılan yöntemlerden biri eksen kullanma uygulamasıdır. Bir tasarım yüzeyi en az iki, üç ya da daha fazla yatay ve dikey eksenlerden meydana gelir. Örnek olarak resimle tipografiyi yan yana yerleştirmek için çeşitli eksenlerden yararlanılır (<http://www.grafiktasarim.org/haberler/42-sektoer-haberler/374-grafik-tasarimn-temel-ilkeleri-ve-bilinmesi-gerekenler.html>,)

Simetrik dengede durum ise, bir eksene göre öğelerin aynı durumda yinelenmesiyle oluşur. Bu şekilde simetrik denge anlamsal açıdan kesin oturmuş bir kompozisyonu oluşturur; fakat olumsuz tarafı ise fazla ilgi uyandırmamasıdır

(<http://megep.meb.gov.tr/mteprogramimodul/modulleripdf/Cans%C4%B1z%20Modelden%20%C3%87izimler.pdf>, Erişim Tarihi:03.03.2013).



Şekil 15: 106 70 Eksen

(http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Cans%C4%B1z%20Modelden%20%C3%87izimler.pdf).



Görüntü 97: Eksen, <http://www.mimaristil.com/page/7?s=modern+ev>

5.3.5. Işınsal

Mekânların tasarımında ışınsal yaklaşıma önem verilmelidir. Örneğin, mimari açıdan meydan yapılırken, ışınsal yollar çıkmalı ve yollar önemli bir yapıyla sonlandırılmalıdır. Dolaşımı sağlamak sirkülasyonu kontrol altında tutmak ve birbirleriyle bağlantılı işlevlere sahip mekânlarda bir diğerine geçmek gereksinimi karşılamak için yönlendirici etkileri vardır. Işınsal formların yönlendirici etkileri vardır (<http://www.slideshare.net/ayseguly/gestalt-kurammekan>).



Görüntü 98: Işınsal

<http://v3.arkitera.com/arsgratiaartis.php?action=displayNewsItem&ID=35521>

Tek nokta perspektifte bir tek kaçma noktası olup daha çok iç mekânların perspektif anlatımlarında kullanılır. Bu anlamda tek nokta perspektifte planlar resim düzlemine paraleldir; noktayı karşı köşeye birleştiren doğrunun ışınsal çizgileri kestiği nokta derinliği ifade eder. (http://www.istanbultasarimportali.com/forum/forum_posts.asp?TID=202, 2013).



Görüntü 99 : Işınsal bir grafik tasarım örneği banka tasarımı(<http://sosyalmedya.emu.edu.tr/en/?p=715>).



Görüntü 100: Işınsal bir grafik tasarım örneği (<http://sosyalmedya.emu.edu.tr/en/?p=715>).

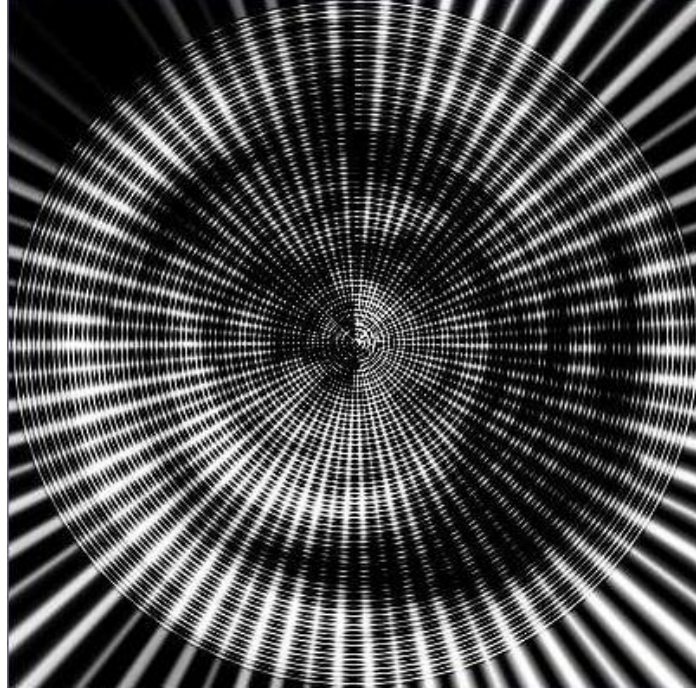


Görüntü 101: Işınsal <http://resimkurs.blogspot.com.tr/2010/07/perspektif.html>

5.3.6. Radyal

Radyal kelime anlamı olarak özellikle matematiksel bir ifade olup dairesel anlamında kullanılmaktadır. Kentler muntazam, rasyonel bir planlama ve mimariye sahip olmalı, kent çevresi dairesel (radyal) olmalıdır. Sistematikte ise radyal; vücut merkezden geçen sadece düşey doğrultudaki düzlemlerle eşit parçalara ayrılır. Örneğin denizyıldızı radyal simetriye sahiptir. Tek nokta perspektifte bir tek kaçma noktası olup daha çok iç mekânların perspektif anlatımlarında kullanılır. Bu anlamda tek nokta perspektifte planlar resim düzlemine paraleldir; noktayı karşı köşeye birleştiren doğrunun ışınsal çizgileri kestiği nokta derinliği ifade eder. (<http://www.istanbultasarimportalı.com/forum/forumİposts.asp?TID=202>, 2013).

Merkezi (radial) simetride görsel unsurlar merkezi bir nokta ya da eksen den güneş ışınlarına benzer biçimde üç yüz altmış derecelik bir yayılma gösterirler (Becer, 2002: 65).



Şekil 16:

Radial <http://www.allaturkaa.de/forum/index.php?page=Thread&threadID=16779>, 2013



Görüntü 102: Radial <http://www.creativeapplications.net/processing/generative-jigsaw-puzzles-nervous-system/>



Görüntü 103: Radial blog.2modern.com

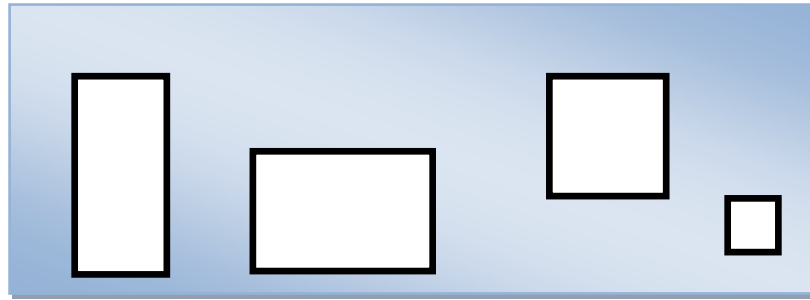


Görüntü 104: Radial <http://akincimehmet44.files.wordpress.com/2013/12/marmaray-tc3bcp-gec3a7it-2.jpg?w=300&h=197>

4.3.7. Benzerlik

Nesneler arasındaki ilişkinin bir diğer görüntüsü de karşıtlıktır (zıtlık, kontrast). Uygunluk karakteristiğinin tersi olarak öğeler arasında bir ortaklık ve benzeşme bulunmaz. Her bir öğeye ait biçim, ölçü, renk, değer, doku, yön ve aralık özellikleri bir diğerinden değişiktir. Biçim karşıtlığı, ölçü karşıtlığı, renk karşıtlığı, değer karşıtlığı, doku karşıtlığı, yön karşıtlığı, aralık karşıtlığı gibi türleri vardır. Nesnelerin özelliklerinden birinin veya birkaçının karşıtlık göstermesi, izleyicinin algı sürecinde ani değişiklik yapar. Kompozisyon bu uyarıcı etkisiyle canlılık kazanır (İncekara 1999).

Benzerlik ilkesinde, birbirine benzer öğelerin bir araya gelişiyle bir üst biçimleniş oluşur. Verilmek istenen mesaj büyük ve belirgindir (İncekara 1999).



Şekil 17: Benzerlik

Birbirine benzer birimler bir algısal bütünlük kazanırlar. Kalabalığa baktığımız zaman bazı özelliklerine göre bireyleri gruplarız; yaş benzerliğine göre grupladığımızda çocukları, gençleri, orta yaşlıları ve ihtiyarları görürüz. Aynı topluluğu, giydikleri giysilerin renklerine göre de gruplayabiliriz. Şekil, renk, doku, cinsiyet vb. pek çok özellik bakımından birbirine benzer maddeler birlikte gruplanarak algılanırlar. Benzerlik faktörü görsel uyarıcıların algılanmasında olduğu kadar işitsel uyarıcıların algılanmasında da önem taşır. Örneğin, kalabalık, gürültülü bir yerde karşıımızdaki konuştuğumuz kişinin ses bakımından bir anda diğerine benzerliği nedeniyle sadece onun konuşmalarını algılarız (Erdal, 2006).



Görüntü 105: Benzerlik <http://www.tuicool.com/articles/nEJVBr>



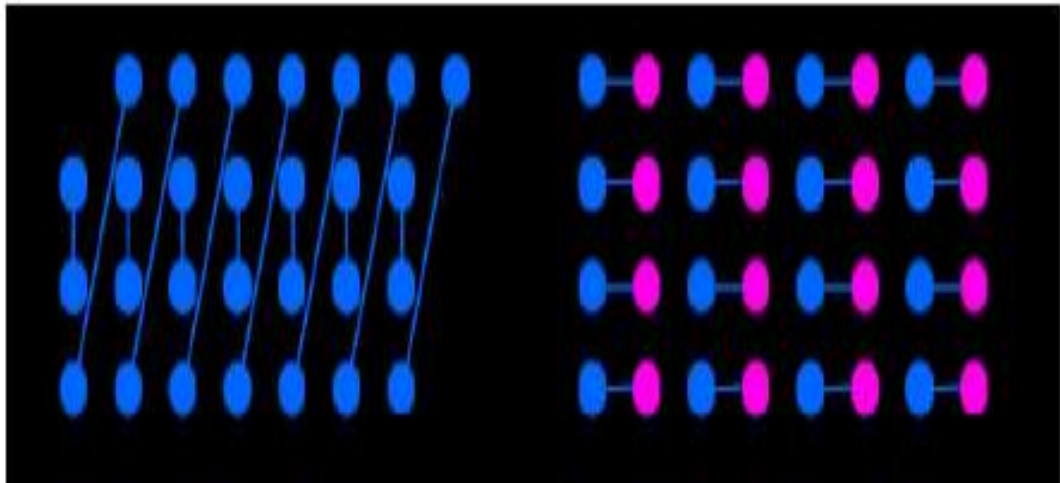
Görüntü 106: Benzerlik <http://www.imageto.org/gorsel/Cyow.jpg.html>



Görüntü 107: Benzerlik <http://www.imageto.org/gorsel/Cyow.jpg.html>

4.3.8. Yakınlık-Uzaklık

Bir grafik tasarım ürünü daima değişik ve belirli ölçülere sahip görsel unsurların bir araya gelmesiyle oluşur. Ölçüler büyüdükçe, etkileyicilik ve algılanırlık da artar (Becer,1999). Nesneler bir örüntüyü temsil ediyor olarak görülür ve uzaydaki noktalar birbirlerinden uzakta olsalar bile tek bir düzlem üzerinde uzanıyor olarak yorumlanırlar. Organizma bir alandaki öğeleri, nesneleri birbirlerine olan yakınlıklarına göre gruplandırarak algılar (Erdal, 2006).



Görüntü 108: Yakınlık ilkesi (İncekara 1999).

Yakınlık ilkesinde, birbirine yakın noktalar ve çizgiler, daha uzaktakilere göre daha iyi birleşme gösterirler. Birçok biçimin bir arada oldukları yerlerde birbirlerine diğerlerinden daha yakın bulunan bazıları gruplaşarak daha güçlü mesaj verirler, daha iyi algılanırlar. Mekânın iç boyutları veya mekânlar arası uzaklık, algılamada ilişki kurmayı etkiler (İncekara 1999).



Görüntü 109: Yakınlık- Uzaklık

<http://www.ajbuildingslibrary.co.uk/search?sort=viewcounter&command=search>

4.3.9. Yön

Bir tasarım yüzeyinde kullanılan çizgiler ve noktalar bir hareket oluşturur. Bu hareket belli noktalara doğru oluşmaktadır. Tasarımcı tasarımda kullanacağı grafik tasarım elemanlarını vereceği mesaj doğrultusunda kurgulayarak hareketi yönlendirmek durumundadır. Yukarıda sayılan tasarım elemanlarının bir tasarım yüzeyinde nasıl kullanılması gerektiğini belirten bazı tasarım ilkeleri vardır. Bu tasarım ilkeleri geçmişten günümüze süregelen tasarım okulları ve grafik sanatçıların yaptıkları deneysel çalışma sonucunda ortaya konmuştu. (T.C. Millî

Eğitim Bakanlığı Megep (Meslekî Eğitim Ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi) Grafik Ve Fotoğraf Alanı Reklâm Afişi Ankara 2007: 26)

Bir tasarım üzerinde çizgiler ve noktalar değişik noktalara yönelerek bir hareket oluşturlar. Tasarımcı, vereceği mesaj doğrultusunda bu hareketi yönlendirmekle yükümlüdür (Öktem 2012: 26)

Gerek çizgiler, gerekse iki ya da üç boyutlu cisimler konumları ile birtakım yönler gösterirler. Bu yönlerden birbirine paralel olanlarla zıt durumda olanlarının meydana getirdikleri etkiler başka başkadır. Yatay-dikey, yukarı-aşağı, paralel- eğik, alt-üst, arka-ön, sağ-sol gibi yönler, plastik değerlerin yerleşim yerleri, gerilimleri ve doğrultularını belirlemede kullanılırlar. Yön, daima kendi zıttıyla vardır. Tasarımda yön, kuvvetlerin, içsel gerilimlerin dengesini sağlayan öğedir. Aynı zamanda hem derinlik duygusunu, hem de algısını etkiler ve belirler. Derinlik, yön öğesiyle hem anlam, hem işlev kazanır (Düz, 2001:133).



Görüntü 110: Yön <http://www.wearedesignbureau.com/projects/graphic-design-vs-architecture/>



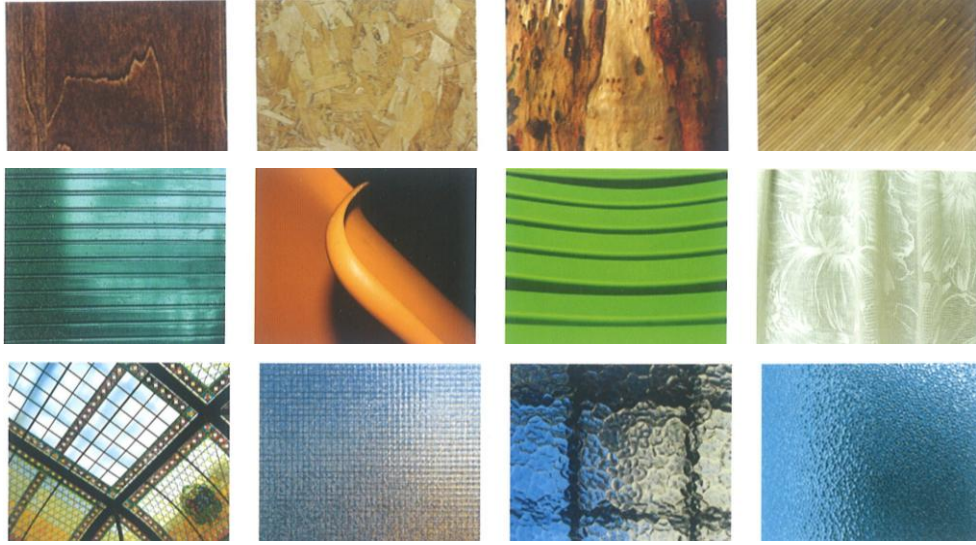
Görüntü 111: Yön <http://stanleybeamansears.com/project/wake-forest-university/>

5.4. TASARIM ELEMANLARININ NİTELİKSEL ÖZELLİKLERİ

Grafik sanatlarında hazırlanan tasarımlar belli başlı niteliklere sahiptir. Bu özellikleri barındırmayan tasarımların görselliği ve kalitesi konusunda eksiklikler yaşanmaktadır. Bu anlamda aşağıda tasarımı oluşturan ve onu niteleyen doku, renk, ışık, parlaklık, yansıtma ve saydamlık gibi özelliklerine değinilecektir.

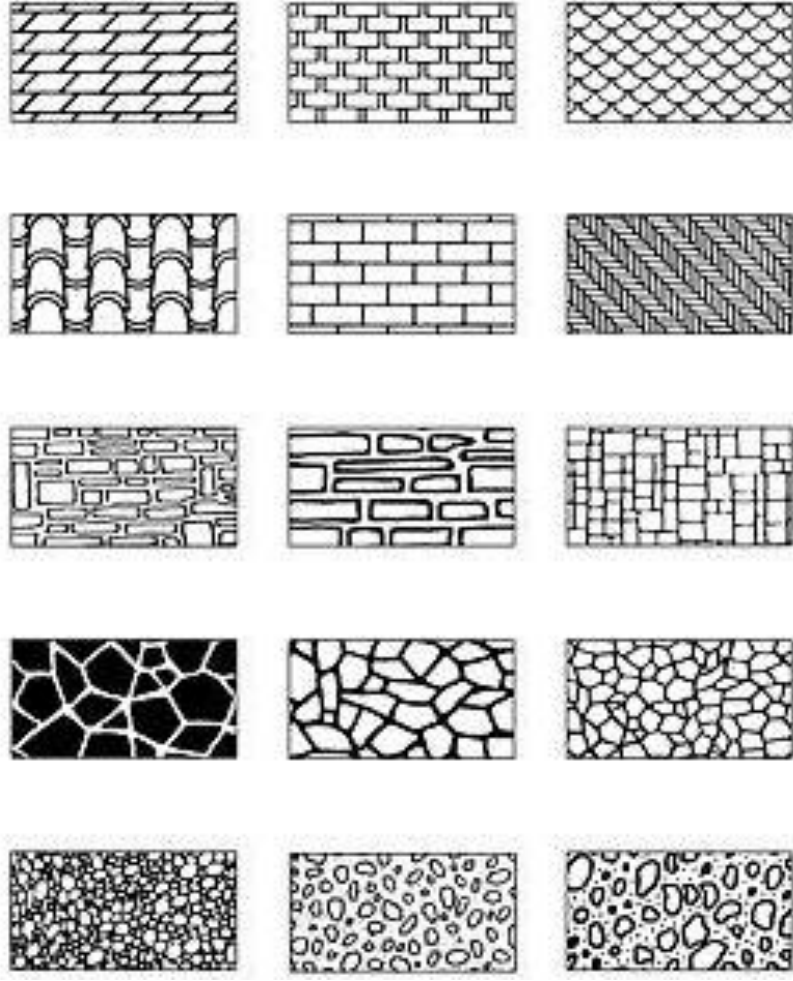
5.4.1. Doku

Plastik sanatlarda, model kullanılan varlıkların yüzeyini kaplayan örtünün görünümü ve niteliğine doku denir. Doğadaki her maddenin yüzeyi bir doku türü ile kaplıdır. Bu örtünün görünümü o cisim karakterize eder ve tanımamıza yardımcı olur. Grafik tasarımının en önemli materyallerinde biri olan kâğıt farklı dokularda üretilmektedir. Sert, yumuşak, grenli, düz, parlak vb. Tasarımcı yapacağı çalışmanın özelliklerine göre kâğıt seçimini yapmaktadır. (T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Megep (Meslekî Eğitim Ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi Grafik Ve Fotoğraf Alanı Reklâm Afişi Ankara 2007: 25)



Görüntü 112: Dokular; ahşap, plastik, cam (Coles ve House, 2012: 108)

Dokular yüzeyleri oluştururlar ki biz bu yüzeyleri hem görebilir hem de onlara dokunabiliriz. Objenin hem dış yapısı hem de içyapısı hakkında bir bilgi verebilir. Doğada dokusuz yüzey yoktur. Bütün yüzeyler dokunulduğu zaman bizde dokunsal duygular uyandırırılar. O halde yüzeylerin bir takım dokunsal değerleri vardır. Bir yüzey üzerinde dokunun varlığından söz edilebilmesi için, orada tekrarlara dayalı biçimsel bir düzen oluşturulması gerekmektedir. Grafik tasarımcı dokuları, kullandığı objeler ve düzlemlerle oluşturabildiği gibi özel üretilmiş kâğıtların dokularından da yararlanabilmektedir. Sert ve düz, sert ve grenli, yumuşak ve düz, yumuşak ve grenli vb. dokularda üretilen birçok kâğıt türü bulunmaktadır. Tasarım yüzeylerinde bulunan dokular, optik ya da fiziksel olarak duyguları yönlendirici bir işleve sahiptir (<http://www.grafikerler.net/grafik-tasarim-t74954.html>)



Şekil 18: Çeşitli dokular (<http://www.sanatyelpazesi.com/showthread.php?218-rapito-kalemle-detayl%FD-%E7izim,2011>)



Görüntü 113: İç Mekân, Doku Kullanımı, Kaynak:
http://id2126danielmoreno.wikispaces.com/Texture_architecture+or+Texture_urbanplanning

Dokular yüzeyleri oluştururlar ki biz bu yüzeyleri hem görebilir hem de onlara dokunabiliriz (Odabaşı, 2006: 69). Sanat elemanları arasında doku hem görme hem dokunma duygusuna hitap eden bir elemandır. Objenin hem dış yapısı hem de iç yapısı hakkında bir bilgi verebilir (Odabaşı, 2006: 70). Bir yüzey üzerinde tekrarlara dayalı biçimsel bir düzen bulunuyorsa, orada bir dokunun varlığından söz edilebilir. Grafik tasarımcının vazgeçilmez malzemesi olan kâğıtlar da farklı dokularda üretilirler: sert ve düz, sert ve grenli, yumuşak ve düz, yumuşak ve grenli vb. Dokularda üretilen birçok kâğıt türü bulunmaktadır (Becer, 2002: 61).

“Sanatsal anlamda doku, maddelerin doğal yapısının dış yüzeyindeki görüntüsüdür” (Buyurgan, 2001: 55).

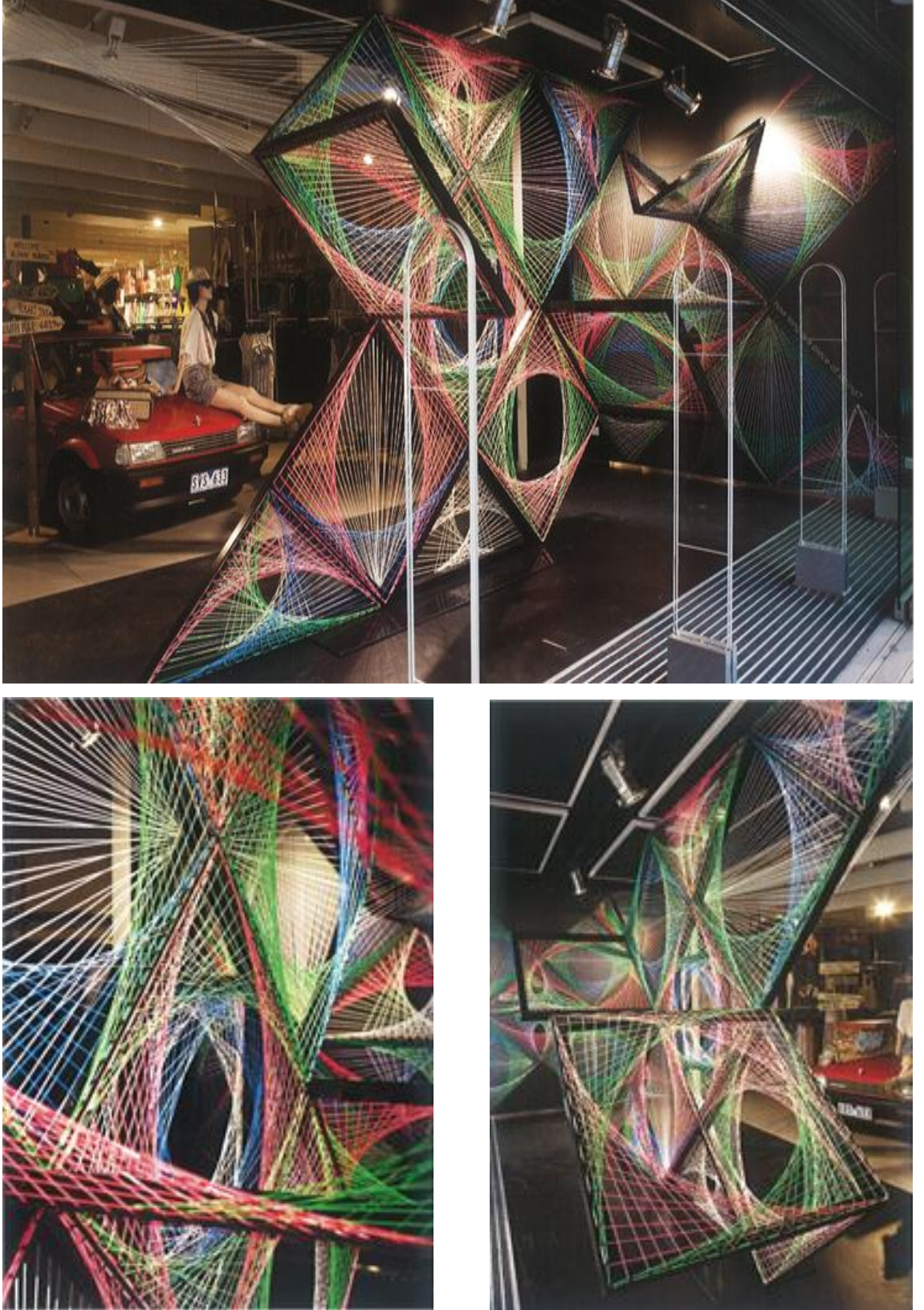
Dokuları doğal dokular ve yapay (insan eliyle yapılmış) dokular olmak üzere ikiye ayrılmaktadır.

a) Doğal Dokular: “Bir nesnenin, üzerine dokunarak hissettiğimiz ya da gözümüzle algıladığımız yapısıdır” (Buyurgan, 2001: 55). Çevremize baktığımızda, doğanın bu konuda ne kadar cömert olduğunu rahatça görebiliriz.

Ağaç gövdeleri, taşlar, yapraklar, otlar ve bunlara benzer binlerce nesne üzerindeki doğal dokuyu görmemiz ve algılamamız mümkündür.

b) Yapay Dokular: “İnsanlar tarafından yapılmış olan cam, metal, halı, perde, plastik eşya ve bunlara benzer pek çok nesnenin yüzeylerinde görülen ya da algılanan yapıdır” (Buyurgan, 2001: 55).

Doğal ve yapay dokuların dışında bir de anlık oluşan dokular vardır. Örneğin su birikintisine atılan bir taşın su yüzeyinde oluşturduğu dairesel dalgalanma, kar yağışındaki taneciklerin görüntüsü ve buna benzer durumlarda ortaya çıkabilen görüntüler de dokusal unsur olarak kabul edilmektedir (Buyurgan, 2001: 55). “Doğada dokusuz yüzey yoktur. Bütün yüzeyler dokunulduğu zaman bizde dokunsal duygular uyandırır. O halde yüzeylerin bir takım dokunsal değerleri vardır” (Odabaşı, 2006: 70). Bir yüzey üzerinde tekrarlara dayalı biçimsel bir düzen bulunuyorsa, orada bir dokunun varlığından söz edilebilir (Öktem, 2012: 23-24)

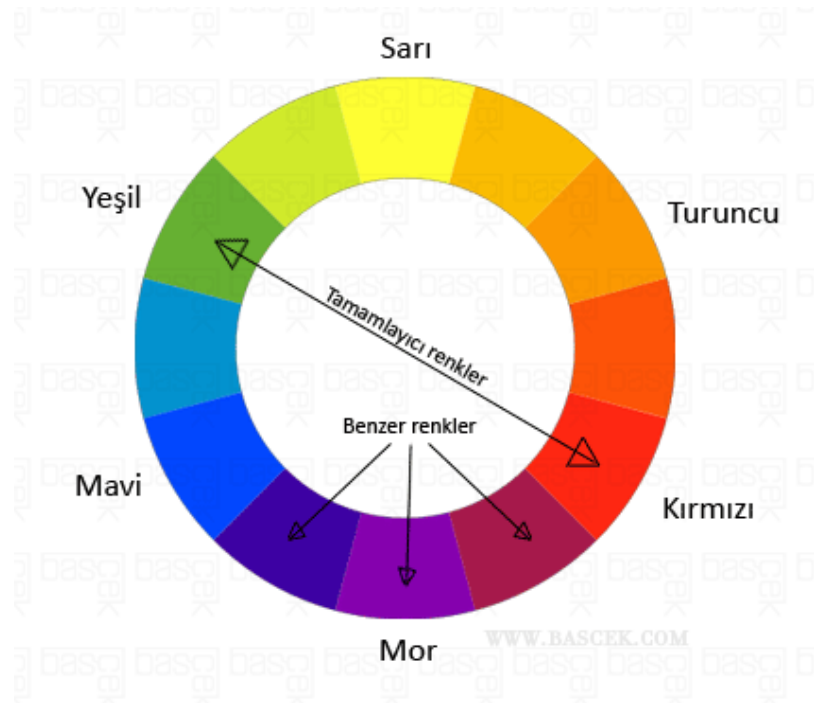


Görüntü 114: Doku (Press, 2011: 224).

Dokunun, mekân algılamasında önemli bir yeri vardır. Mekânı oluşturan dokulu yüzeylerin sertlik derecelerinin, gerek mekânın algılanan büyüklüğünü, gerekse mekânın anlamını etkiler. Mekân ve biçimi oluşturan yüzeylerin dokusu, fiziksel ve duygusal açıdan kabul edilebilir, estetik doygunluk sağlayan çevrenin yaratılması sırasında; gerek tasarım safhasında, gerekse mekândan beklenen etkiye uygun malzeme seçiminde, yüzey rengi ve aydınlatma ile birlikte dikkate alınması gereken bir öge olarak önemini ortaya koymaktadır.

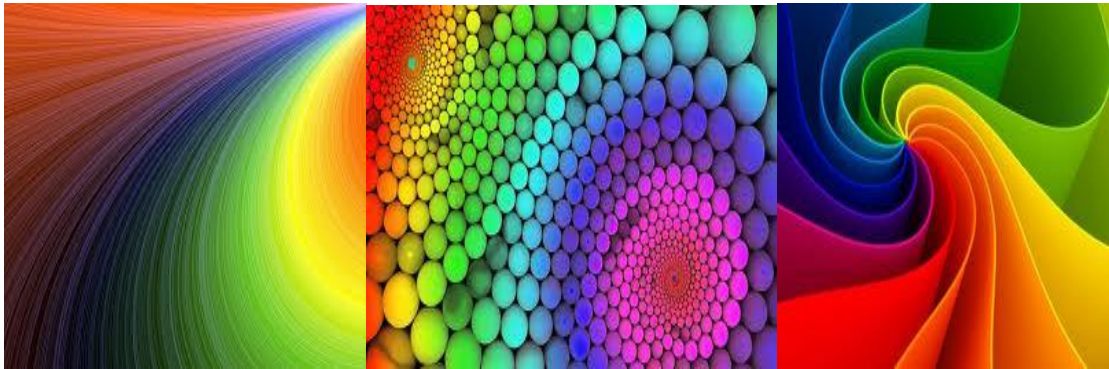
5.4.2. Renk

Renk, ışığın cisimlere çarptıktan sonra yansıyarak görme duygumuzda bıraktığı etkidir. (Kılıçkan, 2002: 75). Renkler, ışıkla birlikte varolurlar ve izleyen üzerinde birçok değişik duygular uyandırabilirler. Bunların bir bölümü kişisel, bir bölümü ise genellenebilir duygulardır. Sıcak renklerin uyarıcı, soğuk renklerin ise gevşetici ve dinlendirici olması, genellenebilen duygulara iyi bir örnek oluşturur (Öktem, 2012: 19-21).



Şekil 19: renklerin ilişkisi (http://www.bascek.com/5944/kompozisyonda-yardimci-ogeler-renk/tamamlayici_benzer_renkler/)

Renk, bir tasarımı meydana getiren yapıtaşlarından biridir. Bu nedenle bir tasarımcının insanların renk tercihlerini göz önüne alması gerekir. Yeşil ve mavi renkler soğuk, kırmızı ve sarılar ise sıcak renkler olarak bilinirler. Soğuk bir renk olan maviyi, sıcak bir renk olan kırmızı ile karıştırdığımızda mora yaklaşan bir mavi elde ederiz. Bu renk maviye oranla biraz daha sıcaktır (Öktem, 2012: 19-21). Nötr renkler olarak adlandırdığımız griler ise, pigmentlerindeki karışıma bağlı olarak sıcak ya da soğuk olabilirler (Becer, 2002: 59). “Fiziksel olarak beyaz ışık, kristal bir prizmadan geçirildiğinde kırılmaya uğrayarak, tayf diye adlandırılan yedi değişik rengi oluşturur. Kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, lacivert ve mordan oluşan renk tayfı zamanda gök kuşağı renkleri olarak da isimlendirilir” (Buyurgan, 2001: 60). Güneş ışığındaki renk grubunun uçları birleştirildiğinde, renk çemberi (renk üçgenleri) meydana gelir. Renk çemberinde üç ana renk pigmenti olduğu görülür. Bunlar kırmızı, sarı ve mavidir (Kılıçkan, 2002: 130 ve Öktem, 2012: 19-21)



Görüntü 115: renklerin kodları (<http://www.htmlkodlari.biz/html-renk-kodlari.html>)

Işığın cisimlere çarptıktan sonra yansıyarak görme duyumuzda bıraktığı etkiye renk denir. Renkler kendi içinde sınıflandırılabilir. Bu sınıflandırmada en önemli ayırım noktası renklerin sıcak ve soğuk renkler olarak ayrılmasıdır. Sıcak renkler, dalga boyu yüksek olan sarı, kırmızı ve turuncu gibi renklerdir. Dalga boyu düşük olan renkler de soğuk renklerdir. Bunlar da mavi ve yeşildir. Yeşil rengi farklılık gösterir; içindeki sarı oranı arttıkça sıcaklaşır, azaldıkça da soğur. Renklerin bu ayırımından tasarımcılar da faydalanır. Örneğin daha çabuk algılandığı ve dikkat çektiği için tasarımcılar genellikle sıcak renkleri tercih ederler; soğuk renkler ise bizde uzaklaşma hissi uyandırır. Renklerin fiziksel ve

psikolojik etkileri, onları kendi baslarına mesaj veren, iletişim kuran bir yapıya dönüştürür (T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Megep (Meslekî Eğitim Ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi) Grafik Ve Fotoğraf Alanı Reklâm Afişi Ankara 2007: 24)

Grafik tasarımcı renk çalışmalarında tamamlayıcı renk gruplarını tasarımın çarpıcılığını güçlendirmek için kullanır, başka bir deyimle zıt renklerin bir arada kullanılması demektir ve tasarımın daha etkili görünmesini sağlar.

Grafik tasarımcının yaptığı her çalışma çoğaltım tekniğinden geçebilir. Eğer gerekli renk kromasına sahip boyalar çalışmada kullanılmaz ise baskıdan iyi sonuç almak mümkün olmayabilir. Bununla birlikte basım tekniklerinde üç ana renk tasarımda kullanılan tüm renkleri meydana getirmek için kullanılır (<http://www.grafikerler.net/grafik-tasarim-t74954.html>).

Tasarımda rengin kullanım amaçları, renkli alana bir özellik kazandırmak, düşünceleri renkle simgeleştirmek, tasarımlarda verilmek istenen anlatıma yoğunluk kazandırmak ve nesnelere yoğunluk kazandırmaktadır. Rengin bir tasarım elemanı olarak bir sistem içinde kullanılmasının en tutarlı gerekçesi, tasarımcı ve gözlemciler arasında ortak bir dil oluşturarak tasarımların yapım ve eleştirilerinin aynı düzeyde yapılabilmesini sağlamıştır. Rengin üç boyutu bulunmaktadır;

Uzunluk (Rengin Türü): Renkleri betimlemede kullandığımız terimlerdir: Kırmızı, mavi vb.

Genişlik (Rengin Tonu): Bir rengin açıklık ya da koyuluğudur. Bir renge beyaz boya kattıkça tonu açılır, siyah ekledikçe koyulaşır.

Derinlik (Rengin Yoğunluğu): Rengin parlaklığı ile ilgilidir. Yoğunluğu fazla olan renkler, parlak renklerdir. Eşit boyutlardaki iki nesneden birini parlak bir renkle, diğerini ise koyu bir renkle boyadığımızda; parlak renkle boyanmış olanı diğerlerinden daha büyükmüş gibi algılanır. Renk derecelenmesi de derinlik algısı veren özelliklerdir, işaret edildiği gibi; Aynı renk şiddetinde iki alandan koyu değerdeki zemine yerleşeni, açık değerli zemindekenden daha parlak ve dolayısıyla da daha büyük olarak algılanmaktadır (<http://www.grafikerler.net/grafik-tasarim-t74954.html>).



Görüntü 116: Renk <http://www.mimaristil.com/kucuk-mekanlara-buyuk-cozumler-yaratin.html>, 2013

Soğuk renklerin yatıştırıcı- sakinleştirici ve sıcak renklerin heyecanlandırıcı canlandırıcı yöndeki bilinen etkilerinin bir takım psikolojik bozuklukların tedavisinde önemli rol oynadığı da düşünülmektedir. Soğuk renkler tansiyonu düşürücü etki yapar. Soğuk renkler denilen yeşil ya da maviye maruz kaldığında

beden, kas geriliminde boşalma, kalp atışında yavaşlama, beden ısısında hafif bir düşme yaşanır (Roth, 2006). Renklerin insanlar üzerindeki etkileri şöylece özetlenebilir;

Sarı: Neşe doğuran bir renktir. Parlak sarı ışık dolaşımı üzerinde olumlu tesir yapar. En parlak renktir. Fikir ve zekâyı açar. Gri ile karıştırılırsa etkisini kaybeder ve zayıflar. Diğer renklerle karıştığında parlaklık derecelerini kuvvetlendirir (Odabaşı, 2002: 88). Sarı ve özellikle altın sarısı Doğu'da kutsal renk olarak sayılırken, Batı'da ise korkaklığın ve ihanetin simgesi olarak kabul edilir, Sarı aynı zamanda içtenlik, sağlık ve iyimserliğin de sembolüdür ve bu nedenle gıda ambalajlarında sıkça kullanılmaktadır. Van Gogh'un resimlerinde sarı renk, çılgınlık ve delilikte bağdaştırılmaktadır. Sarı renk bulabileceğimiz en parlak ve aydınlık renktir (Becer, 2002: 59,60). Bu renkte derinlik etkisi vermek olanaksızdır. Maviyle soğuklaştırılınca, sarı renk hasat bir tona döner. Ruhsal durum içinde etkisi düşünüldüğünde, deliliğin renklendirilmiş bir görünüşünü verir. Her şeyi altüst eden, amaçsız bir biçimde güçlerini, her şeyiyle bitinceye kadar tüketen bir delilik izlenimi verir.

Turuncu: Yaşama sevinci verir. Hareket ve canlılığı artırır. Kahverengiye yaklaştıkça sükunet vermeye başlar. Turuncunun aktif bir etkisi vardır (Odabaşı, 2002: 88). Turuncu, bilim ve uygarlığı simgeler. Ayrıca, sıcaklığın, enerjinin, gücün ve neşenin rengidir (Becer, 2002: 61).

Kırmızı: Mücadele ve canlılığın timsalidir. Nefse hâkimiyeti ve idari kontrolü kaybettirir, heyecan verir, samimiyet ve hoşlanma duygusu yaratır (Odabaşı, 2002: 88). Tutkunun, gayretin, inancın ve mutluluğun simgesidir. Bazılarına göre ise kan basıncını artırır, nabız atışını hızlandırır. Amerikan Otomobil Kuruluşu, kırmızı renkli otomobil kullananların diğer renklerde araç kullananlara göre daha fazla kaza yaptıklarını belirlemiştir. Aynı zamanda cinsellik, saldırganlık ve şiddeti çağırıştırır (Becer, 2002: 60).

Yeşil: Memnunluk, sükûnet ve ümit telkin eden dinlendirici bir renktir. Serin, taze ve gençleştirici bir renktir. Gri ile karıştırılınca tembellik, sarı ile karıştırılınca canlılık tesiri verir. Maviye yaklaştıkça ruhsal kuvveti artar. (Odabaşı, 2002: 88). Kıskançlığın, tazeliğin ve verimliliğin rengidir. Çevreyi ve doğayı simgeler.

Rahatlatıcı ve dinlendirici özelliğinin yanında hastalığı, suç duygusunu ve hatta terörü bile çağrıştırabilir (Becer, 2002: 60).

Mavi: Düşünce, karar verme yeteneğini arttırır. Yaratıcı fikirlerin doğmasına yardımcı olur. Soğuk etkisi veren, sakinlik duygusunu doğuran ve kuvvetlendiren bir renktir (Odabaşı, 2002: 88). Otorite ve yetkinin yanında, temizlik, içtenlik ve dürüstlüğü çağrıştırır. Edilgen ve dinlendirici özelliği olan soğuk bir renktir. Gökyüzünü, suyu ve buzu hatırlatır, hem uzaklık ve resmiyeti, hem de doğruluk ve sadakati ayrıca korkuyu ve ağırbaşlılığı da simgeler (Becer, 2002: 60). Derinlik, insandan uzaklaşan ve kendi merkezine doğru yönelen bir devinim karakterine sahip olan mavi içinde bulunur. Bu da ruhsal durumu etkiler. Derin mavi, sonsuzluğu doğru çeker ve paklık isteği ve doğaüstü susuzluğu duygusu uyandırır. Göksel bir renktir. Siyaha doğru yaklaşan mavi, hüznü bir havaya girer. Aydınlandığı zaman ise, açık gökte olduğu gibi, sessizliği yitirir ve kayıtsız bir karaktere bürünür(Becer, 2002: 60).

Mor: Gerçekleşmesi zor olan fikirler ve hüznü doğuran, düşündürücü, pişmanlık doğuran bir renktir. Geniş bir yüzey halinde kullanılırsa korkuya neden olur. (Odabaşı, 2002: 88). Saltanatın rengidir ama diğer taraftan da yalnızlığı çağrıştırır. Maviye oldukça yaklaşan mor ise depresyonun, ruhsal çöküntünün ve kederin rengidir. Maviye yakın mor; maneviyatın, kırmızıya yaklaşan mor ise cesareti simgeler (Becer, 2002: 60).

Beyaz: Temizlik ve saflık telkinini yapar ve Ferahlık verir (Odabaşı, 2002: 88). Dürüstlüğün rengidir. Bazı doğu ülkelerinde matem rengidir (Becer, 2002: 60).

Siyah: Ciddiyet ve ağırlık telkin eder. Küçük yüzeyler halinde kullanıldığında canlılık büyük yüzeyler halinde kullanıldığında endişe ve korku hissi doğurmaktadır (Odabaşı, 2002: 89). Üzüntüyü, kasveti, karanlığı, kederi, sıkıntıyı ve ölümü simgeler, şehveti ve zarafeti de çağrıştırır (Becer, 2002: 60). Giyimde ciddiyet ve ağırbaşlılığı gösterir (Kılıçkan, 2002: 134).

Gri. Olgun, temkinli ve rahatlık telkin eden bir anlam taşır. Yanındaki renklerin iyi belirlenmesini sağlar (Odabaşı, 2002: 89).

Kahverengi: Tekdüzelik ve sıkıcılığı çağrıştırır (Becer, 2002: 59).

Pembe: Aşk, sevgi, dişiliği çağrıştırır (Buyurgan, 2001: 64).



Görüntü 117: Waderlust Hotel her odanın farklı renklerle tasarlamış (Press, 2011: 55).

Grafik tasarımcı renk seçiminde şu dört unsura dikkat etmelidir:

- 1- Rengin kültürel değişimi,
- 2 - Hedef kitlenin renk tercihi,
- 3 - Firma ya da ürünün karakteri ve kişiliği,
- 4 - Tasarımdaki yaklaşım biçimi (Becer, 2002: 60).

“Renk, bir tasarımda etkileyiciliği ve vurgulamayı artırır. Renk unsuru taslaktan başlayarak tasarım sürecinin içindedir. Bazen renk, yaratıcı düşüncenin temelini oluşturabilir ve bütün tasarım renk üzerine kurulabilir. Renk, bir tasarımda etkileyiciliği ve vurgulamayı artırır” (Becer, 2002: 60). Rengin fonksiyonları ise:

- Dikkati çekmek, aslına uygun gösterebilmek, akılda kalmasına yardım etmek, bazı hayali izlenimleri yaratmak, çekiciliği artırmak, kuvvetli bir etki yaratmak.

- Dikkat çekmek; yapılan araştırmalar göstermiştir ki renkli çalışmalar siyah beyaza göre daha fazla dikkat çekmektedir.
- Aslına uygun göstermek; Renkli bir resim, çizimleri hiçbir kelime ile anlatılmayacak kadar etkili anlatır.
- Akılda kalmasına yardımcı olmak; Renkli eserler akılda kalıcı izler bırakır.
- Hayali izlenimler yaratmak; Renklerin insan psikolojisi üzerinde etkileri uzmanlar tarafından reklamcılıkta ustalıkla kullanılmıştır.
- Çekiciliği arttırmak; Renkler hedef kitlenin sosyo-ekonomik durumlarına uygun seçilmelidir.
- Kuvvetli bir etki yaratmak; İster bir ürünle, ister bir olayla, ister yurtseverlik gibi bir duyguyla ilgili olsun, gelip geçenlerin dikkatini hemen çekme özelliği ne sahip olmalıdır (Becer, 2002: 60).



Görüntü 118:Çeşitli renklerle canlı grafik tasarım örneği (Press 2011: 102).

5.4.3. Işık

Çevremiz hakkında sahip olduğumuz görsel bilgiler bizim dışımızda yer alan tüm nesneler ve olaylar hakkındaki görsel algılarımıza dayanır. Görsel algının

gerçekleşmesi ise görme duyum organının ışık tarafından uyarılması ile başlar ve zihinsel değerlendirme ile sonuçlanır. Işınların taşıdıkları enerjinin gözü uyarmasıyla “ışık” duyumunu ortaya çıkar.

İnsanın ışık algılaması, tüm diğer algılama türleri gibi yalnızca fiziksel uyarıya dayanmaz, duyum organı ve gözlemcinin öznel durumu ile de doğrudan ilişkilidir.



Görüntü 119: Tavanda ledlerle mekanı ışıklandırmışlar (Press, 2011: 265).

Çevrede bulunan her hacim ve her nesne yüzeylerle sınırlandırılmıştır. Buna bağlı olarak aydınlatılmış bir ortamda bulunan herhangi bir maddesel varlığın görsel algılamasının doğrudan doğruya ortamı ya da maddesel varlığı belirleyen yüzeylerin algılamasına dayandığı söylenebilir. Yüzey algısı da yüzeylerden

yansıyan ışığın algısını gerektirir. Bu durumda ışık öğeleri olarak düşünülebilecek ışığın parlaklığının ve renginin yüzey ve mekân algılamasında ayrı ayrı etkilerinden söz edilebilir (Aydıntan, 2012: 48).

Görsel algı oluşumu için ön koşul olan ışık, görsel çevrenin canlandırıcısı olarak tanımlanabilir. Işığın olmadığı durumda, Temel Sanat/Tasarım öğelerini oluşturan biçim, doku ve renk vb. kavramlar, var olamamaktadır. Hacimlerin algılanmasında öncelikli öğe ışıktır. Işık ve gölgenin, kütle değeri yaratan ve derinlik algısı veren somut öğe olduğunu ifade etmektedir. Işık aynı zamanda iç mekân tasarımı sürecinde de önemli bir bileşendir. Bu noktada ışık, sadece mekânı aydınlatmak ve görsel olarak algılanmasını sağlamak için değil; belirli işlevlerin vurgulanması, aydınlık-karanlık etkisiyle yönelimin sağlanması, mekânların işler kılınması ve mekânlara anlam kazandırılması için de gereklidir. Arnheim (2002) aydınlanmayı; “bir görsel durumda, nesnelerin parlaklıkları ve tonları üzerine etki eden, eklenen ışık derecelendirmesi (gradyan)” olarak tanımlamaktadır (Arnheim, 2002: 310 aktaran Güler, 2012: 51). Işık yoğunluğu algılanan rengi belirler. Tam yoğunluk beyaz bir algıya neden olurken, üç rengin yoğunluklarının azalması ise, siyah olarak algılanmaktadır. Işık renklerinin yoğunluklarındaki az veya çok fark, ortaya çıkan rengin daha az ya da daha fazla doygun bir rengin oluşmasını sağlamaktadır (Polat 2012:120).

5.4.4. Parlaklık

Parıltı kavramı, gözün kamaşmasına neden olan bir kaynağın ışıksal bir büyüklüğü ile ilgilidir. Yüzeylerin, öznel parıltı ya da ışıklık adı verilebilecek algılanan özellikleri ile ilgili yapılan çalışmalarda eşit büyüklükteki kartonlardan ışıklılığı yüksek düzeyde olanların diğerlerinden daha büyük algılandığı ortaya konulmuştur. Yüzeylerin parıltıları ile algılanan uzaklıkları arasında ters orantılı bir bağlantı vardır.



Görüntü 120: Bu parlak kristaller hem duvardaki kullanan LED, hem yansıtma dan dolayı heyecanlı bir gece kulübü yaratmış.

Parlak kiristallar hem duvardaki kullanan LED, hem yansııtma dan dolayı heyecanlı bir gece kulubu yaratmış.



Görüntü 121: New York' ta "Bluarch" mimarlık officinin tarafından tasarlanmış, "GREENHOUSE" adlı gece kulübü (Press, 2011: 265).

Renk çeşidine bağlı olmaksızın, parlaltısı artırıldıkça yüzeylerin algılanan ölçülerinde artma olur. İki boyutlu örneklerle yapılmış tüm araştırmaların ışığında, düzlemsel yüzeylerin belirlediği hacimsel bir anlatımın ortaya koyduğu mekânın algılanan büyüklüğünün bu düzlemsel yüzeylerin parlaltılarına bağlı olarak değişiklikler göstereceği Flynn ve arkadaşları tarafından yapılmış olan deneylerle ortaya çıkarılmıştır (Aydıntan, 2001: 48). Parlaklıkları, karmaşık bir algı sürecine bağlıdır ve çevresel aydınlık, nesnenin ışık emiciliği, yansıtıcılığı vb. fiziksel özellikleri, nesneleri çevreleyen diğer nesnelerin parlaklıkları, izleyicinin gözleri ve psikolojik durumları gibi değişkenlerle ilişkilidir (Güler, 2012: 51).

Renk ve doyuruculuk miktarlarında belirleyici rol oynar, nesne üzerindeki değişiklikleri algılama illüzyonlarına sebep olur (özellikle üç boyutlu nesnelerde). Yoğun kullanımında, arka mekânın koyuluğuna bağlı olarak yakınlık duygusunu etkiler. Üç boyutluluk getirir (İncekara 1999).

İç mekânlarda önerilen renkler, uygun ışık kaynak renkleri ile ilgili bilgiler aşağıda verilmiştir.

Konut, otel ve hastanelerin yatak odaları, rahatlık ve sükunetin olması gerektiği yerlerdedir. Bu yüzden sert kontrastların, ağır renklerin yerine yumuşak renkler tercih edilmelidir. Koyu tonlardan kaçınılmalıdır. Uzaktan net fark edilebildiği, sakinleşme, stres atma, dinlenme duygularını öne çıkardığından bu mekânlarda Mavi ve açık tonları veya yumuşak ve sakinleştirici etkisi olan macenta rengi kullanılmalıdır. Çocukların kullandığı uyuma, dinlenme mekânlarında ise berrak ve parlak bir ortam yaratması bakımından kırmızı, turuncu ve sarı bazlı renkler veya yeşil ve mavi bazlı renklerin açık tonları kullanılmalıdır. Bu mekânlarda, genel aydınlatma için tavandan yansıtarak endirekt aydınlatma kullanılmalı, kitap okuma için başucu aydınlatması yapılmalıdır ve dimmerlenebilir alanların tercih edilmesi faydalı olur. Ayrıca okurken gözü yormayacak bir aydınlatma olmasına da dikkat edilmelidir. Bu mekânlarda kullanılan dolapların 50-80 cm. önüne yerleştirilecek yönlendirmeli armatürlerle renk geri verimi, iyi ışık kaynakları kullanılarak dolap önü aydınlatması sağlanabilir. Islak hacimler genelde küçük yerlerdir. Bu yüzden, duvarlar için hacim genişletici, açık ile orta arası renklere yer vermek gerekmektedir. Temizliği ve sağlığı çağrıştırdığından

beyaz ve kırık beyaz bu mekânlar için uygun renklerdir. Bunun yanı sıra, doğal elementleri temsil ettiğinden ve mekânları geniş gösterdiğinden mavi- turkuvaz, mavi-yeşil veya yeşil tonlardaki açıktan ortaya değişen renkler diğer uygun renklerdir. Islak hacimlerin aydınlatılmasında, neme ve suya dayanıklı armatür ve aplikler kullanılabilir. Önü camlı armatür veya kapalı tip lambalar seçilmelidir. Ayna önlerinde ışığın göz almasını önlemek amacıyla, armatürler aynanın iki yanına konulmalı, ışığın geliş doğrultusuyla bakış doğrultusunun geniş açı yapması sağlanmalıdır. Mutfak tipi mekânlarda, hareket artırıcı renkler hedeflenerek, sıcak renkler seçilmelidir. Bu renkler dikkatli ve hazır olma duygusunu, yaratıcılığı desteklemektedir. Güven ve huzur verici özellikte olduğu, doğayı çağrıştırdığı için yeşil, bitecek olan bir süreci gösterdiği ve dikkati ayakta tuttuğu için sarı renk bu mekânlara uygun renklerdir. Işık yansımalarını artıracığından tezgah için kontrast renk kullanılabilir. Daha koyu gölgeli renklerin seçildiği bölümler için kuvvetli ve net bir aydınlatmaya ihtiyaç vardır. Kullanılan bütün tefrişler odadaki temel renge bir vurgu yaratmalıdır. Mutfaklarda diğer mekânlara göre daha yüksek aydınlık seviyesi sağlamak, kullanım kolaylığı açısından faydalı olmaktadır. Genel aydınlatma, sıcak renkli ışık veren lambalar kullanılarak sağlanabilir. Dolaplar içerisinde dekoratif amaçlı, noktasal aydınlatma yapılabilir. Oturma odaları, salon tipi mekânlarda doğal renkler seçilmeli, gün ışığının az geldiği mekânlarda ortam ve duvar renklerinin açık renklerde seçilmesi gerekmektedir. Seçilen açık renkler ışığın yansımalarını sağlayarak ortamın koyu renklere göre daha aydınlık olmasını sağlamaktadır. Kontrast renkler dikkat çektiğinden koyu ve açık gölgeli renkler arasında sert kontrastlara yer verilmemelidir. Çok güçlü bir psikolojik etkisi olduğu, Gözü dinlendirdiği, bireyin yaratıcılık duygularını açığa çıkardığı ve her bünyeye uygun bir renk olduğundan, bu mekânlarda beyaz, açık mavi ve tonları kullanılabilir. Bu mekânlarda her nokta aynı yoğunlukta ve biçimde kullanılmamaktadır. Bölgesel aydınlatmalar uygulamak, monotonluktan uzak, kullanım, işlev ve mimari karakteristikle uyumlu bir aydınlatma yapılmasını sağlamaktadır. Sıcak renkli kompakt floresan lambalar, bu mekânlar için uygun olmaktadır. Ayrıca gözü yormayacak aydınlık düzeyi; renksel geriverimleri iyi, sıcak ışık renkleri kullanılarak endirekt aydınlatma yoluyla sağlanmalıdır. TV

seyrederken ortamda bir miktar aydınlık düzeyi, dimmerlenebilir armatürlerle sağlanabilmektedir (Özbudak, Gümüş, Çetin, 2004).

Çalışma işlevlerinin olduğu ofis, büro yapıları ve çalışma odalarında, çalışma zevkini ve verimini arttıran uygun seçilmiş renkler kullanılmalıdır. Bu mekanlarda, Kendine güven duygusunu öne çıkardığı için morun açık tonları kullanılabilir veya gücü temsil eden, aşırılıkları dengeleyici özelliği olan ve konsantrasyon sağlayan bir renk olan siyah kontrast renkleriyle beraber kullanılabilir. Ayrıca otorite simgesi olan lacivert veya toprak tonlarında olmasından dolayı, resmiyetten uzak, rahat ve tepkisiz, hissettiren kahverengi tonları da bu mekânlarda kullanılabilecek renkler arasındadır. Işık kaynaklarının bilgisayar ekranlarında yansıma yapması görsel performansı etkilemektedir. Çalışma masası üzerinde ayarlanabilir hareketli bir masa lambası ile ışık tek yönden gelecek şekilde yerleştirilip gölge oluşumu engellenebilir. Bekleme salonları, koridorlar, giriş fuayeleri gibi ortak kullanılan alanlarda kullanacakların amacına bağlı olarak en uygun ortak renk saptanmalıdır (Özbudak, Gümüş, Çetin, 2004).

Buralarda, kuvvetli ve çarpıcı bir atmosfer yaratmak için koyu ve canlı renkler, sıcak ve rahatlatıcı bir atmosfer yaratmak için, gül rengi, şeftali, limon, leylak ve pembe gibi renkler ve onların tonları kullanılmalıdır. Kendine güven duygularını harekete geçirdiğinden hastane ve kliniklerin bekleme odalarında morun açık tonları kullanılabilir. Koridorlarda, ışık kaynaklarını koridor boyunca dizmek uygundur. Yarı şeffaf aplikler koridor boyunca kullanılabilir. Geniş açılı armatürler kullanılmalı, koridorla odalar arasında çok büyük aydınlık seviyesi farkı olmamasına dikkat edilmelidir. Ortak kullanılan mekânlarda, açıktan koyuya doğru değişen renklere yer vermek, mutlu, sıcak ve davet edici bir atmosfer yaratmaktadır. Bunun için, doğal, meyve renklerini andıran renkler kullanılmaktadır. Eğlence işlevlerinin olduğu mekânlarda, fiziksel gücün, hareketin, canlılığın ifadesi olan vücut sıcaklığını arttırıp kan dolaşımını hızlandıran renklere biri olan kırmızı ve açık tonları tercih edilebilir. Yemek yeme amaçlı kullanılan mekânlarda ise dikkat çekici, canlı sıcak bir renk olan turuncu tercih edilmelidir. Genel olarak, yemekteki renklerin net bir şekilde görünümüne yetecek kadar ışıklandırma olmasına dikkat edilmelidir. Bu

mekânların aydınlatmasında, mekân çok büyük değilse masa üzerine bölgesel aydınlatma yeterli olmaktadır. Büyük salonlarda genel aydınlatma da uygulanmalıdır. Bu yerlerde sıcak renkli ışık kaynakları kullanılmalı ve masa üzerinde yüksek aydınlık düzeyi sağlanmalıdır. Masa üzerinden 0.90 -1m. yükseklikte olacak şekilde tavandan asılı lambalar ideal aydınlığı sağlayacak ve masada oturan kişilerde kamaşma yapmasını engelleyecektir. Çocuk odaları, dans stüdyoları, diskotekler topluma açık olan alanlar hareketin yoğun olduğu yerlerdir. Bu mekânlarda, mekânın kullanım amacına uygun renkler seçilmelidir. Enerji, hareket ve canlılık verici renklerden olan kırmızı, turuncu ve sarı tonları bu mekânlar için uygun renklerdir. Bu mekânların aydınlatılmasında ise renkli ve özel aydınlatma sistemleri veya tavandan yansıtılan endirekt aydınlatma uygun olmaktadır (Özbudak, Gümüş, Çetin, 2004).

5.4.5. Saydamlık

Saydamlık nesnenin ışığı yansıtma derecesine bağlı olarak, saydam (cam, su, hava) yarı saydam (buzlu cam, ince yağlı kâğıt) saydam olmayan (taş, tahta, demir) diye sınıflanır.

Saydamlık; arkasında ne olduğu görülebilen görsel bir ayrıntıdır. Saydamsızlık ise görsel olarak kullanılan şeylerle gizlemek bloke etmektir. Biri diğerinin görüntüsünü kapayacak şekilde ardı ardına gelen cisimlerden öndeki, yani örten cisim ışık geçiren bir bünyeye sahipse, arkada kalan cismin anlaşılması kolaylaşır (Güngör, 1983). Saydamlık ilkesi ile kompozisyonda uyumlu vurgular elde edilebilir. İletilecek mesaj; saydamlık yardımıyla, örtülen cismin belirli şekilde anlaşılması, örten cismin arkasının daha çabuk algılanması şeklinde akılda kalır (Bingöl, 2006: 108)

Saydam, T.D.K. sözlüğünde 'İçinden ışığın geçmesine ve arkasındaki şeylerin görülmesine engel olmayan (nesne ya da cisim), şeffaf ' anlamında kullanılmıştır. Sözlüğün taşıdığı yan mecaz anlamı ise 'Açık seçik, belirgin' dir (www.tdk.gov.tr).

Saydamlık ilkesinde, uzayda birbiri ardına yer alan öğelerin saydam olmalarıyla birlikte derinlik anlatımının zayıflamasını getiren bir belirsizlik tanımlanır. Buna

karşın birçok anlamların aynı anda, birlikte kavranmasına yardımcı olur. Bir organizasyon bütünü içinde diğer organizasyonların algılanmasını sağlar (İncekara 1999).



Görüntü 122: Tasarımcısı“Mr. İmportant”, Bu “Motif” adlı club San Joise, U.S ülkesinde tasarlanmış (Shaoqiang, 2010:122)

Motif adlı kulüpta saydamlığı yaratmak için parlak polimer film tavandan asılarak iç mekân grafik tasarımını farklı bir anlam kazandırmış.



Görüntü 123: Tasarımcısı “Mr. Important”, Bu “Motif” adlı club San Joise, U.S ülkesinde tasarlanmış (Shaoqiang, 2010: 122).

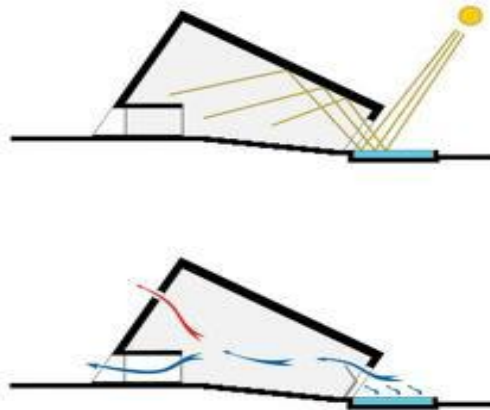
Mimarlıkta incelenen saydamlık kavramı, birden fazla anlamda yorumlanmış ve bu yorumlarla birlikte hem fiziksel, hem örgütsel, hem de simgesel nitelikteki bir kimliğe bürünmüştür. İnsanın kurguladığı ve kullandığı saydamlık, insan

kaynaklı bir uğraş olan mimarlıkta farklı dillerde yorumlanabilmektedir (İleriye, 2007: 45)

Madde, görsel açıdan geçirgenlik ortamında, ışığın da yardımıyla görünür hale gelir, saydamlık bu şekilde algılanır, gölgelenmeler ve daha birçok görsel oyunlar gerçekleşir. Yarı saydam bir nesneye gelen ışık saydamlığının artmasına neden olur Cam ve metal ile iskelet strüktürlerdeki geniş açılım teknolojisinin ilerlemesiyle özgün bir kimlik arayışına gidilmiştir. Bunun örneğini Walter Gropius'un 1911 yılında tasarladığı Almanya'daki Fagus Fabrikası'nda görmekteyiz. Yoğun bir cam cephenin çelik iskeletle desteklendiği bu yapı ilk örneklerden biridir. 1925 yılında Dessau'da tasarlanan Bauhaus yapısı da bu günün modern tasarımcılarının dış ve iç mekân entegrasyonu–saydam cephe sistemi- anlayışına öncülük etmiştir (İleriye, 2007: 45)

5.4.6. Yansıtma

Pürüzsüz yüzeyler üzerine gelen ışığın, geldiği açı ile birlikte ışık şiddeti ile görüntü oluşturmaya yansıtma denir. Işık şiddeti düzgün görüntü oluşturuyorsa buna düzgün yansıma denir. Duvar, kâğıt veya kumaş gibi pürüzlü yüzeylerin görüntü oluşturmaya dağınık yansıma denmektedir. Nesne ışık yayıyorsa görülebilir ve fark edilebilir. Yani bir nesnenin fark edilebilmesi için o nesnenin ışık yayması ya da yansıtması gerekir.



Şekil 20: Yansıtma şeması (<http://www.designboom.com/architecture/manco-architects-conceptual-mosque>)

Bir iç mimari grafik tasarımcısının ışık konusunda da bilgili olması gerekir. Yaratıcı bir iç mimari grafik tasarımcısı boya, alçı gibi somut dekorasyon unsurları kullanmadan sadece yansıtma ile farklı görüntü ve farklı etkiler yaratabilir. Yansıtmanın yarattığı etkinin daha çarpıcı olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin doğal ışığı yansıtarak rahatlık, huzur gibi duyguları on plana çıkarabiliriz. Usta bir tasarımcı doğal ışığa ihtiyaç duymadan da etki yaratabilir.



Görüntü 124: Yansıtma örneği, tasarımcısı “Pacha Madrid ve Le Marquis’in” iç mekan club Musée tasarımını ve grafik tasarım ile estetik bir şekilde , Madrid ülkesinde tasarlanmış (<http://www.hafelegateway.com/konular/mimari/page/2,2012>)

İç mekânlarda renklerin yapıcı etkilerini görebilmek için yansıtma faktörleri doğrultusunda renkler ölçülü olarak kullanılmalıdır. Yansıtma faktörü, yüzey üzerine düşen ışığın yansıma oranını belirtilmektedir. Aydınlatma sistemi planlamasıyla, yüksek yansıtımlı malzeme ve renk kullanılan odalar, hem daha verimli aydınlatılır, hem de düşük yansıtımlı odalardan daha sıcak ve büyük görünür (Yengin, <http://www.floor.com.tr/lamp83.htm>). Fazla renk kullanımı, tıpkı az renk kullanımında olduğu gibi dengesizlik yaratmaktadır. En uyumlu görüntüler, renklerin tamamlayıcıları ile birlikte kullanılmasıyla elde edilmektedir.

Renkler Yansıtma faktörü (p)

Siyah 0,05

Koyu kırmızı 0,10

Orta gri 0,20

Açık kahverengi 0,30

Açık gri 0,40

Gök mavi 0,40

Pembe, Açık yeşil 0,45

Açık sarı 0,70

Beyaz 0,80

Genel aydınlatmada en çok istenen, gün ışığına yakın ışık rengine yaklaşabilmek ve gün ışığından da mümkün olduğunca yararlanarak enerji tasarrufu sağlamaktır. Mekânların ne amaçla kullanıldıkları, rengi, ortam ve mimari özellikleri, uygulanacak aydınlatma şekline etki etmektedir. Seçilen ışık kaynağı, o mekândaki ortam renklerine uygun olmalıdır. Farklı renk özellikli ışık kaynaklarıyla sıcak ve huzurlu bir atmosfer yaratılabileceği gibi, uyarıcı, çalışmaya teşvik edici etkiler de oluşturulabilir (Yengin, <http://www.floor.com.tr/lamp83.htm>).

Florida, ABD'de Miami uluslararası havaalanı Christopher Janney tarafından tasarlanmıştır.

6. BÖLÜM

MEKÂNDA GRAFİK TASARIMIN KULLANDIĞI ALANLAR VE UYGULAMA YÖNTEMLERİ

Grafik tasarımları mekânlarda özellikle günümüzde oldukça fazla gelişmiş ve çok sayısız düzeyde kullanılmaktadır. Uygulama yapılırken de geometrik açıdan uygun yerler seçilmektedir. İç mekân grafikler kullanıldıkları mekânlara göre farklı özellikler kazandırır ve bu tasarımları tasarlarken mekânın erişebilirliği, odaklayıcı ve duygusunu artırır. Seçme konusunda iletmek istenilen mesajı vermesi, görselliği sağlaması gibi nitelikler üzerinde durulmaktadır. İç mekânda mesela, zemin, duvar ve tavan, hacimlerin sınırlarını tanımlayan mimari öğelerdir. Mekânı kapatır, sınırları bir araya getirir ve onu çevresindeki iç mekânlardan ve dışarıdan ayırır (Ching 2004: 14). Bu bölümde grafik tasarımın mekânın içinde nerelere uygulandığı örneklemi aktarılacaktır.

6.1. İÇ MEKANDA GRAFİK TASARIMIN KULLNILMASINA İLİŞKİN UYGULAMALAR

Yüzey genel anlamda bir cismin ya da nesnenin temas edilen, görünün kısmıdır. Yüzey nesnenin dokusunu içinde barındırır. Mimari mekana mekansal özelliğini kazandıran en önemli unsur, kütlenin plansal ifadesini oluşturan geometrik biçimin sınırlarını çevreleyerek iki boyutlu plana hacimsel özelliğini veren ‘yüzey’lerdir (Schulz, 1965). Yüzeylerin genel karakteristik yapısının mekan oluşumunda, daha doğrusu geometrik biçimlere mekansal özelliklerinin kazandırılmasında üç önemli işlevi vardır:

- Yüzeyler sınırladıkları ya da çevreledikleri biçimlere mekansal özelliklerini kazandırır.
- Yüzeyler sınırladıkları biçimlerin ve mekanların diğer biçim ve mekanlarla olan ilişkilerini yine diğer biçimlerin yüzey özelliklerine göre düzenlerler.

• Yüzeyler, sınırladıkları ve tanımladıkları mekanların çevreleriyle olan ilişkilerinin düzeyini, düzenini ve biçimini belirler. Yüzeylerin mekan üzerindeki bu belirleyici etkisi dikkate alındığında, 'mekansal hem yüzey birleşim' ve 'mekansal entegrasyon' kavramlarının farklı yüzey ilişkileri içermesi bakımından mekansal anlamda farklı kurgular oluşturması kaçınılmazdır (Dinçer, 2005:2). Mimari açıdan düşünüldüğünde bir yapıdaki duvar, zemin, tavan, sirkülasyon ortamları ve donatılar akla gelir. Şimdi bu yüzeyler hakkında bilgi sunulacaktır.



Görüntü 125: İç mekan grafiği, tüm yüzeylerde grafik tasarımı (Press, 2011: 66).

6.1.1. Duvar

Duvarlar iç mimari grafik tasarımının önemli unsurlarındandır. Hem alanı çevirirler hem de odaları bölerler. Her odada bağımsız olan eylemlerin görünmemesini sağlarlar. Geniş yüzeyleri sayesinde tasarımın ana temasını ifade etmekte geniş olanaklar sağlarlar.

Her hangi bir yapının en temel mimari ögesi duvarlardır. Hem dış cepheler, hem farklı eylemlerin birbirini etkilemeden yapılabilmesi için oluşturulan odaları çevrelerler. Duvarların dış cephede ve iç mekânda boyutları ve birbirleri ile ilişkileri yapının tümünün boyutlarını belirler. Duvarlar tek malzemeden oluşabileceği gibi birden fazla malzemeden de oluşabilirler. İç mekân mimari tasarımında döşeme ve tavan ile birlikte tasarımın formunu oluştururlar.



Görüntü 126: Bu “Molin Rogue” bar italya da “Alessandro Suzzi” iç mekan grafiği tasarımcı tarafından duvar yüzeyinde grafik tasarımı yapılması (Graphics and Space, Shaoqiang, 2010: 138)



Görüntü 127: İç mekan grafiği, tasarımcı tarafından duvar yüzeylerinde grafik tasarımı yapılması (Shaoqiang, 2010: 139).

İç mekâna örnek olarak ise bir mutfak ile oturma odasını birbirinden ayırmada kullanılmaktadır. Duvarlar alanı çevirmekten çok bölme işlevi görürler. Ayrıca gerektiğinde mahremiyeti de sağlar (Kalınkara, 2006).

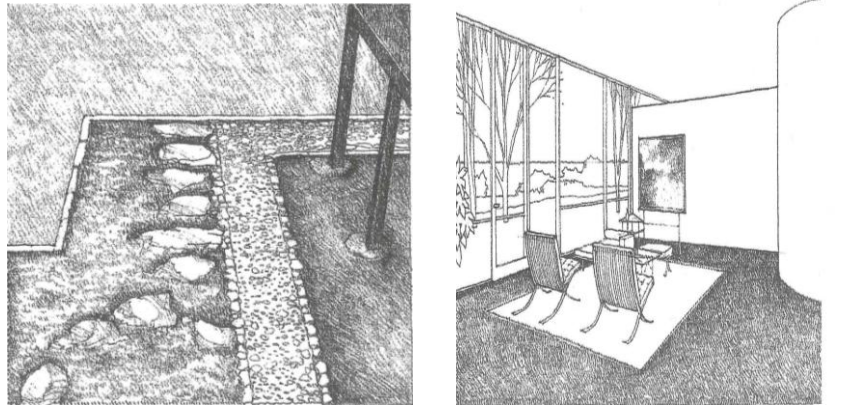
Duvar yüzeyindeki renk ve doku özellikleri tasarımcı tarafından değiştirilebilir. Örneğin duvar kâğıdı çekilebilir, oyulabilir, boyanabilir veya başka bir malzemeyle kaplanabilir. Daha da ötesi aşağıda yer alan resimdeki gibi mekândaki mevcut duvar yüzeyi üzerine uygulama yapılabilir.



Görüntü 128: Duvar yüzeyinde örnek grafik tasarım uygulama (Shaoqiang, 2010: 80).

6.1.2. Zemin

Zemin belli bir yüzeyin belirginleştirilmesi ve mekânsal alanı tanımlamak için kullanılır (Ching, 2003: 100).



Şekil 21: İç mekân zemin yüzeyi (Ching,1996: 101)

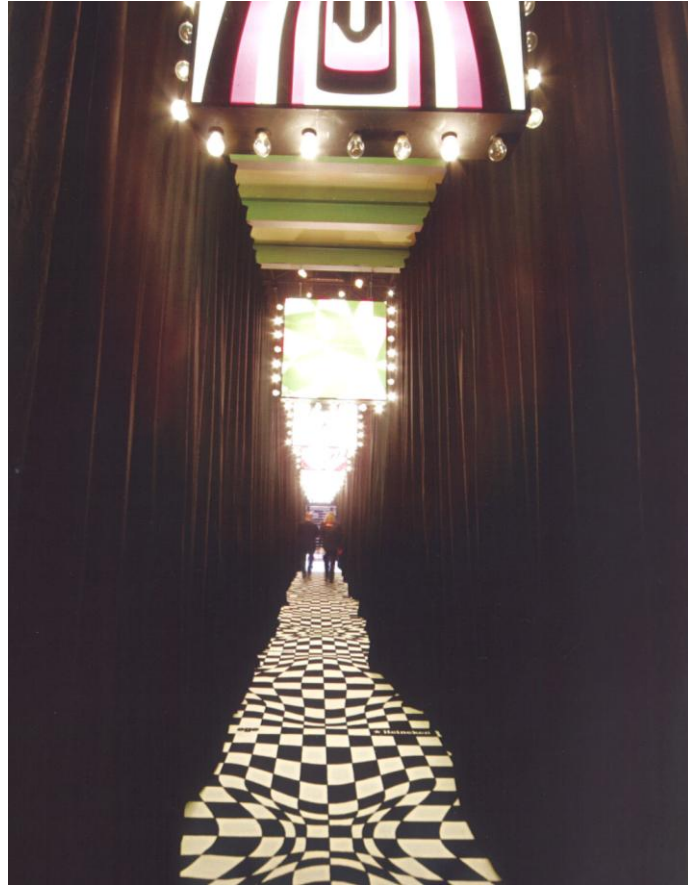
Zemin iç mimari tasarımda diğer tüm unsurları üstünde taşıyan yüzeydir. Yüzeyin mekana anlam verebilmesi için kaliteli materyal kullanılması ve estetik bir tasarım gereklidir. Şekiller aracılığı ile algısal farklılık yaratılabilmektedir; dolayısı ile yüzey şekilleri ile algısal farklılık yaratılabilir. Ayrıca yüzey dokusu yardımı ile sıcaklık, soğukluk, sertlik, yumuşaklık etkisi yaratılabilir.

İç mimari grafik tasarımda zeminin, duvarlar ve tavan ile olan ilişkisi etki yaratmak için birlikte düşünüldüğünden, çok zengin grafik tasarımlar ile insanların düşüncelerini ve bakış açılarını, grafik uygulanan mekâna göre duygularını değiştirebiliriz.

Zeminde biçim, desen yardımı ile doku farklılıkları ile ve diğer uygulamalar ile algı değişikliğine yol açabiliriz. Mekânın hangi amaca hizmet ettiğini, müze, sergi salonu, lokanta, ev, alışveriş merkezi, kamu binası v.s zemin aracılığı ile belirtebiliriz.



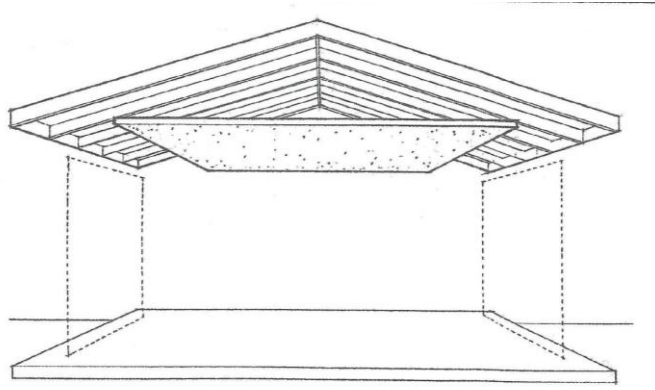
Görüntü 129: İç mekan grafiği, zemin yüzeyinde grafik tasarımı (Press, 2011: 295).



Görüntü 130: Zemin yüzeyinde grafik tasarımı (Press, 2011: 295).

6.1.3. Tavan

Tavan mimari yapıyı tamamlamak üzere kullanılan örtücü öğelerdendir. Binalarda taşıyıcı ve örtücü sayesinde tavan oluşuyor. Örneğin her tarafı çevrelenmiş bir odanın üzerinin kapatmak için kullanılır. Ching'e göre; iç mekânın üçüncü temel mimari elemanı olarak tavan görülmektedir (Ching, 2008: 192).



Şekil 22: İç mekân tavan yüzeyi (Ching, 2008: 1921).

Tavan boşluğu çevrelemekte üsteki yüzeyi ifade eder. Bilindiği gibi altta zemin, yanlarda duvarlar, bu yüzeylerin üstünde de tavan bulunur. Bulunulan mekânın tavanı o mekânın ya da iç mekânın yüksekliğini kapsar ve iklimsel değişiklere karşı üsten koruyuculuk rolü üstlenir.

Tavanlar genelde insan boyundan yüksektirler, bu yüzden mimarının diğer unsurlarından farklı olarak tavana dokunamayız. Buna rağmen iç mimari grafik tasarımda tavan yüzeyinde uygulanacak grafik tasarımlar çok önemlidir.



Görüntü 131: İtalyan spaghetti restoranı ve tavan spaghetti ipliklerinden konsept olarak tasarlanmış yani dalgalı (Press, 2011: 140).

Tavanlar iç mimari grafik tasarımda önemli rol üstlenir. Tavanlar, zemin ve duvarların yarattığı etkiyi tamamlar. Tavana uygulanan grafik tasarımlar bütünlüğü sağlar.



Görüntü 132: Grafik tasarım ile boyut ve derinlik etkisi artırılmış tavan yüzeyinden bir görüntü (<http://houston.culturemap.com/eventdetail/texas-music-festival-symphony-orchestra-franz/>).

Duvarlar ve zeminin grafik sanatlarında kullanımı noktasında tavanlarda bu sanat akımına uğramıştır. Dekorasyon, dizayn ve görsellik açısından tavanlarda da grafik sanatı uygulamaları gerek üç boyutlu gerek iki boyutlu olarak kullanılmaktadır. Kullanılan malzemeye göre derinlik ve özellikleri değişebilmektedir. Aşağıda camda yapılmış bir tavan görülmektedir (Gavin Ambrose ve Nigel Aono-Billson, Çeviren: Taşçıoğlu, 2013: 34).



Görüntü 133: Grafik tasarım ile boyut ve derinlik etkisi artırılmış tavan yüzeyinden bir görüntü (www.avmarka.com, 2013)

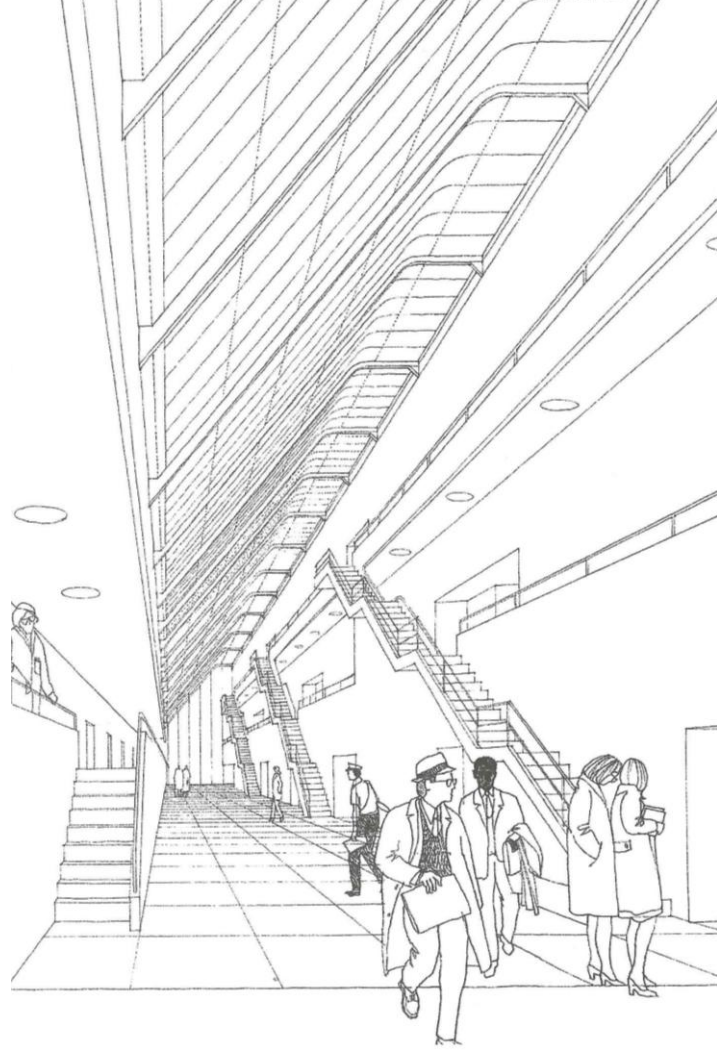
6.1.4. Sirkülasyon

Sirkülasyon'un sözlük anlamı dolaşımdır. İç mimari grafik tasarımda sirkülasyon deyince de; insanların ve bina içinde taşınacak materyallerin bir noktadan bir başka noktaya gidiş gelişlerini sağlayan ve kolaylaştıran yöntemleri anlarız. Koridor, merdiven gibi hacimlerin birbirine bağlanmasında, kapsanan alan sirkülasyondur.

Basamaklar veya merdivenler bir binada veya mekânda farklı zemin kotları arasında düşey şekilde hareket etmemizi sağlarlar (Ching, 2003: 220).

Koridor: Binaların içindeki hareketlerimizin çoğunluğu koridorlar aracılığı ile gerçekleştirilir. Koridor deyince binanın ana kişiliğine etki etmeyeceğini düşünebiliriz; ancak yaratıcı bir iç mimari grafik tasarımcısı koridorin açıldığı kapıları, merdivenleri, koridorun zemininde kullanılacak malzemeleri düşünerek koridorun çok zenginleştirilmesini sağlayabilir.

Bu tür koridorlarda üzerine uygulanan grafik tasarımlar, mekanın kullanım amacına yönelik bilgi verebilmekte veya yönlendirici olabilmekte, zaman zaman insanlar tarafından da algısal çekiciliği sağlamada kullanılmaktadır (<http://www.forumcad.com/dosya>).



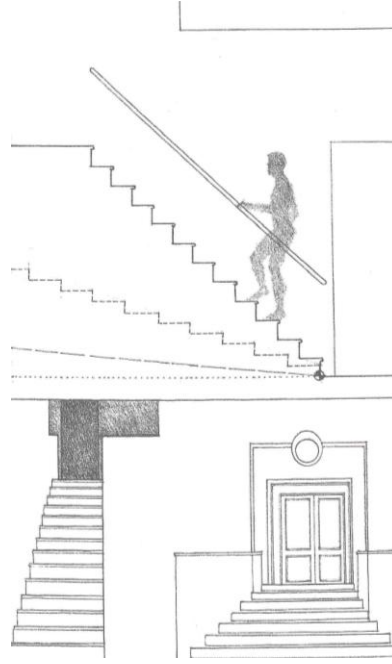
Şekil 23: sirkülasyon (Ching, 1986: 229).



Görüntü 134: Koridor örneği (<http://www.hafelegateway.com/2010/05/>, 2013)

Yukarıdaki fotoğrafta görüldüğü gibi kavisli duvarlar genişlik algısını arttırmakta, estetik açıdan zenginlik katmaktadır.

Merdiven: Merdivenler de diğer hacimler gibi çok değerli geçişlerden biridir ve iç mekanda farklı katları birbirine bağlamasını sağlar (Ching, 2010: 39).



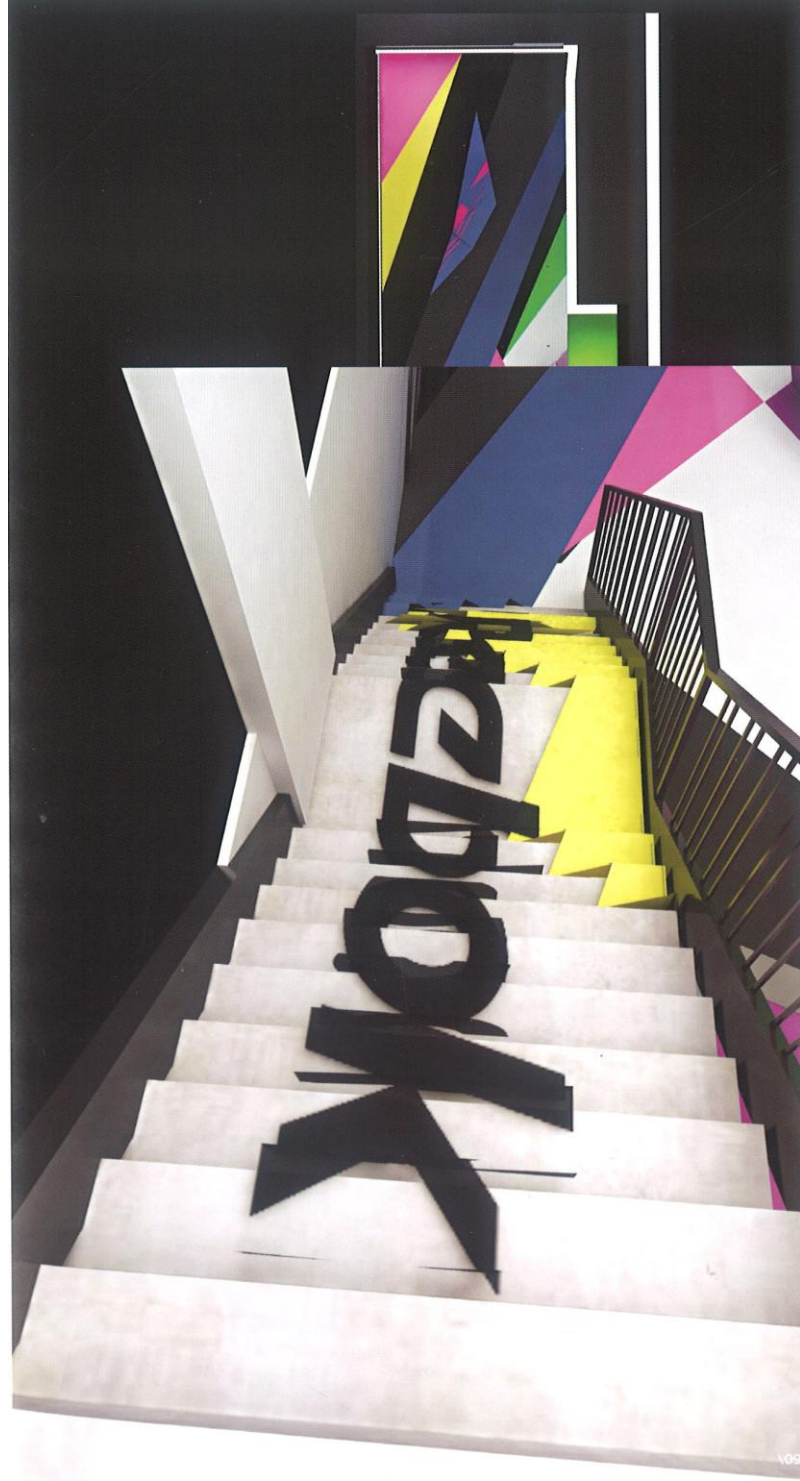
Şekil 23: Merdiven örneği (Ching, 1986: 272)

Binaların içindeki hareketlerimizin çoğunluğu koridorlar aracılığı ile gerçekleştirilir. Koridor deyince binanın ana kişiliğine etki etmeyeceğini düşünebiliriz; ancak yaratıcı bir iç mimari grafik tasarımcısı koridorun açıldığı kapıları, merdivenleri, koridorun zemininde kullanılacak malzemeleri düşünerek koridorun çok zenginleştirilmesini sağlayabilir.

Bu tür içyapıların üzerine uygulanan grafik tasarımlar, mekânın kullanım amacına yönelik bilgi verebilmekte veya yönlendirici olabilmekte, kimi zamanda algısal çekiciliği sağlamada kullanılmaktadır (<http://www.forumcad.com/dosya>).

Merdivenler ve basamaklar iç mekândaki dikey hareketlerin gerçekleşmesine hizmet eden unsurlardır. İç mimari grafik tasarımcısı dikey hareketlerin kolaylık ile gerçekleşmesine önem verir ve tasarımlarında estetik ve işlevselliği düşünerek hareket eder. Merdivenler ve basamaklar bu anlamda iç mimari grafik tasarımcıların çok seçenek ile yaratıcılıklarını ortaya koyabilecekleri mimari unsurlardır.

Merdivenler iç mekanda hem görsel hem de fiziksel olarak düzensiz dolaşımları, daha akışkan ve yumuşak bir geçiş sağlamaktadır (Coles ve House, 2007: 36).



Görüntü 135: Rebook mağzasında merdivenlerde kullanılan grafik tasarımlar ve tipografi (Press, 2011: 107).

6.1.5. Donatılar

Donatı kelimesi kulağımıza yabancı gelmeyen bir kelime olup çoğunlukla donatmak anlamının çıkarıldığı bir sözcüktür. Bu öğelerin grafik tasarımcı tarafından stil ve konumuna göre, yöntem ve ya materyal, renk, desen tasarlanmaktadır. Grafik tasarımı kullanımı, mimari zemin üzerinde düşünüldüğünden dolayı bir yaşam alanı, özel alan, kamusal alan, iç mekân veya dış mekân donatıları kapsamında aşağıda kapı, pencere ve donatı alt başlıkları altında yapılan uygulamalar hakkında bilgi verilecektir.

6.1.5.1. Kapı

Kapılar dış mekân ile iç mekân arasındaki gidiş gelişleri düzenlerler. Aynı zamanda odalar arasındaki gidiş gelişleri düzenlerler. İyi bir grafik tasarımcı kapıları tasarlar iken kapılardan sadece insanların değil eşya ve araçların da geçeceğini göz önüne almalıdır. Bu işlevselliği düşünmenin yanında kapı yüzeylerindeki uygulamalar yapının ana temasını ifade etme anlamında bize geniş olanaklar sunarlar.

Kapı yüzeyleri iç mimari grafik tasarımcısına bir ressamın tuvali kadar olanak sağlar. Kapı yüzeyine yapılacak desenler, kabartmalar, boyamalar ve bunun gibi uygulamalar kapının arkasındaki mekanın ve tüm mekanın ana teması hakkında bize fikir verir.



Görüntü 136: kapı örnek eskiz (<http://dailysketch.wordpress.com/2008/08/28/sketch-15>, 2008)



Görüntü 137: Lavabo kapısı illüstrasyon grafik tasarımı, mekan “Ara Pizza”(Press, 2011: 223)



Görüntü 138: Kapı üzerinde grafik tasarım uygulanmış (<http://www.ebay.com/bhp/wall-stickers-for-bedroom>)

6.1.5.2. Pencere

Pencereler, iç mekâna ışığın geçmesini ve odanın aydınlanmasını sağlarlar, odanın içine dışarıdan manzarlara sunarlar, oda ile bitişik mekânlar arasında görsel ilişki kurarlar ve nihayet mekânın doğal yollarla havalandırılmasını sağlarlar (Ching, 1996: 158).

Mimari tasarımın önemli bir yere sahip olan pencereler, duvar düzlemlerini değişik şekil ve ölçülerde keserler (Ergün, 2012: 46).

Dış mekan ile bağlantı kurmak adına pencerelerin önemi tasarımda hiç bir zaman azalmayacaktır. Gelecekte belki de sırf pencereden, yani içeriği göstermeyen ama dışarıyı tamamen gösteren malzemelerden yararlanarak tasarımlar yapılacaktır.



Görüntü 139: Pencere eskiz örneği (<http://www.danielbeadle.com/sketches>, 2014)

Kapılarda olduğu gibi camlarda ve pencerelerde de grafik sanat uygulamaları görülebilmektedir. Konutlarda görsel açıdan ve dekorasyonu tamamlama noktasında oldukça fazla kullanıma sahiptir.



Görüntü 140: Pencere üzerine “Charis Briffa” tarafından tasarlanan tipografi uygulama
(Press, 2011: 44)



Görüntü 141: Dış Mekân <http://logos-maialmila-fahl.blogcu.com/art-nouveau-yeni-sanat/12726192>, 2013

Kapılarda olduğu gibi camlarda ve pencerelerde de grafik sanat uygulamaları görülebilmektedir. Konutlarda görsel açıdan ve dekorasyonu tamamlama noktasında oldukça fazla kullanıma sahiptir (Ergün, 2012: 46).

5.1.5.3. Donatı

Mimari açıdan iç mekânı oluşturan gerek hareketli ve gerekse de hareketsiz donatı öğeleri bulunmaktadır. Örneğin, bir yaşam alanında gömme dolap, şömine, mutfakta ankastre, lambri, niş gibi. Donatının özelliklerinden biri de kullanıcı gereksinimine göre değişiklik göstermesidir. Diğer bir taraftan, iç mekân ile bağlantısı olmayan, mekânın mevcut yapısını etkilemeyen öğeler ise hareketli donatı olarak nitelendirilir. Örneğin; kürsü, sıra, masa, sandalye, koltuk, sehpa, gardırop, karyola gibi (Ergün, 2012: 46).

Hareketsiz veya hareketli donatı yüzeylerine uygulanacak mekân grafikleri, mekânın görsel algı ve kimlik bütünlüğünü bozmayacak, mekânın öğeleri ve donatılarını da kapsayacak şekilde değerlendirilebilir (Ergün, 2012: 46)



Görüntü 142: Donatı örneği (Ergün, 2012: 46)

İnsanlar yaşantılarını çeşitli mekânlar içinde geçirirler. Bu mekânlar, yapılış amaçlarına uygun olmalı, kullanıcı isteklerine cevap vermeli ve onlara gerekli konfor düzeyini sağlamalıdır. Mekâna anlam veren mobilyalardır. Aksi halde mekân boş bir alandan öteye gitmez. Mobilyalar ile bu mekân bir yatak odası, mutfak, banyo, yemek odası, çocuk odası şeklinde anlam kazanır. Mekân içindeki donatı elemanları, kişi ihtiyaç ve eylemlerine göre kurulmalıdır. Duvar

kolon, kapı, pencere gibi yapı elemanları kadar, donatı, aksesuar gibi mekânsal elemanlar da mekân oluşturmada çok etkili rol oynar. Bir iç mekânı tamamlayan içindeki mobilyalardır. Uygun mobilyalar seçmek o mekânı renk, doku bütünlüğü ve kullanım açısından daha güçlü yapar. Seçilen mobilyalar, mekânın yapısına, tarihine ve özelliklerine uygun olmalıdır.

6.1.5.4. Kolon

Kolon, dikilitaş veya kule gibi dikey çizgisel bir eleman taban düzleminde bir nokta oluşturur ve onu mekân içerisinde görünür kılar. Kolon, yalnız başına durduğunda, bizi ona götüren rota dışında yönsüzdür. Bu nokta üzerinden geçen çok sayıda eksen oluşturulabilir (Ching, 2003: 158).

Kolonlar yapıları gereği prizma veya kare, silindir formda olduklarından, tüm yüzeyleri mekânın her yerinden algılanmaktadır.

Kolon yüzeyleri de üzerinde uygulamalar yapmaya çok uygundur. Kolonlar taşıyıcı, karakteristik unsurlardır. Çok yönden görülebilir, fark edilebilirler. Binaların ana kişiliğini yansıtmakta elverişli elemanlardır.



Görüntü 143: Kolon üzerine boya ile boyalanmış, tavan ve zemine kadar gelen boya (Shaoqiang, 2010: 80).

Kolonlar gibi dikey çizgisel elemanlar mekânsal bir hacmin içine yerleştirildiğinde çevresindeki mekânı belirginleştirir. Mekânı çevreleyen duvarlar etkileşime girer. Kentsel mekânlarda merkezi göstermek ya da odak noktası sağlamak için dikey çizgisel elemanlar kullanılabilir. Geniş mekân içerisinde dikmeler baş üstü düzlemiyle birlikte özel bölmeler tanımlar. Düzenli

aralıklarla dizilmiş kolon adları meydana getirir. Görsel ve mekânsal süreklilik oluşur.

6.2. İÇ MEKANDA GRAFİK TASARIMIN KULLANILMASINA İLİŞKİN UYGULAMALAR

Grafik sanat uygulamaları, teknolojinin de göstermiş olduğu hızlı gelişmeden dolayıdır ki, önceleri belli bir kullanım alanıyla sınırlıyken, günümüzde çok değişik alan ve sektörlerde uygulama şansı bulmuştur. Şimdi ise grafik sanat uygulamalarından illüstratif, hazır desenler, fotografik ve tipografik uygulama örneklerine yer verilecektir.

6.2.1. İllüstratif Uygulamalar

Her hangi bir hikayeyi veya konuları anlatmak üzere, yazı ile beraber resimleme veya yazılı metne göre bir görsel olarak açıklayan tüm öğelere genellikle “illüstrasyon” denir.

Bülent Erkmenin yaptığı tanımda:

“Bir konunun, bir fikrin ya da bir olayın resmini yapma ya da fotoğrafını çekme yoluyla resimlenmesidir” (Çakırkaya, 1995).



Görüntü 144: İllüstrasyon örneği; Zizzi Charlotte restoranı “Camille Rousseau” tarafından tasarlanmış (Shaoqiang, 2010: 149).



Görüntü 145: İllüstrasyon örneği; Zizzi Charlotte restoranı “Camille Rousseau” tarafından tasarlanmış (Shaoqiang, 2010: 148).

İllüstrasyon afişlerde, yazılarda ve basılı meteryallerde el tasarımı ile ve bilgisayar teknik yardımı ile iç mekân grafik tasarımında görsel olarak yorumlayan tüm unsurlarda kullanılmaktadır.

İllüstrasyon tasarımcılar tarafından mekânlarda konumuna göre bir hikâyeyi veya konuyu el çizimi ile resim olarak anlatmak veya insanların düşüncelerini ve sözlerini hiç bir açıklama yapmadan görsel dil olarak iç mekân yüzeylerinde uygulamaktır.

Fotoğrafın bulunmasıyla gelişen basım teknikleri, imajların kâğıda aktarılması ve çoğaltılması noktasında olanak sağlamıştır. Günümüzde basın, yayın ve reklamcılık sayesinde çekici görsel imajlar yaratılmaktadır. Gerçeküstü imajlar ve mizah duygusunun yaratılması aşamalarında illüstrasyonlar önemli bir rol oynamaktadır (Uçar, 2004: 163).

İllüstrasyon sözlük olarak; izah edici resim anlamına gelmektedir. Bu anlamda resimler daha çok açıklayıcı, tanımlamalarını güçlendirici ve iyi anlaşılmasını sağlayıcıdır (<http://www.grafikerler.net/grafik-tasarim-t74954.html>).

Tasarımcılar fikirlerini, düşüncelerini, yaratıcı duygularını illüstrasyon tekniği ile mekan yüzeylerine uygular iken, hem yaratıcı bir tasarımcı olmalarını ispatlıyorlar, hem de insanlara ilginç olan bir atmosfer yaratmaya çalışıyorlar ve mekanda bu illüstrasyon uygulamalar ile güzellik ve farklı bir etki yaratıyorlar.



Görüntü 146: Sergi tasarımı “Denise Fort” tasarımcı tarafından illüstrasyon uygulaması (Shaoqiang, 2010:70).



Görüntü 147: Sergi tasarımı “Denise Fort” tasarımcı tarafından illüstrasyon uygulaması (Shaoqiang, 2010:73).

İllustrasyon diğer tekniklere göre iç mekânda daha fazla kullanılmaktadır. Çünkü insanlar veya kurumlar tarafından kendine has ve özel ve çeşitli mekanların imajına göre, o mekanlara özgün bir illüstrasyon uygulama yapılabilir. İllüstrasyon diğer uygulamalar ile (fotoğraf, tipografi) , yazılı bir nota uygun kompozisyon oluşturmaktadır.

İllüstrasyon tekniğinde değişik grafik sanatları malzemeleri kullanılmaktadır. Pastel, suluboya, kuru boyalar, guas boya, akrilik boya, püskürtme boyalar kullanılabilir. Ayrıca illüstrasyonda kullanılan temel malzemeler; kâğıt, cetvel, kalem, fırça, mürekkep boyalar, maket bıçağı, silgi, orantı cetveli, slayt projektörü, sabitleyici sprey, yapıştırıcı ve kopya kâğıdı da kullanılmaktadır([Http://Hbogm.Meb.Gov.Tr/Modulerprogramlar/Kursprogramlari/Grafik/Moduller/Reklam_Afisi.Pdf](http://Hbogm.Meb.Gov.Tr/Modulerprogramlar/Kursprogramlari/Grafik/Moduller/Reklam_Afisi.Pdf)).

Fotoğraf ile ifade edilemeyen özgünlük, illüstrasyon yolu ile elde edilmektedir. Genel olarak çocuk hikâyeleri, masallar, efsaneler gibi eserlerin ayrıca resimle anlatımı veya sözlü anlatıma resimli yorumların eklenmesi olarak uygulanmaktadır. Özgün illüstrasyonlar fotografiye göre daha kişisellik ve zenginliği yansıtmaktadır (Işingör, Eti, Aslıer, 1986:.153).



Görüntü 148: “Janine Wurftel ve Radek Wojik” restoran yüzeylerinde illüstrasyon uygulaması (Shaoqiang, 2010: 156).



Görüntü 149: illüstrasyon örneği (Shaoqiang, 2010:154).

Yukarıdaki bar örneğinde mekânda uygulanan siyah camlar, tüm mekânı kaplayan aynalar, duvar illüstrasyonları, fotoğraflar ve dev LED ekran bir araya gelerek güçlü renk oyunları yaratıyor. LED ekran üzerinde sanatçılara ait video çalışmaları sergileniyor. Farklı açılarda yerleştirilen aynaların gölgesindeki mekân, algılarla oynuyor ve mekândakileri değişik bir atmosferle başbaşa bırakıyor. Dans pistinin çevresindeki duvarlara yerleştirilen oturma alanlarının üzerine Pop-Art çalışmaları yerleştirilmiş. Club Musée farklı renklerdeki, değişken ışık oyunları ile durağanlıktan kesinlikle çok uzak. Dans etmekten yorulan ve biraz dinlenmek isteyenler için; canlı renk ve dokuları ile insanı kucaklayan heykelvari koltuklar düşünülmüş. Özel konukların kabul edildiği VIP salonunun duvarlarını da kontrast renklerdeki LED kontürlü fotoğraf çalışmaları kaplıyor.



Görüntü 150: Görüntü: Club Musée, <http://www.hafelegateway.com/sanat-galerisi-gibi-club-musee/>



Görüntü 151: Club Musée, <http://www.hafelegateway.com/sanat-galerisi-gibi-club-musee/>

Siyah camlar tarafından çevrelenen ışıklı küçük odalar ve siyah cam ile kaplı bar duvarları ve tezgâh da bu parlak odaların yansımalarıyla sergilenirken, bir anda ortaya çıkan ‘yavaşla’ işareti mekandakileri dikkatli olmaya çağırıyor. Bar bölümünü süsleyen Glenn Hilario illüstrasyonları üzerine olanca parlaklığı ve değişen renkleri ile tutunan “ART” yazısı da varlığını hatırlatmaktan çekinmiyor.

6.2.2. Fotoğraf Uygulamalar

Fotoğraf icad edildiği andan itibaren gerçeği tam anlamı ile yansıttığı için Fransa’da ilk çıktığı anda olağan üstü bir ilgi ile karşılanmıştır. Resim olanın sadece çok benzerini yansıtır iken fotoğraf tamamen olanın kendisini yansıtmıştır. Resim yaptırmak seçkin bir zümrenin eylemi iken fotoğraf çekirmek tüm insanların eylemi haline gelmiştir. Artık gerçek tüm hali ile görünebilir hale gelmiştir. Kaçınılmaz olarak zaman içinde fotoğraf, tasarımın da bir ögesi haline gelmiştir. Günümüzde de iç mekân grafik tasarımında fotoğraf yaygın olarak kullanılmaktadır. Fotoğrafın hiç değiştirilmeden aynen kullanıldığı bu uygulamalara fotoğraf uygulamaları denmektedir.

Teknolojik gelişme zorunlu olarak yeni anlatım biçimleri getirmiştir. Fotoğraf sanatı da teknolojik gelişmeye paralel olarak gelişmiştir. Günümüzde fotoğrafa kolayca müdahale edilebilmektedir. Artık fotoğraf sadece görünenin aynısı olmaktan uzaklaşmıştır. Bilgisayar teknoloji sayesinde fotoğraf olduğundan farklı hale getirilebilmektedir. Günümüz teknik olanaklar ile bir fotoğrafa nerede ise sınırsız anlamlar yüklenebilmekte farklı etkiler yaratılabilmektedir. Fotoğrafta ilk halinden farklı hale getirerek yaptığımız grafik tasarımlar artık fotoğraf uygulama değil, fotografik uygulamalar olarak adlandırılmaktadır.

Fotoğraf bir fotoğraf sanatçısının eseri iken iç mimari grafik tasarımcısı yaratıcılığını kullanarak fotoğrafta yaptığı teknolojik değişiklikler ve uygulamalar ile yeni bir eser ortaya çıkarabilir. Mekânın ruhunu daha net yansıtabilir.



Görüntü 152: Flash Photobition tarafından Balencea Display Suite için yapılan sergileme odası uygulaması – Vinil üzerine fotoğraf baskı. (<http://www.flash.com.au/displaysuites.php>)



Görüntü 153: Camın üzerine fotoğraf uygulama (Coles & House,2012: 40).



Görüntü 154: Erwin Olaf'ın Lacroix için hazırladığı fotografik çalışması. (<http://www.erwinolaf.com>)



Görüntü 155: Erwin Olaf'ın Lacroix için hazırladığı fotografik çalışması. (<http://www.erwinolaf.com>)

6.2.3. Hazır Desenler

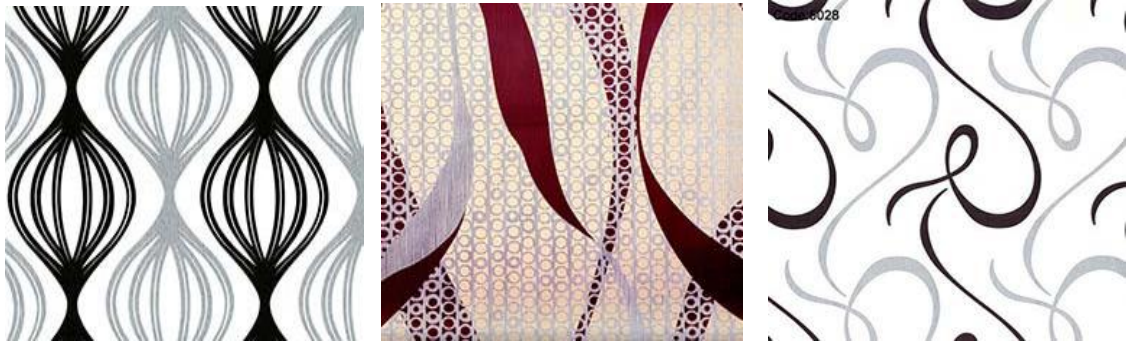
Hazır desenler, daha çok duvar kâğıtlarında kullanılır. İç mekân grafik tasarımında, insanlar bazen boyama yerine duvarlarda ya da tavanda bir farklılık yaratmak ve karmakarışık desenler kullanmak, ev ya da her türlü mekânda bir değişim yapma isteği duyarlar. Mekânlarda boyama kullandığımız zaman sadece tek bir renk ya da renkler kullanabiliriz. Fakat: boya kullanarak desen yapmak zor olduğu için insanlar duvarlarında tablo gibi hazır desenler kullanırlar.

Duvar kâğıdı bir tür malzemedir. İç mekân grafik tasarımında, Hazır desenler iç mekân tasarımı için, bir yöntemdir. Duvar kâğıtlarının deseni, hem resim gibi basit veya karmaşık grafik desenleri ile bezenmiş olabilir.

Duvar kâğıtları, Döşediğimiz mekânı aydınlatır, renk, canlılık ve ışık katar. Zengin renk, desen ve doku seçenekleriyle yaşadığınız mekânlara kişiliğinizi yansıtmanızı sağlar, farklılık yaratır. Mekânların güçlü noktalarını üstün özelliklerini ortaya çıkartır.

Duvar kâğıtları tasarımcılar tarafından mekânlarda kullanır iken farklı bir duygu yaratırlar.

Grafik tasarımcılar hazır desenleri mekânın tasarlamasında bir kaplama aracı olarak görmezler, onu mekânın bir parçası olarak görürler.



Görüntü 155: Duvar kâğıdı çeşitleri

Aşağıdaki resimde Liverpool'un Radisson Hotel içinde yer alan, İtalyan restoranı, Tasarım Stüdyosu Burneverything ve R2 tarafından tasarlanmıştır. Tasarımcıları bu restoranın iç mekân grafiğini tasarlar iken samimi bir ortam yaratmayı ve akşam yemeği için bir restoran ve sabah açık, parlak bir kahvaltı salonu düşünüyordular. Bu restoran Mersey Nehri önünde olduğu için, insanlara dışarının duygusunu vermek amacıyla duvarlarda baykuşlar, kartallar, çiçekler ve yaprak sembolleri duvar kâğıdı üzerinde kullanılmıştır, böylece dışarıda olma duygusunu iç mekâna taşımışlardır.



Görüntü 156: Hazır desen örneği, Restoran, Duvar kâğıdı (Press 2011:197).



Görüntü 157: Hazır desen örneği, Finili Restoran, Duvar kâğıdı (Press 2011: 197).



Görüntü 158: Hazır desen örneği, Duvar kağıdı (Press, 2011: 198).



Görüntü 159: Hazır desen örneği, Duvar kağıdı (Press, 2011: 198).

Grafik tasarımcılar bu malzemeyi sadece kâğıt üzerine basmak yerine farklı baskı materyallerinde de, örneğin folyo ve vinili üzerinde de kullanmışlardır. Bu malzeme yüzeye göre her boyutta basılmış ve uygulamaları yani yapıştırması ve çıkarması da kolay olmuştur.

Hazır desenler oldukça fazla kullanılır. Hazır desen kullanmak bize zaman tasarrufu kazandırır, farklı desenleri birbirleri ile bütünleştirerek daha etkili duygu yaratırız.



Görüntü 160: İç mekânda hazır desen uygulamaları (h10088.www1.hp.com)

Yukarıdaki duvar kâğıdı yazı ve resim iç içe geçerek kullanılmış farklı bir grafik uygulaması olarak, ofis ortamına enerji katan bir hava yaratmış. Bu tarz uygulamalar mekân hakkında bilgi verebilirken, ticari anlamda reklam unsuru olarak ta kullanılabilir.

Diğer bir duvar kaplaması olarak kullanılan örnekte, duvar sanki taş ile döşenmiş görüntüsü veriyor. Bu görüntü mekâna daha doğal bir ortam havası vererek sakinleştirici bir etki sağlıyor.



Görüntü 161: İç mekânda hazır desen uygulamaları (www.taskaplama.org)



Görüntü 162: İç mekânda hazır desen uygulamaları(v1.raf.com.tr)

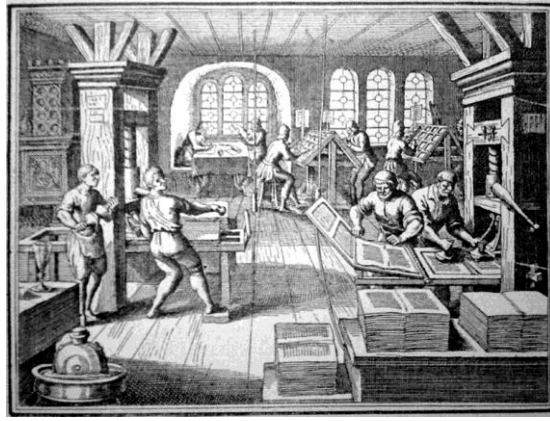
Yukarıdaki örnekte ise cam yüzeye uygulanmış bir hazır desen kaplaması uygulanmıştır. Yaprak desenleri mekânda huzurlu bir görüntü sağlamış.

6.2.4. Tipografik Uygulamalar

Tipografi Yunanca “typos” ve “graphein” kelimelerini bulundurmaktadır. Typos, biçim; graphein ise yazmak anlamındadır (<http://en.wikipedia.org/wiki/Graphicdesign>).

Tipografi, yazılı bir düşünceye görsel olarak bir biçim verilmesi anlamına gelir (Ambrose ve Harris, 2009: 38).

Tipografi kelimesi ilk olarak matbayı bulan Gutenberg’in metal harflerini adlandırmak için kullanılmıştır. Günümüzde ise anlamı farklılaşmış, tasarımın bir biçimi olarak kullanılmaya başlamıştır.



Görüntü 163: Gutenberg’in baskı yaratma sistemi(<http://en.wikipedia.org/wiki/Typography>,2014)

Tipografi iç mekân grafik tasarımında insanlar da değişik duygu ve etkiler yaratmak üzere yazı çeşitlerini kullanarak tasarım yapmaktır. Tipografik tasarım yaparken yazı unsurlarını kullanırız. Bunlar tüm noktalama işaretleri, harfler, rakamlar olabilir. Kullanılan unsurların büyüklüğü, biçimi, satır aralarındaki boşluklar farklılaştırarak tasarım zenginleştirilir.



Görüntü 164: Tipografi (<http://www.evmanya.com/blog/yazi/2010-etkileyici-duvar-dekoru-icin->, 2013)

Tipografide kullanılan her harf, rakam, işaretin kullanılış şekli, büyüklüğü, küçüklüğü, yazı tipi bir etki yaratır; bu etkiyi yüzeylere ve boşluğa uyguladığımızda yeni ve daha güçlü bir etki elde ederiz. İç mekân grafik tasarımında tipografiden, mekânın niteliğini anlatabilmekte, duygu yaratabilmekte ve mekâna derinlik duygusu vermekte yararlanırız.

Tipografik tasarım yazım ile ilgili tüm unsurları sanatsal bir biçimde tasarımın ana ögesi yapmaktır. Bunu ayrı bir sanat unsuru olarak düşünersek buna tipografi deriz.



Görüntü 165: Tipografi (<http://www.evmanya.com/blog/yazi/2010-etkileyici-duvar-dekoru-icin->, 2013)

Grafik tasarımda tipografi, bilgi ve mesajın anlaşılabilir bir dil, bir tarz, kişilik, görsel bir dil, farklı bir imge olarak ortaya konan bir eleman olma iddiasını taşımaktadır. Tipografinin uyuşması tasarımcıların en çok çözüm bulmak zorunda kaldığı durum olmaktadır. Yazı karakterlerinin hepsi farklı bir sese, tona ve çağrışım ilişkilerine sahip bulunmaktadır. Grafik tasarımcısı tipografik

özömlemesinde, mevcut ierięe nasıl görsel bir ciddiye, samimiyet, inandırıcılık ve tarz vereceęine karar vermektedir. Tipografi, tasarımda önemli ve gerekli bir konu olduęu için her grafik tasarımcısının üzerinde titizlikle durmasını gerekli kılmaktadır (Uar, 2002).

Grafik tasarım dediğimizde görsel ve tipografik unsurları yaratıcı bir şekilde tasarlamak anlaşılır. Tipografik unsurların dışındaki bütün unsurlar görsel unsurlar olarak adlandırılır. Yani tipografi, grafik tasarımın en önemli unsurlarındandır.



Görüntü 166: Tipografi (<http://www.evmanya.com/blog/yazi/2010-etkileyici-duvar-dekoru-icin->, 2013)



Görüntü 167: Tipografi (<http://www.evmanya.com/blog/yazi/2010-etkileyici-duvar-dekoru-icin->), 2013

Kısacası tipografi; harfler, noktalama işaretleri ve rakamlar kullanarak yapılan grafik dilidir. İyi bir tasarımcı bu dili çok iyi kullanabilmelidir. Bu dili ne kadar iyi kullanabilirse tasarımın gücü de o kadar etkili olacaktır.



Görüntü 168: Sergi salonu “Branimir Sabljic” tasarımcı tarafından yüzeylerde uygulanan tipografik sanatı (Shaoqiang, 2010: 24).



Görüntü 169: Yüzeylerde uygulanan tipografik sanatı (Shaoqiang, 2010: 23).



Görüntü 170: Yüzeylerde uygulanan tipografik sanatı(Shaoqiang, 2010: 23).

SONUÇ

İnsanoğlu sadece konuşarak iletişim kurmaz. Varoluşunda, ifade biçimi olarak farklı göstergeler kullanır. Mekân kullanımı da insanın ifade yollarından biridir. İnsan mağarada yaşadığı zamanlardan itibaren kendini ifade yolları kullanmıştır. Mağara resimlerini animsayın.

İç mimaride grafik tasarım insanın kendini ifade etme yöntemlerinin en önemlilerinden biridir. İç mimaride grafik tasarımını mekân düzenleme olarak algılasak, mağara insanları döneminden beri tasarımın varlığından söz edebiliriz.

İç mimaride grafik tasarım adlı tez çalışması bu dönemde insanların iç mekânlardaki yön ve ulaşmak istedikleri yerleri daha kolay, hiç zaman kaybetmeden ve akıllarında soru işareti kalmadan bulmaları için, bunun için gereken işaretler ve yönlendirici görsellerin ve aynı zamanda estetik olarak doğru yaklaşımlarda tasarlanmasıdır. Artık iç mimaride grafik tasarım insanın kendini ifade etmesinin çok ötesindedir.

Günümüzde yaratılan imaj gerçekliğin ötesine geçebilmektedir. İç mekan düzenlemesinde grafik sanatı kullanıldığında grafik tasarımın etkisi ile mekan gerçekte olduğundan çok daha farklı görünebilmektedir. Mekanlarda değer, vizyon, derinlik, kısacası farklı bir imaj yaratmak istediğimizde grafik sanatını ve mimari sanatı birleştirerek daha güçlü bir sanat disiplini ortaya koyabiliriz.

Bazı iki boyutlu elemanların iç mekân tasarımında sanatsal bir değeri vardır. Bu 2 boyutlu elemanları hem grafik tasarımı olarak değerlendirdim hem de bunların iç mekân tasarımında nasıl bir atmosfer yarattığını ve estetik olarak nasıl bir etki bıraktığını örneklerle birlikte bu yüksek lisans tezinde göstermeye çalıştım.

İç mimaride grafik tasarımında tasarım elemanlarının, tasarım yaklaşımlarının, tasarım elemanlarının niteliksel özelliklerinin, ne kadar etkili ve imaj yaratmada birbirleri ile ilişkilerinin hangi sonuçlara yol açacağı konusuna değindim.

İç mekânda grafik tasarım artık son derece gelişmiş durumda, tüketici çok fazla düşünmeden bir iç mekânda özel mekân, ticari mekân, kamusal mekân hangi amaca hizmet edildiğini algılayabilmeli. Tasarım ne kadar yaratıcı, sıra dışı, renkli olursa olsun fazla düşünmeden mekânın sunacağı hizmet algılanmalı.

İç mekânda grafik tasarım ihtiyaçlara göre yapıldığı gibi ihtiyaçta yaratabilmelidir. Algı yönetimi iç mekân grafik tasarımın önemli unsurlarından biridir.

Bir iç mimari grafik tasarımcısı en baştan düşündüğü imaji ortaya çıkan eserleri ile yansıtabilmelidir. Bir grafik tasarımı: iç mekana derinlik, büyüklük, küçüklük, darlık, genişlik gibi somut anlamda etki edebilir, estetik, verimlilik, konsantrasyon gibi duysal anlamda farklılık yaratabilir. Grafik tasarım mekana imaj katar.

Çalışmamda farklı disiplinlerin, grafik tasarımın, psikolojinin, fiziğin hatta felsefenin bir araya getirilerek iç mimari grafik tasarıma nasıl katkı sağlayabildiğini göstermek istedim. Mekana imaj katmanın ne kadar önemli olduğunu vurgulamaya çalıştım.

Umarım tezime ulaşan iç mimarlar ve grafik tasarımcılar bu çalışmamdan yararlanabilirler.

KAYNAKLAR

- Aksoy, E. (1975). Mimarlıkta Tasarım İletim Ve Denetim, K.T.Ü. Yayınları, İstanbul.
- Aksoy, Ö. (1977). Biçimlendirme, Karadeniz Teknik Üniversitesi Yayınları, Genel Yayın Sayısı 83.
- Aksugür, E. Ve Ertürk, S.(1979). Mekan Bileşenlerinin Tasarımında Doku Boyutu, Derleyen Ertürk, Z., K.T.Ü. İnşaat Ve Mimarlık Fakültesi Yayınları, Trabzon.
- Aksugür, E. (1976). Renk Çeşitlerinin Spektral Özellikleri Ayrı İki Işık Kaynağının, Mekânın Algılanan Büyüklüğüne Etkisi, Doktora Tezi, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, İstanbul.
- Albertazzi, L. (2006). Visual Thought: The Depictive Space of Perception. Philadelphia: Algılaması. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal
- Alp, A., (1993). Mekân Düzenlemesi İle Davranışlar Arasındaki İlişkiler Açısından Tiyatro Binalarında Kullanıcıya Ait Mekânların İrdelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Y.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Alpakkunt, M. (1998), Mekânlardaki Fiziksel Koşulların İnsanın Psikolojik Yapısına Etkileri, Yüksek Lisans Tezi, M.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Altan, İ. (1993). Mimaride Işık Gölge İlişkisinin Psikolojik Etkileri Üzerine Bir Araştırma, [Yayınlanmamış Doktora Tezi], Yıldız Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İstanbul
- Altan, İ. (1993). Mimarlıkta Mekân Kavramı, İstanbul Üniversitesi Psikoloji Çalışmaları Dergisi, Cilt:19, Sayı:1, s:75-88.
- Ambrose Gavin And Harris Paul. (2009). Basics Design 08: Design Thinking, Architecture and Applied Arts. Architectural History, 25, s.102-113.
- Armutçu, E. (2006). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı, Resim Öğretmenliği Bilim Dalı, Eğitim Fakülteleri Grafik Tasarım Ana Sanat Atölyeleri Ders İçerikleri, İstanbul.

- Arnheim, R. (1977). The Dynamics of Architectural Form. Berkeley: University of California Press.
- Arnheim, R. (2002). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye.
- Arnheim, R. (1966). Gestalt Psychology And Artistic Form And Aspects Of Form Bloomington: Indiana University Press
- Asiliskender, B. (2000). Mekân Kavramı, Yüksek Lisans Tez Raporu, İ.T.Ü. F:B:E, Mayıs, S. 3
- Atalayer, F. (1994). Temel Sanat Öğeleri. Eskişehir. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Atkinson Rita L. Vd. (1996). Hilgard' S Introduction To Psychology, Cenevre: Harcourt Press, 12.B.
- Aydınlı, S. (1992). Mimarlıkta Görsel Analiz, I. Baskı, İ.T.Ü. Rektörlüğü, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul.
- Aydınlı, S., (1989). Mekânsal Değerlendirmede Algısal Yargılara Dayalı Bir Model, Doktora Tezi, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, İstanbul.
- Aydıntan, E. (2005). İç Mekan Yüzeylerinden Duvarlarda Grafik Tasarım: Yararsal Ve Dizimsel Açıdan Bir Analiz Çalışması, Doktora Tezi, K.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Aydıntan. E. (2001).Yüzey Kaplama Malzemelerinin İç Mekân Algısına Anlamsal Boyutta Etkisi Üzerine Deneysel Bir Çalışma, Yüksek Lisans Tezi, KTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Aytuğ, A., (1987). Mimaride Doku Kullanımının Psikolojik Etkileri Üzerine Bir Araştırma, Doktora Tezi, Y.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bachelard, Gaston. (1996). (Çev: Derman A.); Mekânın Politikası, Kesit Yayıncılık, İstanbul, S. 112
- Bakan, K. ve Konuk, G. (1987). Türkiye'de Kentsel Dış Mekânların Düzenlenmesi, Ankara: Tübitak Yapı Araştırma Enstitüsü Yayınları, 104.
- Balkan, E. A., (1977). Mekân ve Mekân Düzenlemesinde Yeni Boyutlar, Doçentlik Tezi, İ.D.M.M.A. Mimarlık Bölümü
- Başkan, Özkan. (1998). www.mersindilbilim.info/wp/College/Publishers.content/uploads/2011/.../BaşkanİPart1.pdf

- Baymur, F., Genel Psikoloji, İnkılap Ve Ata Kitabevi, İstanbul, 1976.
- Becer, E. (1997). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi.
- Becer, E. (1999). "İletişim ve Grafik Tasarımı, Ankara: Dost Kitabevi.
- Becer, E. (2005). İletişim Ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi.
- Becer, E. (2002). İletişim Ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi
- Bingöl, Sevil. (2006). Reklâm Sayfası Tasarım Sorunlarının Çözümünde Grafik Sanat Eğitiminin Yeri, T.C. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitim Ana Bilim Dalı Resim Öğretmenliği Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Konya.
- Bozkurt, G., (1962). Bir Mekân Anlayışı, İstanbul Teknik Üniversitesi Matbaası, İstanbul.
- Brooker, G., Stone, S. (2011). İç Mekân Tasarımı Nedir? İstanbul: Yem Yayın.
- Buyurgan, S., Buyurgan, U. (2001). Sanat Eğitimi Ve Öğretimi. Ankara: Dersal Yayıncılık.
- Ching, D., K., Francis. (2004). (Çev. Belgin Elçioğlu); İç Mekân Tasarımı, Yapı Yayın - 95, İstanbul, s. 14
- Ching, F.D.K. (2008). İç Mekân Tasarımı. B. Elçioğlu (Çev). İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Ching, Frank (Francis D.K.), Architectural Graphics, Van Nostrand Reinhold, New York 1975; 2nd ed. 1985; 3rd ed. 1996; 4th ed. John Wiley, New York 2003; 5th ed. 2009 ISBN 0-471-20906-6
- Ching, K.F.D. (2010). Mimarlık, Biçim, Mekân ve Düzen. (Sevgi Lökçe, Çev.), İstanbul: Yem Yayın.
- Codur, M. B., (2010) Tematik Mekân Düzenlemelerinde Grafik Tasarım Uygulamaları, Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Ankara.
- Coles & House (2012), İç Mimarlığın Temelleri. İstanbul. Literatür yayınları.
- Çağlayan, Saniye; Korkmaz, Hakan; Öktem, Gönül. (2013). Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi, Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi Journal of Research in Education and Teaching Cilt:3 Sayı:1 Makale No: 16 ISSN: 2146-9199 160

- Çakırkaya, Y. (1995). İstanbul'daki Beş Yıldızlı Lüks Şehir Otellerinde Halka Açık Alanların Tasarımı Üzerine Bir Araştırma, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çınar, K. (1999). Temel Tasar. Konya: Selçuk Üni. Mim. Fak. Ders Notu.
- Çiftçi E. (2010). Grafik Tasarımda Kurumsal Kimliğin İç Mimariye Yansımaları, Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı Grafik Tasarım Programı, İstanbul
- Darvas, G. (2007). Symmetry. Budapeşte: Birkhauser.
- De Saumarez, M. (2001). Basic Design: The Dynamics of Visual Form (2. Baskı).
- Dede, E.O. (1997). Mekânın Algılanma Olgusu ve İnsan-Hareket-Zaman Faktörlerinin Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Demirkaya, H. (1999). Mekân Kavramının Tarihsel Süreç İçinde İncelenmesi ve Günümüzde Mekan Anlayışı, Yüksek Lisans Tezi, Y.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Denel, B. (1979). A Method for Basic Design. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi.
- Dinçer, A. (2011). Konutlarda Mekân Tasarımı Kriterlerinin Görsel Algılama Açısından İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Haliç Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Doruk, B. (1973). Mimari Tasarıma Giriş Programı, İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, İstanbul.
- Dostoğlu, Neslihan, Şahin Ece. (2007). Kentsel Mekân Tasarımında Doğal Verilerin Kullanımı, Uludağ Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi Dergisi, Cilt 12, Sayı 1, s: 29-30
- Eceoğlu, Arzu. (2012). Teknolojik Gelişmelerin Mimarlık Mesleğine Yansımaları Ve Simülasyon Programları'nın Mekân Tasarımına Etkisi. İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, sayı 2 s:89
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. (1997).
- Erdal, İ.Tahir. (2006). Gestalt Kuramının Grafik Tasarıma Etkilerinin İncelenmesi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Plastik

Sanatlar Programı, Resim Anabilimdalı, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli, s:24

- Erdönmez M. Ebru, Akı Altan, M. Garon, "Açık Kamusal Kent Mekanlarının Toplum İlişkilerindeki Etkileri", Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, E-Dergisi, Cilt 1, Sayı 1
- Ergün, E. (2012). Grafik Tasarımın İç Mekân Yüzeylerde Kullanımı. Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Ankara.
- Erhan, İ. (1978). Endüstri Tasarımında Kullanıcı Araç İlişkisi Açısından Görsel Bildirişim, İstanbul Devlet Güzel sanatlar Akademisi Endüstri Sanatları Fakültesi Yayını, İstanbul.
- Erkman, U. (1973). Mimaride Etki Ve Görsel İdrak İlişkileri. İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi, İstanbul
- Ersun, N. (2008). Moda Perakende Sektöründe Tüketicilerin Hizmet Kalitesi
- Ertek, H. (1999). İçmimarlık Kapsamında Temel Tasarım Eğitimi Kuramlarına Bir Yaklaşım. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi
- Erzen, N. Jale. (2001). Vermeer'den Kabakov'a İç Mekân Resmi, Tasarım Ve Kültür Dergisi, Arredamento Mimarlık, Boyut Yayın Grubu, S. 100+13, S. 69 Etkileri", Yüksek Lisans Tezi, M.Ü. Sosyal Bil. Enst., İstanbul, 1-57
- Frank Lloyd Wright, (2010) <http://oshkuba.wordpress.com>
- Füeg, F. (1980) "Mimarinin Temelleri", İ.D.G.S. Akademisi Mimari Nedir Semineri, İstanbul
- Gavin Ambrose ve Nigel Aono-Billson. (2013). Çeviren: Melike Taşçıoğlu, "Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım" Literatür Yayınları (Grafik Tasarım Temelleri 01).
- Gehl, J. (1987) Life Between Buildings, New York: VNR, 199.
- Gezer, Hale. (2012). Malzemenin Gizil Güçlerinin Mimariye Katkısı, İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi Yıl: 10 Sayı: 20 Güz 201 s.108
- Gezer,H. (2008) Mekan ve Mekanın Algılanması, Mimarlıkta Malzeme TMMOB yayını, s:35-45

- Gibson, J.(1986). The Ecological Approach To Visual Perception, Cornell University, Lawrence Erlbaum Associates, London.
- Gidedion, S. (1971). Architecture and The Phenomena of Harward University Press, s.2-6, Cambrige.
- Graves, M. (1951). The Art of Color and Design (2. Baskı). New York: McGraw-Hill
- Gregory, R.L. (1990). Eye and Brain (3. Baskı). New Jersey: Princeton University Press.
- Güler, Ömer Kutay. (2012). İçmimarlık Programları Temel Sanat/Tasarım Dersi Kapsamında Öğrencilerin Görsel Algı Beceri Seviyelerinin Değerlendirilmesi, Sanatta Yeterlik Tezi İç Mimarlık Anasanat Dalı Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Güngör, İ. H. (2005). Görsel Sanatlar Ve Mimarlık İçin Temel Tasar, 3. Baskı, İstanbul.
- Gürer, L. (1990). Temel Tasarım, 1. Baskı, İ.T.Ü. Rektörlüğü, İstanbul.
- Gürpınar, Ç. (2000). Mekân Kurgusunun Kullanıcılar Üzerindeki Psikolojik Etkilerinin Örneklerle İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Y.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Hancı, H. (2008). Göstergebilimin Grafik Tasarım Dersi Alan Öğrenciler Üzerindeki Etkisi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği,Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Hasol, D. (1990). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Hasol, D. (2002). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Hesselgren, S. (1970). Language Of Architecture, Applied Sciece Publishers Ltd. London,
- [http:// 123rf.com/photo_9881448_home-decoration-interior-design-basics-color-scheme-and-space-perception.html](http://123rf.com/photo_9881448_home-decoration-interior-design-basics-color-scheme-and-space-perception.html)
- [http:// 123rf.com/photo_9881452_home-decoration-interior-design-basics-color-scheme-and-space-perception-stripes.html](http://123rf.com/photo_9881452_home-decoration-interior-design-basics-color-scheme-and-space-perception-stripes.html)

[http:// 1stwebdesigner.com/design/symmetrical-asymmetrical-web-design/](http://1stwebdesigner.com/design/symmetrical-asymmetrical-web-design/)
[http:// 3dsen.net/tasarim/grafik-tasarim](http://3dsen.net/tasarim/grafik-tasarim)
http://akilisleri.com/departman.php?departman=1&category_id_menu=25,Erişim Tarihi:03.03.2013
<http://akincimehmet44.files.wordpress.com/2013/12/marmaray-tc3bcp-gec3a7it-2.jpg?w=300&h=197>
http://archrecord.construction.com/schools/08_Contrast_Context.asp
<http://artstyle.com.tr/blog/wp-content/uploads/2012/08/icmimar-calismalari.jpg>
<http://blog.brief.pl/blog/2010/02/15/304/>
<http://cool-3d-pictures.blogspot.com/2010/04/3d-shapes-cube.html>
<http://dirty-mag.com/v2/?p=7920>.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Graphicdesign>.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Typography,2014>
<http://erelbim.com.tr/bilgibankasi/grafik-tasarim-tarihi/>
http://fotografhakkindahersey.blogspot.com.tr/2012_07_01_archive.html
<http://grafiktasarimatolyesi.blogcu.com/grafik-tasarimi-tanimi-ve-gelisimi/10317690>
http://Hbogm.Meb.Gov.Tr/Modulerprogramlar/Kursprogramlari/Grafik/Moduller/Reklam_Afisi.Pdf.
<http://houston.culturemap.com/eventdetail/texas-music-festival-symphony-orchestra-franz/>.
<http://huskycorgi.blogspot.com/2011/11/terminal-21-bangkok-column-graphics.html>.
<http://i1085.photobucket.com/albums/j434/grafikerlerorg/yasemin/tasariilke/15.jpg>
http://id2126danielmoreno.wikispaces.com/Texture_architecture+or+Texture_urbanplanning
<http://kiim.net/2012/11/16/symmetry-is-sexy/>
<http://kolokyum.com/login>
<http://logos-maialmila-fahl.blogcu.com/art-nouveau-yeni-sanat/12726192>,Erişim Tarihi:03.03.2013

<http://megep.meb.gov.tr/mtelprogramimodul/moduller|pdf/Cans%C4%B1z%20Modelden%20%C3%87izimler.pdf>, Erişim Tarihi:03.03.2013.
<http://mitademo.com/mimarlik/degisen-renkleriyle-cam-isik-tasarim-ve-mimarlik/>
<http://msgslpsikoloji.blogcu.com/duyum-ve-algi/9130966>
<http://preebruleeblog.com/inspirations/le-corbusier-an-urbanist-dream/>
<http://resimkurs.blogspot.com.tr/2010/07/perspektif.html>
<http://s0.goldennumber.net/wp-content/uploads/taj-mahal-2.gif>
<http://stanleybeamanssears.com/project/wake-forest-university/>
<http://tepta.com/en/?proje&katID=9>
<http://theredlist.fr/wiki-2-343-917-997-view-poster-art-profile-apeloig-philippe.html>
http://v1.raf.com.tr/urun_1232_yutas-nextfloor.html
<http://v3.arkitera.com/arsgratiaartis.php?action=displayNewsItem&ID=35521>
<http://www.ajbuildingslibrary.co.uk/search?sort=viewcounter&command=search>
<http://www.allaturkaa.de/forum/index.php?page=Thread&threadID=16779>
 erişim 14.12.2013
<http://www.architectureoflife.net/zodchestvo-evi-optik-distopya-geometrik-soyutlama/>
<http://www.bauarchitecture.files.wordpress.com/2010/09/ders-4.pdf>
<http://www.behance.net/elglue>
<http://www.charlottemann.co.uk/work.html>
<http://www.cizim.biz/cizim/nokta-cizgi-calismalari>
<http://www.creativeapplications.net/processing/generative-jigsaw-puzzles-nervous-system/>
<http://www.eatmedaily.com/2009/02/little-chef-graphic-and-interior-redesign>
<http://www.enlightermagazine.com/projects/private-house-spa-lighting-design>
<http://www.ersinalkan.com/makale/urun-tasarimi/urun-tasarimil3.html>
<http://www.erwinolaf.com>
<http://www.erwinolaf.com>
<http://www.evmanya.com/blog/yazi/2010-etkileyici-duvar-dekoru-icin-, 2013>
<http://www.flash.com.au/displaysuites.php>
<http://www.flickr.com/photos/27673619@N03/6190773997/>

<http://www.flickr.com/photos/abbozzo/6483010657/in/photostream/>
<http://www.form2online.com/thread-12766.html>
[http://www.forumcad.com/dosya\).](http://www.forumcad.com/dosya).)
<http://www.fotografya.gen.tr/issue-10/temelitasarim.html>.
<http://www.frmtr.com/grafik-tasarim-reklamcilik/4232699-grafik-tasarim-ve-gorsel-iletisim.html>, 2013).
<http://www.grafikerler.net/grafik-tasarim-t74954.html>
<http://www.grafikerler.org/konu/nokta.21301/>
<http://www.grafiktasarim.org/haberler/42-sektoer-haberler/374-grafik-tasarmn-temel-lkeleri-ve-bilinmesi-gerekenler.html>.
http://www.greatbuildings.com/buildings/Notre_Dame_du_Haut.html
<http://www.hafelegateway.com/konular/mimari/page/3/>
<http://www.hafelegateway.com/sanat-galerisi-gibi-club-musee/>
<http://www.haftalikh Haber.com/lux-luce-light/>
<http://www.imageto.org/gorsel/Cyow.jpg.html>
http://www.istanbultasarimportalı.com/forum/forum_posts.asp?TID=202, 2013.
<http://www.jozveyememari.blogfa.com/category/8>
<http://www.karakalem.org/nokta-ve-cizgi-calismasi-nedir-nasil-yapilir.html>)
<http://www.kogler.net/index.php?key=185>.
http://www.kymfosterdesign.com/assets/images/slides/manhattan_bagel_mural_pic.jpg.
<http://www.mackintosh.co.za/index.php?/franchise2005/installation-view>)
<http://www.memaridesign.com/Pages/News-265.aspx>
<http://www.mimaristil.com/ege-mimarisinin-tasarima-yansidigi-proje-myndos-bodrum-evleri.html>, Erişim Tarihi:03.03.2013
<http://www.mimaristil.com/kucuk-mekanlara-buyuk-cozumler-yaratin.html>, Erişim Tarihi:03.03.2013
<http://www.mimaristil.com/page/7?s=modern+ev>
<http://www.mimdap.org/images/icmekan/Switch/006.jpg>
<http://www.miraentuiinterior.com>
<http://www.ong-ong.com>)
<http://www.onlinekariyerokulu.net/2013/02/01/archive.html>

<http://www.pbase.com/image/62284711>).

<http://www.pinterest.com/robertbasik/pier-luigi-nervi>

<http://www.positive-magazine.com/architecture/reorder-an-architectural-environment/>

<http://www.rockpaperink.com/content/article.php?id=24>

<http://www.sayisalgrafik.com.tr/haberdetay.aspx?id=58>

<http://www.slideshare.net/ayseguly/gestalt-kurammekan>.

<http://www.tuicool.com/articles/nEJVBr>

<http://www.uni-graphics.com/images/portfolio/InteriorExterior-Ford.jpg>

<http://www.wallpaps.com/view/5014/1>

<http://www.wearedesignbureau.com/projects/graphic-design-vs-architecture/>

<http://www.webtesin.com/duzlem-nedir-duzlem-hakkinda-gorseller.html>

<http://www.whatisblik.com/blog/customize/hotel-erwin>

<http://www.download.thy.com/tr-cy/skylife/makaleler/2006/ocak/lyon>

İşingör, Mümtaz, Eti, Erol Ve Aslıer, Mustafa. (1986): Resim I, Temel Sanat Eğitim, Resim Teknikleri, Grafik Resim, Türk Tarih Kurum Basımevi, Ankara.

Ittelson, W.H. and Prohansky, H.M. (1974). An Introduction to Environmental Psychology

İleriye, M. Ulaş. (2007). Mimarlıkta Saydamlık Düşüncesi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, FBE Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programında Hazırlanan Yüksek Lisans Tezi İstanbul.

İmamoğlu, V. (2003). Mekân ve Psikolojisi, TOL Dergisi, Kış: 77

İncekara, Figen Burcu Tokatlı. (2009). Mimari Mekanın Algılanmasında Fizyolojik Ve Psikolojik Etmenler Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Edirne

İnceoğlu, Mehmet, Aytuğ, Ayfer (2009). Kentsel Mekânda Kalite Kavramı, Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Cilt Vol. 4 - Sayı No. 3 İstanbul, s:132-133

İnceoğlu, Metin. (2000). Tutum - Algı - İletişim. Ankara: İmaj Yayınevi.

İngilizce-Türkçe, Türkçe İngilizce, Redhouse Büyük Sözlük, Redhouse Yayınevi, İstanbul, Onüçüncü Basım, S.212

- İstanbul 2020 Kalite Sempozyumu, 1996. İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Şehir Bölge Planlama Bölümü, İstanbul
- İzgi, U. (1999). Mimarlıkta Süreç, Kavramlar, İlişkiler. İstanbul: Yapı Endüstri Yayınları, İzmir.
- Jacobs, R.A. ve Shams, L. (2010). Visual Learning in Multisensory Environments. Topics in Cognitive Science, 2, s. 217-225.
- Kalınkara, V. (2006). Tasarım ve Dekorasyon. Ankara: Gazi Kitabevi
- Karadağ, E., (2002). Bilgisayar destekli tasarımın iç mimarlık bürolarına etkileri, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Karamanoğlu, Tugay. İç Mekân Resimleri, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Ketenci, H. F., Bilgili C. (2006). Görsel İletişim-Grafik Tasarım. İstanbul. Beta Yayınevi.
- Kılıçkan Hüseyin. (1999). Resim Bilgisi, Fil Yayınevi,
- Kıran, A. (1992). Mimari Mekanda Renk Uyumu, Mimarlık Ve Şehircilikte Mekan, Yerleşme Ve Mimarlık Bilimleri Uygulamaları Araştırma Merkezi, Sistem Yayıncılık Mabaa San., İstanbul
- Köymen, Erdem.(2008). Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık, Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilimdalı, Edirne.
- Küllerim, R., (1973), Mimarlık ve Duygular, Çeviri, C. Ünsal, Sayı:4.
- Lang, J.(1987). Creating Architectural Theory, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Livingstone, M. ve Hubel, D. (1988). Segregation of Form, Color, Movement and Depth: Anatomy, Physiology and Perception. Science, 240, s. 740-749.
- M.S.Ü. (1993). Kentsel Tasarım Ve Uygulamalar Sempozyumu, İstanbul
- Maden, Sait. (1985). "Türk Grafik Sanatı Tarihi", Grafik Sanatı Dergisi, İstanbul, Sayı 1, s., 58
- Mahnke, F. (1996). Color, Environment and Human Response. New York: John Wiley & Maurice Merleau-Ponty, Algının Önceliği Türkçesi:Yusuf Yıldırım, İstanbul, Kabalcı

- McKim, R.H. (1980). Experiences in Visual Thinking (2. Baskı). Kaliforniya: PWS Publishing.
- Meiss, P.V. (1992). Elements Of Architecture From Form To Place, Van Nostrand Reinhold, London
- Millî Eğitim Bakanlığı, Megep, Grafik Ve Fotoğraf Alanı Reklâm Afişi, Ankara 2007
([Http://Hbogm.Meb.Gov.Tr/Modulerprogramlar/Kursprogramlari/Grafik/Moduller/ReklamAfisi.Pdf](http://Hbogm.Meb.Gov.Tr/Modulerprogramlar/Kursprogramlari/Grafik/Moduller/ReklamAfisi.Pdf))
- Moholo-Nagy, L. (1937). The Bahaus and Space Relationship. American Architect and Architecture, CL(26), s. 23-28.
- Norberg-Schulz, C. (1971). Existence Space & Architecture, Studio Vista, London.
- Odabaşı, A, Hatice. (2006). Grafikte Temel Tasarım, İstanbul: Yorum Sanat Yayınları.
- Öktem Dilşad. (2007). Otel İç Mimari Tasarımında Mekân Algılama Ve Kimlik Oluşumu Ve Örnekler Üzerinde Analizi, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İç Mimarlık Anabilim / Anasanat Dalı, Mayıs 2007
- Öktem Dilşad. (2012). Grafik Tasarımda işlevsellik, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İç Mimarlık Anabilim
- Özbudak, Y. Berivan ; Gümüş, Bilal; Çetin, F. Demet(2004). İç Mekân Aydınlatmasında Renk Ve Aydınlatma Sistemi İlişkisi
[Http://Www.Emo.Org.Tr/Ekler/0db17c6772e2a26_Ek.Pdf](http://Www.Emo.Org.Tr/Ekler/0db17c6772e2a26_Ek.Pdf)
- Pitrowski, C. M., (1989), Professional Practice for Interiors Designers, Van Nostrand Reinhold, New York, U.S.A.
- Planlama Dairesi Başkanlığı, Ankara,
- Polat, Harun Hilmi. (2012). Grafik Tasarım Sürecinde Kullanılan Aygıtların Renk Modelleri İdil Dergisi Yrd. Doç. Dr. Harun Hilmi POLAT Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü , 2012, Cilt 1, Sayı 3 / Volume 1, Number 3 ss:120
- Press, (2011), Interior Pop, s, 63, <http://www.icrave.com/press/>

- (<http://houston.culturemap.com/eventdetail/texas-music-festival-symphony-orchestra-franz/>)
- Pylyshyn, Z.W. (2007). Things and Places: How the Mind Connects with the World. Cambridge: MIT Press.
- Rao, R.P.N. (1999). An Optimal Estimation Approach to Visual Perception Learning. Rasmussen, S. E., (1994), Yaşanan Mimari (Çeviri, Ö. Erduran), Remzi Kitapevi, İstanbul.
- Rasmussen, S. E. (1994). Yaşanan Mimari, Remzi Kitabevi, İstanbul,
- Rosen, J. (1995). Symmetry in Science: An Introduction to General Theory. New York: Roth, L. (2006). Mimarlığın Öyküsü Öğeleri, Tarihi ve Anlamı. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Roth, L. M. (2006). Mimarlığın Öyküsü Öğeleri, Tarihi Ve Anlamı, Çev: Akça, E., Kabalcı Yayınevi,
- Schulz, C.N. (1974). Sytème Longue De L'architecture, Charles Dessart Et Pierre Mardaga, Bruxelles.
- Seçer, F. (2006). Teknolojik Gelismelerin Konut İç Mekân Tasarımına Etkisi ve Akıllı Evler. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul.
- Shaoqiang W. (2010). Fashion Graphics. <http://www.mimaristil.com/etiket/ic-mekan-tasarimi>
- Sözen, Metin Ve Tanyeli, Uğur (1992 ve 1994). Sanat, Kavram Ve Terimleri Sözlüğü, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Şensoy, H. (1984). İç Mekân düzenleme bilim dalı konferansları
- Şenyapılı, Ö. (1996). Görsel Sanatlar ve İletişim. Sanat Yapım Yayıncılık. Ankara.
- T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Megep. (2007). (Meslekî Eğitim Ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi) Grafik Ve Fotoğraf Alanı Reklam Afişi Ankara.
- Tansuğ, S. (1982). Sanatın Görsel Dili. Urartu Sanat Galerisi
- Taşçıoğlu, M. (2013). Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan. İstanbul. Yapı-Endüstri Merkezi

- Tanyeli, U; “Mekân”, Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, C.3, S.1193
- Tate, A. And Smith, C. R. (1986). Interior Design in the 20th Century, Harper and Row Publishers, New York, U.S.A.
- Teker, U. (2002). Grafik Tasarım Ve Reklam, 2. Baskı, Dokuz Eylül Yayıncılık,
- Thompson, J.J.A. (1992). ASID-Professional Practice Manual, Whitney Library of Design, New York.
- Ttp://www.istanbultasarimportali.com/forum/forumlposts.asp?TID=202,Erişim Tarihi:03.03.2013).
- Tümer, H. (1976). Rekreaktif Alan ve Tesisleri Ölçütleri, Turizm ve Tanıtma Bakanlığı
- Twemlow, A. (2008). Grafik Tasarım Ne İçindir? İstanbul. Yapı-Endüstri Merkezi
- Uçar, T. F. (2004). Görsel İletişim Ve Grafik Tasarım, İnkılâp Kitapevi, İstanbul.
- Uslu, N. D.. (2008). İç Mimarlık Tasarımlarının Sunum, Aşamasında, El Çizimi Ve Bilgisayar Destekli Çizimin Kullanımı, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi
- Ünal, Bülent. (2013). Mobil Konutların İç Mekân Tasarımlarının Görsel Algı Açısından İrdelenmesi: Geçici Afet Konutları Örneği, Atılım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İçmimarlık Ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, ss:47-52
- www.avmarka.com
- www.blog.2modern.com
- www.h10088.www1.hp.com)
- www.miraentuinterior
- www.taskaplama.org
- www.tdk.gov.tr
- www.tr.wikipedia. org/wiki/Maslowİteorisi.Yayınları, 2006,s.27
- www.v1.raf.com.tr
- Yengin, Ebru, “Doğru Aydınlatma için Öneriler”,<http://www.floor.com.tr/lamp83.htm>

- Yıldırım, S. Akman, B., Alabay, E. (2012). Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Sunulan Montessorri Ve Mandala Eğitiminin Görsel Algılama Davranışlarına Etkisinin İncelenmesi. Buca Eğitim Fakültesi Dergisi, 2012/32
- Yılmaz Ö. (2004). Mimari Mekanda Görsel Algı Ve Manipülasyon İlişkilerinin İrdelenmesi [Yüksek Lisans Tezi], Y.T.Ü. Fen Bilimleri Enst. Mimarlık Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Yücel, A. (1981). Mimarlıkta Biçim ve Mekanın Dilsel Yorumu Üzerine, İTÜ.
- Zevi, B. (1990). Mimariyi Görmeyi Öğrenmek. İstanbul: Birsan Yayınevi.