

# GRAFİK TASARIMIN İÇ MEKÂN YÜZEYLERDE KULLANIMI

Erdoğan Ergün

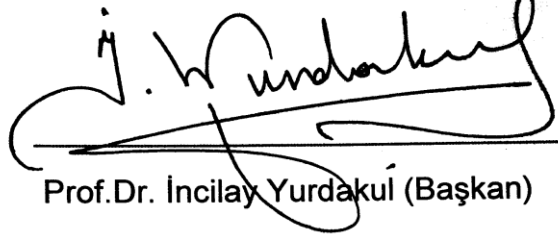
Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Grafik Anasanat Dalı

Sanatta Yeterlik Tezi


Ankara, 2012-04-02

## KABUL VE ONAY

Erdoğan Ergün tarafından hazırlanan “*Grafik Tasarımın İç Mekân Yüzeylerde Kullanımı*” başlıklı bu çalışma, 30.03.2012 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof.Dr. İncilay Yurdağı (Başkan)




Prof.Dr. A. Müge Bozdayı



Prof.Dr. Uğurcan Akyüz (Danışman)



Doç. Hakan Ertek



Yrd.Doç. Zülfikar Sayın

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Enstitü Müdürü  
Prof.Dr. Ş. Armağan Tarım

## 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 iki yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

30.03.2012

---

Erdoğan Ergün



## TEŐEKKÜR

Bu tez alıőmasında, danıőmanım Prof.Dr. Uęurcan Akyüz'e, Prof.Dr. İncilay Yurdakul'a, Prof.Dr. A. Müge Bozdayı'ya, Do. Hakan Ertek'e, Yrd.Do. Erdal Aygen'e, Yrd.Do. Zülfikar Sayın'a, Öğr.Gör.Dr. Gökhan Okur'a katkılarından ve öğretilerinden dolayı, canım babam Altan Ergün'e, canım annem Necla Ergün'e ve yakın arkadaşlarıma manevi desteklerinden dolayı ve her őeyim, eşim Öğr.Gör. Evrim Ergün'e teşekkürü bir bor bilirim.

## ÖZET

ERGÜN, Erdoğan. *Grafik Tasarımın İç Mekân Yüzeylerde Kullanımı*, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara, 2012.

Bir mekân grafiğinin etkisi, onun mekân ile olan ilişkisine bağlıdır. Bir düşünceyi 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.

Çalışmanın birinci bölümünde mekânın, mimarının temel koşulu ve vazgeçilmez bir elemanı olmasının yanında, düzlem elemanlarının bir araya gelmesi veya üç boyutlu kütlelerin oyulmasıyla elde edilen hacimsel bir tasarım elemanı olarak düşünülmesi üzerinde durulmuştur. Işığın mekâna etkisi, mekân oluşturulurken kullanılan malzeme, renk ve doku incelenmiştir. Çağdaş sanat akımları sanatçıların mekânsal çalışmaları üzerinde örneklerle durulmuştur.

Çalışmanın ikinci bölümünde iç mekânın insanın kendisini ve/veya toplumu yansıttığı düşüncesinden yola çıkılarak, grafik tasarımın kullanıldığı ve görüldüğü iç mekânlar sınıflandırılmış ve incelenmiştir.

Üçüncü bölümde yüzölçümü yani ölçülebilirliği, yönü, biçimi, hacmi, tekrarlanabilen bir düzeni gibi özelliklere sahip olan mekânı oluşturan ögeler (Duvar, kolon, tavan, pencere v.b) incelenmiştir. Dolayısıyla, ölçü, oran, denge ile doğru bir kompozisyon sayesinde bu ögeleri sadece üç boyutlu bir eleman olmaktan çıkartıp, mekânsal özellikler kazanmalarının sağlanması üzerinde durulmuştur. Bununla birlikte, iç mekân grafik tasarım çözümlenmeleri ve uygulama yöntemleri incelenmiştir.

Dördüncü bölümde, Yakın Doğu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü iç mekânlarına yönelik olarak gerçekleştirilen

grafik tasarım ve uygulamalarına yer verilmiştir. Yaratıcı bir süreç içerisinde organize edilmesi gereken grafik tasarım olgusunun, iç mekân grafik tasarımında mekânın öğelerinin tanımlanmasında ve işlev kazanmasında etkili bir rol oynayabileceği bir tasarım önerisi olarak sunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Mekân, İç Mekân, Grafik Tasarım, Duvar Grafiği, İç Mekân Grafiği, Ortam Grafiği, Çevresel Grafik, Stencil, Grafiti

## **ABSTRACT**

ERGUN, Erdogan, The Use of Graphic Design in Interior Surfaces, Proficiency in Fine Arts Thesis, Ankara, 2012.

The effect of an environmental graphic is related to the environment itself. It is aimed to make the viewer to perceive the environment, which is accustomed) and ordinary, with a different perspective using graphical implementation with the purpose of expressing a thought or a feeling by making the space look more striking which has a narrative composition.

In the first chapter of the study, it is dwelled on that besides the fact that environment is the fundamental condition and irrevocable element of architecture, it can also serve as a volumetric design element by carving three dimensional masses or bringing together of the spatial elements. Effect of light on the environment, materials used to create environment, color and textures are also inspected. Examples of environmental works of artists of contemporary art movements are focused on.

In the second chapter of the study, interior spaces with graphical design are classified and inspected based on the thought that interior space reflects human beings and or society itself.

In the third chapter, elements constituting the space (wall, column, ceiling, window etc.) which have areas possessing features such as measurability, direction, form, volume, and repeating patterns are inspected. Therefore It's emphasized that, with dimension, proportion, balance and a right composition, these elements acquire spatial properties, so that they are no longer three dimensional units only. Nonetheless, interior design graphical design analysis and implementing methods are inspected.

In the fourth chapter, graphical design implemented in the interior space of Faculty of Fine Arts and Design in Near East University was described. It is presented as a design proposal that, graphical design concept, which must be organized during a creational process can also possess an effective part to define spatial elements and to give them functionality.

**Keywords:** Interior graphics, graphic design, wall graphics, environmental graphics, wall art, wall graphics, stencil, graffiti.

## İÇİNDEKİLER

<b>KABUL VE ONAY</b> .....	i
<b>BİLDİRİM</b> .....	ii
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	iii
<b>ÖZET</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	viii
<b>GÖRÜNTÜLER DİZİNİ</b> .....	xi
<b>ÇİZELGELER DİZİNİ</b> .....	xvii

### 1. BÖLÜM:

<b>MEKÂN</b> .....	1
1.1. MEKÂNDA IŞIĞIN ÖNEMİ .....	2
1.2. MEKÂNDA DOKU VE MALZEME KULLANIMI .....	8
1.3. MEKÂNDA RENK KULLANIMI .....	11
1.4. MEKÂNDA SANATSAL TAVIRLAR .....	14

### 2. BÖLÜM:

<b>GRAFİK TASARIMIN KULLANILDIĞI İÇ MEKÂNLAR</b> .....	18
2.1. SOSYAL VE KÜLTÜREL İÇ MEKÂNLAR .....	18
2.2. YAŞAMA VE ÇALIŞMA MEKÂNLANI .....	24
2.3. BİLGİ ÜRETİM İÇ MEKÂNLANI .....	27
2.4. TİCARİ İÇ MEKÂNLANI .....	29
2.5. KAMUSAL (ORTAK KULLANIM) İÇ MEKÂNLANI .....	24

### 3. BÖLÜM:

<b>İÇ MEKÂN GRAFİK TASARIM VE UYGULAMALARI</b> .....	40
3.1. GRAFİK TASARIMIN KULLANILDIĞI İÇ MEKÂN YÜZEYLERİ .....	41
3.1.1. Duvar Yüzeyleri .....	41
3.1.2. Zemin Döşeme Yüzeyleri .....	42
3.1.3. Tavan Yüzeyleri .....	43
3.1.4. Basamak ve Merdiven Yüzeyleri .....	44
3.1.5. Kapı Yüzeyleri .....	45
3.1.6. Pencere Yüzeyleri .....	46
3.1.7. Kolon Yüzeyleri .....	46
3.1.8. Sabit Mobilya ve Donatı Yüzeyleri .....	47
3.2. İÇ MEKÂN GRAFİK TASARIMI .....	48
3.2.1. Fotografik Çözümlenmeler .....	49
3.2.2. İllustratif Çözümlenmeler .....	51
3.2.3. Tipografik Çözümlenmeler .....	53
3.3. İÇ MEKÂN GRAFİK TASARIM UYGULAMA YÖNTEMLERİ .....	56
3.3.1. Serbest El ile Uygulama Yöntemleri ve Teknikleri .....	57
3.3.1.1. Elle Çizim (Free Hand) .....	57
3.3.1.2. Grafiti (Graffiti) .....	59
3.3.1.3. Şablon Baskı (Stencil) .....	61
3.3.1.4. Elle Folyo Kesim (Vinyl) .....	62
3.3.1.5. Pistole (Airbrush) .....	63
3.3.1.6. Anamorfik (Anamorphic) .....	63
3.3.2. Bilgisayar Destekli Uygulama Yöntemleri ve Teknikleri .....	64
3.3.2.1. Yazıcı Çıktısı (Printout) .....	65
3.3.2.2. Bilgisayarla Folyo Kesim (Vinyl Cutter) .....	65

**4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI****YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR VE TASARIM****FAKÜLTESİ GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ İÇ MEKÂNLARINA****YÖNELİK GRAFİK TASARIM VE UYGULAMALARI ..... 67****4.1. İÇ MEKÂN GRAFİK TASARIMLARINDA YARATIM SÜRECİ ..... 67****4.2. İÇ MEKÂN GRAFİK TASARIMLARININ DEĞERLENDİRMESİ ..... 68**

## 4.2.1. Çalışma 1 ..... 69

## 4.2.2. Çalışma 2 ..... 73

## 4.2.3. Çalışma 3 ..... 77

## 4.2.4. Çalışma 4 ..... 82

## 4.2.5. Çalışma 5 ..... 85

**SONUÇ ..... 89****KAYNAKLAR ..... 90****YARDIMCI KAYNAKLAR ..... 94**

## GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

<b>Görüntü 1:</b> Doğal ışığın kullanımı ile ilgili Le Corbusier'nin Ronchamp'daki Notre Dame du Haut Şapelinden bir görüntü.....	3
<b>Görüntü 2:</b> Gün ışığının mekânda kullanımı, Pantheon'dan bir görüntü.....	4
<b>Görüntü 3:</b> Sir John Soane tarafından tasarlanan, çatıdan aydınlatma yöntemi ile doğal ışığın kullanımına yönelik Dulwich Resim galerisinden bir görüntü.....	5
<b>Görüntü 4:</b> Daniel Libeskind tarafından tasarlanan lüks mobil evden bir pencere görüntüsü.....	5
<b>Görüntü 5:</b> Lighting Design International tarafından yapay ışık kullanılarak tasarlanan SPA merkezinden görüntü.....	6
<b>Görüntü 6:</b> James Turrell'in neon ışık, cam ve alçıpan malzeme kullanarak yaptığı enstalasyon çalışmasından görüntü .....	7
<b>Görüntü 7:</b> James Turrell tarafından ışıklandırılan John F. Wolfe Palm House'dan bir görüntü .....	7
<b>Görüntü 8:</b> Le Corbusier tarafından 1928 yılında tasarlanan Villa Savoye binasının görüntüsü.....	9
<b>Görüntü 9:</b> Le Corbusier tarafından tasarlanan, Hotel Restaurant Marseille binasının altından bir kesit görüntüsü .....	9
<b>Görüntü 10:</b> Le Corbusier tarafından tasarlanan, Hotel Restaurant Marseille binasının görüntüsü .....	10
<b>Görüntü 11:</b> Office dA tarafından tasarlanan, Banq isimli restoranın yüzey kaplamasından bir görüntü.....	11
<b>Görüntü 12:</b> Dan Pearlman tarafından tasarlanan, Evangelisches Königin Elisabeth Krankenhaus Çocuk Hastanesi'nden bir görüntü.....	13
<b>Görüntü 13:</b> Piet Mondrian'ın, sanatın mekâna uzanmasına ilişkin, kendi stüdyosuna ait bir görüntü .....	15
<b>Görüntü 14:</b> Theo Van Doesburg tarafından tasarlanan, Cafe Aubette sinema ve balo salonundan bir görüntü .....	16
<b>Görüntü 15:</b> Kurt Schwitters'in Hannover'de bulunan Merzbau'dan bir görüntü .....	17

<b>Görüntü 16:</b> El Lissitsky'nin 1971 yılında yeniden oluşturulmuş, Prounenraum çalışmasından bir görüntü .....	17
<b>Görüntü 17:</b> Molly Miller Design tarafından Arundel Mills Alışveriş Merkezi için tasarlanan iç mekân grafik uygulamadan bir görüntü .....	19
<b>Görüntü 18:</b> Craig Bragdy Design tarafından Olaya Alışveriş Merkezi için tasarlanmış iç mekân duvar grafiğinden bir görüntü .....	20
<b>Görüntü 19:</b> Londra Surrey Quays Alışveriş Merkezinden bir görüntü .....	21
<b>Görüntü 20:</b> Greenwich Mural Atölyesi tarafından uygulanan duvar grafik çalışmasından bir görüntü .....	21
<b>Görüntü 21:</b> Pentagram tarafından, London Design Festival alanı için tasarlanan iç mekân grafiğinden bir görüntü .....	22
<b>Görüntü 22:</b> Pentagram tarafından, London Design Festival alanı için tasarlanan iç mekân grafiğinden bir görüntü .....	23
<b>Görüntü 23:</b> Pentagram tarafından, London Design Festival alanı için tasarlanan iç mekân grafiğinden bir görüntü .....	23
<b>Görüntü 24:</b> Peter Kogler'in 2011 İstanbul Dirimart Galerideki sergisinden bir görüntü .....	24
<b>Görüntü 25:</b> Gio Ponti tarafından tasarlanan Villa Planchart iç mekân tasarımından bir görüntü .....	25
<b>Görüntü 26:</b> Enrico Bettsworth & Nik Gall tarafından AICT ofisi için tasarlanan iç mekân grafiklerinden bir görüntü .....	26
<b>Görüntü 27:</b> Daniel Malecki tarafından Microsoft Ofisi için tasarlanan iç mekân duvar grafiğinden bir görüntü .....	27
<b>Görüntü 28:</b> Paula Scher tarafından Queens Büyükşehir Lisesi için tasarlanan iç mekân duvar grafiğinden bir görüntü .....	28
<b>Görüntü 29:</b> Harry Pearce ekibi tarafından tasarlanan devlet okulu kütüphaneleri iç mekân grafik tasarımından bir görüntü .....	29
<b>Görüntü 30:</b> Kan ve Lau Tasarım firması tarafından Li-Ning Sport Challenge mağazası için tasarlanan mekân yüzey grafiklerinden bir görüntü .....	30
<b>Görüntü 31:</b> Timothy Goodman'ın Ace Hotel için tasarladığı mekân grafiğinden bir görüntü .....	32

<b>Görüntü 32:</b> Tristan Eaton'un Ace Hotel için tasarladığı mekân grafiğinden bir görüntü .....	33
<b>Görüntü 33:</b> Michael Anderson'ın Ace Hotel için tasarladığı mekân grafiğinden bir görüntü .....	33
<b>Görüntü 34:</b> Panya Clark Espinal'in, Sheppard Metro İstasyonunun mekân yüzeylerindeki grafik çalışmasından bir görüntü .....	35
<b>Görüntü 35:</b> Panya Clark Espinal'in, Sheppard Metro İstasyonunun mekân yüzeylerindeki grafik çalışmasından bir görüntü .....	35
<b>Görüntü 36:</b> Peter Kogler tarafından tasarlanan Graz-Avusturya Tren Garı iç mekân grafiğinden bir görüntü .....	36
<b>Görüntü 37:</b> Axel Peemöeller tarafından Eureka Tower carpark için tasarlanan yönlendirme mekân grafik tasarımlarından bir görüntü .....	37
<b>Görüntü 38:</b> Raúl Martínez Vicente tarafından Waterford Bölge Hastanesi duvar yüzeylerine tasarlanan iç mekân grafikleri .....	38
<b>Görüntü 39:</b> Alexandra ve Aedas Steven Cohen tasarım firması tarafından, New York Presbyterian Morgan Stanley Çocuk Hastanesi için tasarlanan iç mekân grafik tasarımlarından bir görüntü .....	39
<b>Görüntü 40:</b> Grafik tasarım uygulanmış mekân yüzeylerinden bir görüntü .....	41
<b>Görüntü 41:</b> Dokusu, grafik tasarım uygulaması ile değiştirilen duvar yüzeyinden bir görüntü .....	42
<b>Görüntü 42:</b> Grafik tasarım uygulaması ile kaplanmış zemin yüzeyinden bir görüntü .....	43
<b>Görüntü 43:</b> Grafik tasarım ile boyut ve derinlik etkisi artırılmış tavan yüzeyinden bir görüntü .....	43
<b>Görüntü 44:</b> Mekânın işlevine yönelik grafik tasarımın uygulandığı basamak ve merdiven yüzeyinden bir görüntü .....	44
<b>Görüntü 45:</b> Grafik tasarım uygulanmış kapı yüzeyinden bir görüntü .....	45
<b>Görüntü 46:</b> Grafik tasarım uygulanmış pencere yüzeyinden bir görüntü .....	46
<b>Görüntü 47:</b> Tüm yüzeyine grafik tasarım uygulanmış kolondan bir görüntü ..	47
<b>Görüntü 48:</b> Grafik tasarım uygulanmış sabit ve hareketli donatılardan bir görüntü .....	48

- Görüntü 49:** Lisa Strausfeld ve Paula Scher'in, Bloomberg firması için tasarladığı iç mekân çevrel grafik tasarımlarından bir görüntü ... 49
- Görüntü 50:** Fotoğrafçı Nancy Ann Coyne tarafından çekilen fotoğraflarla IDC Center için tasarlanan yüzey grafiğinden bir görüntü ..... 50
- Görüntü 51:** There Design firmasının, Asics Australia firması için tasarladığı iç mekân grafiklerinden bir görüntü ..... 51
- Görüntü 52:** Matt Saunders tarafından duvar yüzeyine uygulanan illüstrasyondan bir görüntü ..... 52
- Görüntü 53:** Charlotte Mann tarafından Fontana Milano 1915 firmasının ofis duvar yüzeyine uygulanmış illüstratif mekân grafiğinden bir görüntü ..... 53
- Görüntü 54:** Pokobar Interior Design firması tarafından ofis yüzeylerine uygulanmış tipografik çözümlerden bir görüntü ..... 54
- Görüntü 55:** Leonardo Sonnoli'nin Cafe Palazzo Grassi pencere yüzeyine uyguladığı tipografik çalışmadan bir görüntü ..... 55
- Görüntü 56:** Holy Cow Design firması tarafından, Mad Mex Fresh Mexican Grill duvar yüzeylerine uygulanmış Text-art tipografik çözümlerden bir görüntü ..... 56
- Görüntü 57:** Yosuke Goda'nın siyah marker kullanarak duvar ve zemin yüzeyine uyguladığı çalışmadan bir görüntü ..... 58
- Görüntü 58:** Katie Holten'in duvar, zemin ve tavan yüzeylerine uyguladığı çalışmadan bir görüntü ..... 59
- Görüntü 59:** Sayısal simgeler, logolar veya imzalarından oluşan graffiti örneklerinden bir görüntü ..... 60
- Görüntü 60:** Graffiti sanatçısı Tim Conlon ve Dave Hupp'ın The National Portrait Gallery'deki çalışmalarından bir görüntü ..... 60
- Görüntü 61:** Renk katmanlarını gösteren şablon kalıplardan bir görüntü ..... 61
- Görüntü 62:** Şablon baskı yöntemi kullanılarak duvar yüzeyine uygulanmış iç mekân grafiğinden bir görüntü ..... 62
- Görüntü 63:** Serbest el ile kesilen folyonun, transfer kağıdına geçirilip, yüzeye uygulanmasından bir görüntü ..... 62

<b>Görüntü 64:</b> Pistole ve hava kompresörü ile yüzeye uygulanan çalışmadan bir görüntü .....	63
<b>Görüntü 65:</b> George Russo'nun iç mekân anamorfik grafik çalışmasından bir görüntü .....	64
<b>Görüntü 66:</b> Felice Varini'nin iç mekân anamorfik grafik çalışmasından bir görüntü .....	64
<b>Görüntü 67:</b> Yazıcı çıktısının mekân iç yüzeylerine uygulanmasından bir görüntü .....	65
<b>Görüntü 68:</b> Bilgisayar kontrollü kesici ile kesilmiş folyonun mekân yüzeylerine uygulanmasından bir görüntü .....	66
<b>Görüntü 69:</b> Duvar yüzeyine uygulanan iç mekân grafiğinden (Çalışma 1) bir görüntü .....	70
<b>Görüntü 70:</b> Bilgisayar ortamında oluşturulan tasarımdan (Çalışma 1) bir görüntü .....	72
<b>Görüntü 71:</b> 'Çalışma 1' için hazırlanan şablonların duvar yüzeyine uygulama aşamalarından bir görüntü .....	73
<b>Görüntü 72:</b> Duvar yüzeyine uygulanan iç mekân grafiğinden (Çalışma 2) bir görüntü .....	75
<b>Görüntü 73:</b> Bilgisayar ortamında oluşturulan tasarımdan (Çalışma 2) bir görüntü .....	76
<b>Görüntü 74:</b> 'Çalışma 2' için hazırlanan şablonların duvar yüzeyine uygulama aşamalarından bir görüntü .....	77
<b>Görüntü 75:</b> Duvar yüzeyine uygulanan iç mekân grafiğinden (Çalışma 3) bir görüntü .....	79
<b>Görüntü 76:</b> Bilgisayar ortamında oluşturulan tasarımdan (Çalışma 3) bir görüntü.....	80
<b>Görüntü 77:</b> 'Çalışma 3' için hazırlanan şablonların duvar yüzeyine uygulama aşamalarından bir görüntü .....	81
<b>Görüntü 78:</b> Duvar yüzeyine uygulanan iç mekân grafiğinden (Çalışma 4) bir görüntü .....	83
<b>Görüntü 79:</b> Bilgisayar ortamında oluşturulan tasarımdan (Çalışma 4) bir görüntü .....	84

<b>Görüntü 80:</b> ‘Çalışma 4’ için hazırlanan şablonların duvar yüzeyine uygulama aşamalarından bir görüntü .....	85
<b>Görüntü 81:</b> Duvar yüzeyine uygulanan iç mekân grafiğinden (Çalışma 5) bir görüntü .....	86
<b>Görüntü 82:</b> Bilgisayar ortamında oluşturulan tasarımdan (Çalışma 5) bir görüntü .....	87
<b>Görüntü 83:</b> ‘Çalışma 5’ için hazırlanan şablonların duvar yüzeyine uygulama aşamalarından bir görüntü .....	88

## ÇİZELGELER DİZİNİ

<b>Tablo 1:</b>	Renklerin, mekân yüzeylerinde kullanımlarına göre yarattığı etkiyi gösteren tablo .....	13
-----------------	---	----

## 1. BÖLÜM

### MEKÂN

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 içgüdüünün 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 nesnelere görür, sesleri duyar, esintiyi hisseder ve bahçede açan çiçeklerin kokusunu alırız. Mekân, ahşap ve taş gibi maddesel bir özdür. 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, S. 92).

Bu söyleme dayanarak mekân; insanın bir amaca yönelik olarak doğal çevrede gerçekleştirdiği bir sınırlama, yapay bir değişim, insanla ilişkilerinin ve ilişkilerin gerektirdiği her türlü donatıların içinde yer aldığı sosyal örgütlenmenin ifadesi olan bir kurgulamadır denilebilir. Bu sosyal örgütlenme ile mekân, yapı ve karakterine göre şekillenen tanımlı bir boşluk olmakta ve bu tanımlı boşluk, kullanıcısı ile çeşitli öğelerin bir araya gelmesiyle farklılıklar yaratmaktadır. Dolayısıyla mekân, insanın yaşadığı çevreyle arasında duran, dış dünya ile ilişkisine biçim veren bir özelliğe de sahip olmaktadır. Bununla birlikte, iç mekânlar konumlarıyla sınırlıdır (Brooker, Stone, 2011). Diğer bir deyişle iç mekân, belli bir kavrama dayanan, mimari biçimlemeye sahip, arkitektonik<sup>1</sup> ve kütlelerle sınırlandırılmış kapalı hacimlerdir. İç mekân, kullanıcısı olan insanın o mekânda yer alması ile yaşayan bir hale gelmeye başlamaktadır. Dolayısıyla, doğal çevrede gerçekleştirilen bir sınırlama ve kurgulama olan iç mekân, renk, doku, ışık, malzeme gibi öğelerin bir araya getirilmesi sonucunda kullanıcısıyla

<sup>1</sup> Arkitektonik: mimari kaidelerine uygun olan, mimarlıkça, mimarlık, inşaat ve mimariyle ilgili olan. (<http://www.aydinsofu.com/sanatpedi/Arkitektonik>)

birlikte anlam kazanmaktadır. Sonuç olarak, iç mekân insanın kendisini yansıtan bir çevre, bir ortam olarak da değerlendirilebilir.

### 1.1. MEKÂNDA IŞIĞIN ÖNEMİ

Mekân kurgusundaki önemli öğelerden biri de ışıktır. Mekân için belirleyici, vurgulayıcı, sınırlayıcı olmasını sağlayan yönleri ile güçlü bir anlatım aracıdır. Bu nedenle ışık, mekânda görsel algılamayı belirlediğinden tasarımın bir parçası olarak kabul edilebilir. Cisimlerin görülmesini ve renklerin ayırt edilmesini sağlayan ışık, mimaride de göz ardı edilemeyecek bir güçtür. Çünkü ışık, yapıda mekânın var oluşunu belirleyen bir özelliktir (Öztank, N., Halıcıoğlu F. H., 2009). Buna göre, mekânın kimliği ışık sayesinde biçim ve anlam kazanmaktadır. Işığın niceliğinden çok niteliği önem taşımaktadır. Rasmussen bu durumu şöyle açıklar;

İki beyaz renkli düzlemin çakışmasıyla oluşan bir köşeye baktığımızı düşünelim. Kontrol edilebilen ışık kaynakları kullanarak bu iki düzlemi de aynı derecede aydınlatabiliriz. Bu durumda düzlemlerin oluşturduğu köşeyi görmek imkansızlaşır. Gözlerinizin stereoskopik özelliğini kullanarak ya da varsa bu iki düzlemin kesiştiği başka bir düzlemi gözlemleyerek köşenin varlığını yine de algılayabilirsiniz. Fakat orada bir köşe olduğunu görmeniz için gerekli olan önemli bir olanağı yitirmiş olursunuz. Eğer ışık iki tarafta da eşit şekilde artırılırsa, ışığın fazlalaşması fayda etmez. Fakat eğer bir taraftaki ışık azaltılır ve iki düzlemin aydınlatılmasında belirgin bir farklılık oluşursa, ışık yoğunluğu azaldığı halde, köşe açık olarak ortaya çıkar (Rasmussen, 2010, S. 191).

Bu bağlamda, ışığın az veya çok değil, doğru ve kaliteli kullanılması önem teşkil etmektedir. Işığın etkisini, gölge ile birlikte düşünmek gerekmektedir. Le Corbusier'e göre; gözlerimiz, biçimleri ışıktaki görmek için yapılmıştır; ışık ve gölge bu biçimleri açıklar. Küpler, koniler, küreler, silindirler ve piramitler ışıktaki avantajlı olarak biçimsel formlardır (Şenyapılı, 1996). Le Corbusier'nin silo benzeri kuleleri, mantar başını andıran kalın beton örtüsü ve düzensiz küçük açıklıklarıyla Ronchamp'daki Notre Dame du Haut Şapelindeki ışık uygulaması günışığının mekânda ne denli zengin ve sanatsal anlatılar gerçekleştirmekte etkin bir araç olarak kullanılabileceğini kanıtlayan en iyi örneklerden biri olarak gösterilebilir (bkz. görüntü1).



Görüntü 1: Doğal ışığın kullanımı ile ilgili Le Corbusier'nin Ronchamp'daki Notre Dame du Haut Şapelinden bir görüntü (<http://www.organicarchitecture.info/chapel-du-notre-dame-du-haut-le-corbusier-ronchamp-france-1954/ronchamp-2/>).

Bundan dolayı, her ışık kaynağının, nesnelere ve mekânın elemanları üzerinde gölge meydana getirdiğini düşünürsek, ışığın yönü değiştikçe gölgelerinde yer değiştireceğini söyleyebiliriz. Yüzeylerde gün ışığının yarattığı gölge ve ışığın mekân içerisindeki etkisinin önemini vurgulamak için, Louis Kahn, doğal ışık almayan hiçbir mekânın mimari mekân olarak kabul edilemeyeceğini söylemiştir (Soygeniş, 2010, S. 80). Bu durum, mekân kurgusu ve tasarımında doğal ışık kaynağının yönünü ve şiddetini dikkate alma zorunluluğunu da beraberinde getirmektedir.

Dolayısıyla, mekânın genel karakteristik özelliklerini ön plana çıkaracak, vurgulayacak ve renk ile mekânsal etkiyi artıracak doğru ışık kullanımı, mekânı daha da tanımlı ve anlamlı hale getirecektir. İç mekânlar, hem doğal hem de yapay ışıktan yararlanılacak şekillerde kurgulanabilmektedirler. Doğal ışığın kullanımı çok eski tarihlere uzanmakta ve mimari yapıya pek çok yönden hem işlevsellik hem de estetik bir tavır katmaktadır. Örneğin; antik Roma dönemi içerisinde inşa edilen Pantheon'un kubbesinde bulunan dairesel boşluk (oculus) sayesinde, mekâna hem gün ışığı hemde yağmur suyunun girmesi ona ayrı bir işlevsellik katmaktadır (bkz. görüntü 2). İç mekânlarda doğal ışığın (gün ışığı) kullanımı, ışığın geliş açısı ile doğru orantılıdır. Bundan dolayı, en doğru doğal ışık kullanımının çatıdan aydınlatma olduğu bilinmektedir. Örneğin; Londra'daki, Sir John Soane tarafından 1817'de tasarlanan, Dulwich Resim Galerisi,

tabloların sergilenmesi amacıyla çatıdan aydınlatmaya en güzel örneklerden biri olarak gösterilebilir (bkz. görüntü 3). Diğer taraftan, mekânların güney tarafına düşen ışık, parlak ve sıcak, kuzey ışığı soğuk bir etki yaratmaktadır. Sabah, öğlen ve akşam üzeri ışıklarının gerek açısı, gerekse şiddetinin gün boyunca değişkenlik göstermesi, mekânlara derinlik, algılanabilirlik ve/veya farkındalık da katmaktadır.



Görüntü 2: Gün ışığının mekânda kullanımına yönelik Pantheon'dan bir görüntü (<http://church-house.blogspot.com/2011/11/great-room-framing.html>).

Mekânın yapı elemanlarından biri olan pencereler de bunu sağlamakta ve gün ışığını aydınlanma bağlamında iç mekânlara taşımaktadırlar. Dolayısıyla, pencereler, mekânın kurgulanmasında işleve bağlı olarak yerleştirilen, gün ışığının yönüne ve açısına uygun bir biçimde tasarlanan önemli mimari yapı elemanları olarak görülmektedir (bkz. görüntü 4).



Görüntü 3: Sir John Soane tarafından tasarlanan, çatıdan aydınlatma yöntemi ile doğal ışığın kullanımına yönelik Dulwich Resim galerisinden bir görüntü (<http://www.frick.org/exhibitions/dulwich/history.htm>).



Görüntü 4: Daniel Libeskind tarafından tasarlanan lüks mobil evden bir pencere görüntüsü ([www.infoteli.com/artificial-light-interior.html](http://www.infoteli.com/artificial-light-interior.html)).

Diğer yandan, gün ışığı aydınlatmasının yeterince iyi veya yeterli olmadığı mekânların kurgusunda/tasarımında yapay ışıktan faydalanılmaktadır. Örneğin; yapay ışık kullanımı, konser salonu, tiyatro ve sahne gibi mekânlarda, konunun ve duyguların daha güçlü ifade edilmesinde de önemli bir rol oynamaktadır. Dolayısıyla, teknoloji sayesinde taşınabilir, yönlendirilebilir ve mekânda dekoratif bir obje olarak da kullanılabilir olan yapay ışık, mekânı algılatmada tasarımcısı için kolaylıklar sağlamaktadır (bkz. görüntü 5). Mekân içerisindeki nesnelere ve mekânın kendisini kavrayabilmek, anlamak, belleğe yerleştirmek ve biçimlerini doğru algılatmak ancak doğru yönlendirilmiş bir ışık kaynağı ile gerçekleşmektedir. Bu nedenle doğru kullanılan yapay ışık, insanın görsel gereksinimlerine cevap vermede önemli bir rol oynamaktadır.



Görüntü 5: Lighting Design International tarafından yapay ışık kullanılarak tasarlanan SPA merkezinden görüntü (<http://www.enlightermagazine.com/projects/private-house-spa-lighting-design>).

Yapay ışık, iç mekânda etki yaratmak veya enstalasyonlar (yerleştirmeler) için bir çok tasarımcı/sanatçı tarafından kullanılmaktadır. Örneğin; enstalasyon sanatçısı James Turrell, ışığı sanatsal bir malzeme olarak kullanmıştır. Güçlü projektörler ve ışık kaynaklarını duvarların arkasına yerleştirerek, mekâna ışık hüzmelerini ve gölgeleri yansıtarak enstalasyonlar gerçekleştirmiştir (bkz. görüntü 6, 7) Mekânda kullanılan malzemenin cinsine göre de ışık, mekânın işlevselliğini ve konforunu arttırmak açısından oldukça önem taşımaktadır. Bu bağlamda, ışığın mekân içerisindeki dokulu yüzeyler ile pürüzsüz yüzeyler arasındaki etkisi aynı olmadığından, mekânlarda kullanılan malzemenin seçimine de dikkat edilmesi gerekmektedir.



Görüntü 6: James Turrell'in neon ışık, cam ve alçıpan malzeme kullanarak yaptığı enstalasyon çalışmasından görüntü (<http://amazingdata.com/james-turrells-visionary-masterpieces-of-light-and-space/>).



Görüntü 7: James Turrell tarafından ışıklandırılan John F. Wolfe Palm House'dan bir görüntü (<http://amazingdata.com/james-turrells-visionary-masterpieces-of-light-and-space/>).

## 1.2. MEKÂNDA DOKU VE MALZEME KULLANIMI

Doku için en temel tanımıyla birbiri ile bağlantılı elemanlardan oluşan yapı denebilir. Dokuları, nesnenin ve/veya yüzeyin üç boyutlu yapısından dolayı sahip olduğu özelliklere dayanarak “dokunsal (gerçek) doku”, sadece görsel yolla algılanan iki boyutlu özelliklerine göre de “görsel (sanal) doku” olarak sınıflandırılabilir. Rutt’a göre objenin esnekliği veya sertliği, yüzey kalitesini etkilediği gibi dokunsal anlamı da etkiler (Kalınkara, 2006, S. 32). Buna göre, üç boyutlu özelliklerinden dolayı gerçek dokular sert, yumuşak, pürüzlü, kaygan gibi sıfatlarla nitelendirilebilir. Görsel dokular ise renk, desen, ton ve çizgi gibi nesnenin yüzey özellikleriyle tanımlanabilir. Örneğin, pürüzlü bir yüzeyin mat, kaygan bir yüzeyinse parlak algılanması gibi. Mekânı algılama konusunda Şenyapılı şu görüşleri aktarır;

Mekân, kinestetik duyu aracılığıyla da algılanır. Kinestetik duyu, vücudun duruş ve deviniminden kaynaklanan duygulardır. Gözleri kapalı birinin yabancı bir odanın içinde yönünü bulabilmesi ve bu iç mekânı algılayabilmesini sağlayan (dokunma duygusuyla birlikte) kinestetik duygudur. Kökünde, gözleri bağlı olmayan, yani bulunduğu mekânı görebilen biri de içinde bulunduğu mekânı devinirken (hareket ederken) de duyumsar; giderek devinirse bile imgeleminde bu yolla mekânı duyumsamayı sürdürür. Dokunun algılanmasında dokunma duygusunun gözlere yardımcı oluşu gibi, mekân da bakılarak ve devinilerek algılanır (Şenyapılı, 1996, S. 215).

Mekân tasarımında doku kullanımı işlevsel olmasının yanı sıra, örneğin, ıslak zeminlerde kullanılan seramiklerin sudan etkilenmemesi, kaygan olmaması vb., estetik bir değer yaratma açısından da önem taşımaktadır. Mekâna estetik bir değer katabilmek dokunun yerinde ve dozunda kullanılmasıyla sağlanmalıdır. Mekânda ilgi çekmek, yönlendirmek ve enerji katmak doku kullanımının amaçlarından olabilmektedir. Örneğin, sert dokular canlılık, dinamizm ve heyecan hissi uyandırırken, yumuşak dokular sakinlik, dinginlik ve rahatlık hissi uyandırmaktadırlar. Mimari tasarımın temel elemanlarından biri olan doku, tasarımcısı için malzemenin fiziksel yapısının belirlenmesinde, aynı zamanda değiştirilmesinde ve farklılaştırılmasında da önemli rol oynamaktadır.



Görüntü 8: Le Corbusier tarafından 1928 yılında tasarlanan Villa Savoye binasının görüntüsü (<http://www.bluffton.edu/~sullivanm/france/poissy/savoye/corbuindex.html>).

Örneğin, Le Corbusier'nin tasarlamış olduğu beton binalara bakıldığında bazılarının dokusal yönden zayıf kaldığını söyleyebiliriz. Çünkü binanın beton yüzeylerin de boya kullanıldığını görmekteyiz (bkz. görüntü 8). Daha sonraları tasarladığı/yaptığı binalarda, kalın ve kaba tahta kalıpların, gri beton yüzeyler üzerinde bıraktığı karakteristik ve güçlü dokular göze çarpmaktadır (bkz. görüntü 9, 10).



Görüntü 9: Le Corbusier tarafından tasarlanan, Hotel Restaurant Marseille binasının altından bir kesit görüntüsü (<http://www.flickr.com/photos/andymiah/5355835314/sizes/l/in/photostream/>).



Görüntü 10: Le Corbusier tarafından tasarlanan, Hotel Restaurant Marseille binasının görüntüsü (<http://www.appliedworks.co.uk/blog/le-corbusier%E2%80%99s-radiant-city/>).

Mekân/mimari tasarımında ifade edilen tüm yüzeylerin kurulumunda bir bileşen olarak kendini gösteren malzeme, varolmayanın varolmasını sağlayan somut gereçlerin tümüdür denilebilir. Varoluş biçimine göre doğa kaynaklı olan malzeme, sadece mekândaki kullanılabilir ve görünebilir yüzeyler üzerinde değil, mekân içerisinde var olmak zorunda olan ancak algılanmasının çok önemli olmadığı ve hatta mekân içerisinde görünmemesi gereken nesnelere üzerinde de kaplama ve/veya örtme elemanı olarak da kullanılmaktadırlar. Örneğin; Bir iç mimarlık tasarım firması olan Office dA tarafından, Boston'daki eski bir banka binasının ana koridorları bir restorana dönüştürülmüştür (Brooker ve Stone, 2010, S. 125). Bu tasarım sürecinde, imar kurallarından dolayı tavan tesisatlarının baştan sona yenilenmesi gerekmiştir. Tasarımcılar, bu tesisatı hem gizlemek hem de doğal bir doku yaratmak için kontrplak denilen bir malzeme kullanarak, dalgalı bir tavan düzlemi tasarlamış, ahşap zemin döşemesi ile de mekânda süreklilik yaratmışlardır (bkz. görüntü 11).



Görüntü 11: Office dA tarafından tasarlanan, Banq isimli restoranın yüzey kaplamasından bir görüntü (Brooker, Stone, 2010, S. 125).

Eriç'e göre malzeme, bir tasarımın bünyesine giren ve o tasarımın oluşum süreci içinde kullanımını sağlayan ve tasarımı kullanan insanın sağlık ve konforunu düzenleyen yarı veya tam işlenmiş maddedir (Eriç, 1994). Bir diğer deyişle, malzeme kavramı doğada ya da çoğu zaman doğa kaynaklı bir tasarım ürünü olarak yaşama aktarılan nitelenebilir herşeyi kapsayan bir olgu olmaktadır. Buna ek olarak, malzemeyi kullanma biçimi ve yetisi ile ilgili P.V. Jensen Klint; betonarme bir yapı malzemesi kullanılacaksa, malzemeye göre uygun bir üslup bulana kadar durmadan çalışmak gereklidir. Üslubu yaratan, malzeme, konu, zaman ve insandır demiştir (Rasmussen, 2010, S. 171).

### 1.3. MEKÂNDA RENK KULLANIMI

Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü'nde, mekânın niteliğini belirleyen ve algılama sistemimizin bir parçası olan renk, ışığın kendi öz yapısına ve nesnelere üzerindeki yayılımına bağlı olarak göz üzerinde yaptığı etki olarak tanımlanır. Buna göre, nesnelere ile renkleri arasında yapısal bir ilişki vardır. Dolayısıyla,

nesneler çevremizde renkle var olmaktadır. Görsel algılamada, nesnenin rengi, içinde bulunduğu mekânın ışığına göre değişse de, nesnenin rengiyle olan yapısal ilişkisi ve bağı değişmemektedir. Bu bağlamda, renkler, mekânın boyutlarının kavratılması ve algılatılması yönünde önemli rol oynamaktadır. Kayıhan Keskinok'un renklerin yan yana getirilişi ile ilgili görüşünü, Şenyapılı şu şekilde aktarır;

Renk ilişkilerine dayalı biçimlerde hareket renk karşıtlıklarıyla sağlanır. İki karşıt renk ardarda gözde canlanır. Ancak hareketin oluşması için arada tarafsız (Neutre) bir bölgenin, bir grinin bulunması gerekir. Düzenlemede hareketsiz bölge bu tarafsız gri bölgedir. Yanyana iki karşıt renk hiçbir hareket özelliği göstermez. Birinden diğerine bir sıçrama bölgesinden geçerek hareketi sağlayabiliriz. Bu da kuşkusuz tarafsız bir bölgeyle sağlanabilir" (Şenyapılı, 1996, S. 128).

Bu bağlamda renk, iç mekân tasarımında, formları belirginleştirmek, vurguyu artırmak, zıtlıklar elde etmek, devinim sağlamak için kullanılmaktadır. Renklerin görünen biçimi etkilediği, sıcak renkli nesnelerin daha yakında ve daha büyük, buna karşın soğuk renkli nesnelerin ise daha uzakta ve küçük algılandığı düşünülürse, bu durumda renklerin mekânın algısında çok şeyi değiştirebildiği de söylenebilir. Örneğin; bir mekânda duvar yüzeyleri sıcak renklerde ise kullanıcıya daha yakın görünmektedir. Dolayısıyla, içerideki boşluk daralacağından mekân daha küçük algılanabilmektedir. Bununla birlikte, tavan yüzeyi sıcak renklerde olan mekânlar basık görünmekte, soğuk renkteki tavan yüzeyi ise mekânı daha yüksek göstermektedir. Bu bağlamda, küçük mekânlarda uzaklaştırıcı (soğuk) renkler, büyük mekânlarda ise yakınlaştırıcı (sıcak) renkler kullanılarak mekânda istenen ölçek sağlanabilir. Mekânın yapısına göre bazı durumlarda uzaklaştırıcı ve yakınlaştırıcı renkler bir arada kullanılabilirler. Örneğin, dar ve uzun bir koridorda uzun kenarda uzaklaştırıcı soğuk renk, dar kenarda yakınlaştırıcı sıcak renk kullanımı, mekânı daha dar ve geniş algılayabilmektedir. Bu durumda, iç mekânlarda eylem özelliklerine göre kullanılan uygun renkler mekân ile içinde bulunduğu insan arasındaki ilişkiyi ve aidiyet olgusunu da güçlendirmektedir. Örneğin; konut, otel veya hastane yatak odaları gibi rahatlık ve huzurun olması gerektiği mekânlarda, sert kontrast veya ağır renklerin yerine yumuşak, açık tonlarda renklerin yüzeyler üzerinde

kullanımı, içerisinde bulunulan mekânın, dinamizmini, konforunu ve kişilerin eylemlerini arttırmaktadır (bkz. görüntü 12).



Görüntü 12: Dan Pearlman tarafından tasarlanan, Evangelisches Königin Elisabeth Krankenhaus Çocuk Hastanesi'nden bir görüntü (<http://www.aboutdesigninterior.com/interior-design-of-the-evangelisches-koenigin-elisabeth-krankenhaus-hospital-germany/>).

Mahnke, 1997'de, iç mekânlarda, duvar, yer ve tavanlarda kullanılan renklerin insan üzerindeki etkisini kapsamlı bir şekilde araştırmıştır. Renkler, yalnızca duyguları harekete geçirmemekte, aynı zamanda bazı fiziksel devinimlere de yol açmaktadırlar. Örneğin kırmızı rengin kalp atışlarını hızlandırdığı ve kan basıncını yükselttiği, turuncu rengin ise iştah artırdığı gibi (bkz. Tablo 1), (Bozdayı, 2004, S. 31).

Renkler	Tavan	Duvarlar	Yer	Psikolojik Etki	Görsel Etki
Kırmızı	Ağır, rahatsız edici, zorlayıcı	Sinirlendirici	Bilinçlendirici, belki görkemli	Uyancı	Yakın
Turuncu	Dikkat çekici, merak uyandırıcı, uyancı	Sıcak, aydınlık	Hareketli, Hareketlendirici	Heyecanlandırıcı	Büyük
Sarı	Hafif, aydınlık, uyancı	Heyecan verici	Yükseltir	Dikkat çekici, tansiyon yükseltici	Kuru
Mavi	Soğuk, ağır, bunalıcı	Soğuk, mesafe koruyucu, Cesaret verici	Enerji harcamadan hareket ediyormuş hissi, yoğunluk	Yatıştırıcı	Uzak
Yeşil	Koruyucu	Soğuk, güvenli, sakin	Doğal, yumuşak, rahatlatıcı	Sakin, güvenli, beceri artırıcı, bantçöl	Küçük, durgun
Kahverengi	Bunalıcı, kasvetli	Güvenlik hissi	Boya ise rahatsız, Aışap ise rahatlık	Kasvetli	Yakın
Siyah	Boşluk, derinlik hissidede bunalıcı	Zindanvari bir duygu	Değişik, soyut	Ürkütücü	Nötr
Beyaz	Boşluk, ışık kaynağının yayılmasına yardımcıdır	Enerji vermez, boşluk duygusu	Üzerinde yürünemeyecek hissi	Uyancı	Uzak
Gri	Gölgeli	Sıkıcı	Doğal	Üzücü, sessiz	Nötr
Mor	Baskı altında olma hissi	Konsantrasyon eksikliği	Rahatsız edici	Cesaret kırıcı	Ağır

Tablo 1: Renklerin, mekân yüzeylerinde kullanımlarına göre yarattığı etkiyi gösteren tablo.

#### 1. 4. MEKÂNDA SANATSAL TAVIRLAR

19. Yüzyıl Sanayi Devrimi'nden önce insanların sanata bakış açıları, sanatı algılamaları ve benimsemeleri, günümüzdeki gibi güzel bir nesnenin ya da bir olayın sadece estetik değeri için varolması gibi bir görüşten öte yarattığı biçim ve görüntülerin güzelliği daima toplumdaki işleviyle bağlantılı olmuş, sanat ve yaşam bir bütün olarak ele alınmıştır (Bektaş, 1992). Bu bağlamda, insan eliyle yapılmış ve bugün sanat olarak anlaşılan her alandaki ürün, sanayi devrimi öncesi insanı için günlük yaşamında üstlendiği görev ve yararlı olma özelliğiyle anlam kazanmış ve yaşam bulmuştur. Bu nedenle sanat ve sanatçı kavramı bugünkü gibi algılanmamış, usta-çırak etkileşimi içinde geçerek, toplumların kendi iç dinamiklerinden, kültürlerinden, tarihsel birikimlerinden yola çıkıp geleneksel bir yol izlemiştir. Ancak sanayi devrimiyle birlikte, bilim ve teknolojideki hızlı gelişmeler ve hızlı makineleşmenin getirdiği yeni olanaklar, toplumların yaşamlarında ve sanatlarındaki gelenekselliği de yıkmaya başlamıştır. Bilimsel anlamda çok sayıda tasarım okulları ve sanat merkezleri açılmaya başlanmış, özellikle tasarım alanında çağdaş anlatım biçimlerinin gündeme gelmesi sağlanmıştır. Kentlerin mimarisinde, iç mekân tasarımı ile grafik tasarımı alanında çağdaş bir boyut aranmaya başlanmıştır. Özellikle grafik tasarımı olgusu ile iletişim araçları arasında güçlü bir bağ kurularak estetik kaygılar kitle iletişiminde kendini göstermeye başlamıştır.

İnsanın kurgulanmış bir mekân içerisinde hissettikleri, gördükleri, mekânın yaşanılabilir olması ve/veya yaşayan bir mekân olması açısından önem taşımaktadır. Dolayısıyla, insan eliyle tasarlanmış ve yaratılmış bir yapının veya mekân tasarımının, insan davranışlarını biçimlendiren, onu yönlendiren, belirleyici bir olgu olduğunu söyleyebiliriz. Sanat yapıtı tasarlanarak yaratılmış, estetik gereksinime cevap veren bir tasarım varlığıdır ve yaratıcı yanı olan bir insan tarafından oluşturulmuştur (Sönmez, 2006). Bu bağlamda, mekânı tasarlayan kişinin mekâna yansıttığı sanatsal tavırlar da mekânın değerini ve/veya görseelliğini daha da artırmaktadır. Bu tavır, çağdaş sanat akımlarının başlaması ile ortaya çıkmakta, özellikle kübist, dadaist, minimalist ve

konstrüktivist sanatçılar arasında kendini göstermektedir. Özellikle, De Stijl sanatçıları, tüm öğeleri dik açılarla kesişen doğru çizgilerle sınırlanmış düz yüzeylere indirgeyerek düzenlemeler kurguluyorlardı. Siyah, beyaz ve gri ile üçü ana renk olan kırmızı, mavi ve sarıyı kullanıyorlardı. Bu yaklaşım sadece resim de değil, mimarlıkta, iç mekân tasarımında, mobilya ve her türlü biçim tasarımı için geçerliydi. Piet Mondrian da, resim düzleminden mekâna taşma olgusu, yani sanatın mekâna uzanması düşüncesi üzerinde çalışmalar ortaya koymuştur. Sanatçının kendi stüdyo mekânını, yaratımları ve mekân arasında kurduğu ilişkiye bir örnek olarak gösterilebilir (bkz. görüntü 13).



Görüntü 13: Piet Mondrian'ın, sanatın mekâna uzanmasına ilişkin, kendi stüdyosuna ait bir görüntü (<http://blatherfrombrooklyn.wordpress.com/2007/07/16/blocks-of-color-on-a-block-in-brooklyn/>).

Bununla birlikte, Theo Van Doesburg, sanat olgusunu ve mekânı birlikte ele alan, sanatın sınırlarını ortadan kaldırma felsefesi ile önemli çalışmalar gerçekleştiren bir sanatçı olarak bilinmektedir (bkz. görüntü 14). Bir sanat yapıtı, mekân ve zamanla kendine ait niteliklerini kazanmaktadır. Mekânsallığın belirlediği koşullar, yapıtın genel özelliklerinin temelini oluşturmaktadır (Yüksel, 2003). Bu durumda, sanat yapıtı, mekânla dolaylı ve/veya doğrudan bir ilişkiye girmekte, dolayısıyla yapıt mekân olarak karşımıza çıkmaktadır.



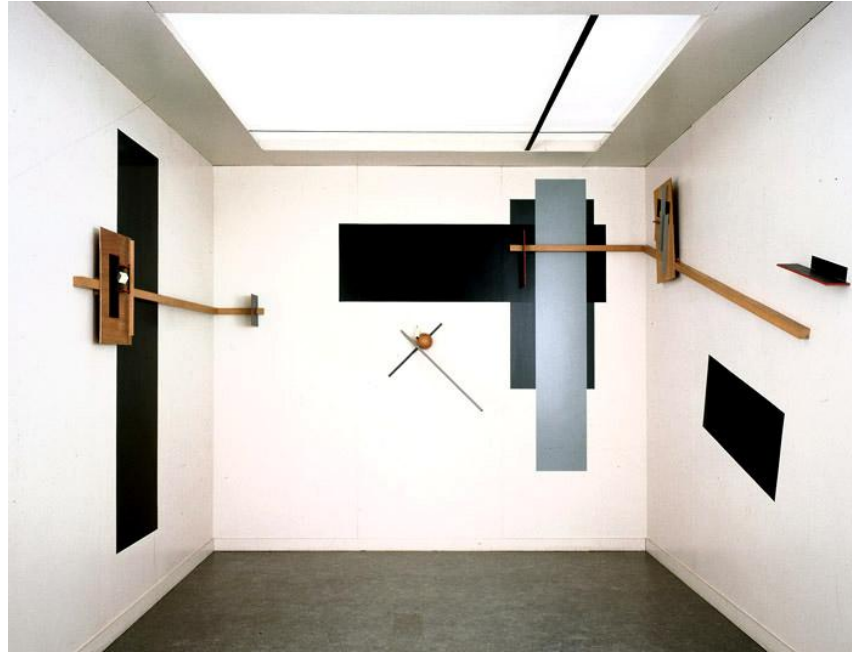
Görüntü 14: Theo Van Doesburg tarafından tasarlanan, Cafe Aubette sinema ve balo salonundan bir görüntü (<http://designblog.rietveldacademie.nl/?p=19606>).

Böylece, mekân ve yapıt beraber algılanırken, mekândaki biçimler ve boşluklar da birbirlerini tamamlamaktadırlar. Kübist kolajları ile bilinen Kurt Schwitters de mekânsal sınırları aşmak amacıyla, doğası gereği sürekli büyüyen ve değişime devam eden, tamamlanmamış çalışmalar yapmış ve çeşitli enstalasyonlar ortaya koymuştur. Buna en iyi örnek, sanatçının, Almanya Hannover'deki evinin bir odasında başlattığı ve daha sonraları İngiltere ve Norveç'te devam ettirdiği 'Merzbau' adını verdiği iç mekân tasarımlarıdır (bkz. görüntü 15).

Buna ek olarak, El Lissitsky'nin 1923 yılında yaptığı 'Prounenraum' sergi çalışması da, aydınlatılmış mekân içerisindeki yüzeylere üç boyutlu objeler yerleştirilerek oluşturulmuş iç mekân tasarımına bir örnek olarak gösterilebilir (bkz. görüntü 16).



Görüntü 15: Kurt Schwitters'in Hannover'de bulunan Merzbau'dan bir görüntü (<http://www.dadart.com/dadaism/dada/022-dada-berlin.html>).



Görüntü 16: El Lissitzky'nin 1971 yılında yeniden oluşturulmuş, Prounenraum çalışmasından bir görüntü (<http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/07autumn/berndes.htm>).

## 2. BÖLÜM

### GRAFİK TASARIMIN KULLANILDIĞI İÇ MEKÂNLAR

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 nesnelere sınırlar ve de tanımlar. Oda bir iç mekândır. İç mekânlar hacim diye de adlandırılır (Şenyapılı, 1996) Dolayısıyla, yönü, biçimi, hacmi gibi özelliklere sahip olan iç mekânı, ölçülebilen ve yerli yerine oturtulabilen nesnel bir öge olarak düşünebiliriz. Yaşadığımız çevrede, insanın yarattığı bu iç mekânlar, kullanım alanlarına göre farklılıklar göstermekte ve ihtiyaca göre sınıflandırılmaktadırlar.

#### 2.1. SOSYAL VE KÜLTÜREL İÇ MEKÂNLAR

Toplumlarda kültür ve bilgi insanların biraraya gelerek sosyalleşmesiyle üretilmekte ve bu kültürün üretimine de bir mekân gerekmektedir. İnsan hayatının önemli bir bölümünün geçirildiği bu mekânlar, bir yandan sosyal yaşam ile bütünleşen, iletişim, eğlence, kültür-sanat faaliyetlerinin merkezi olurken, diğer yandan boş zamanların da değerlendirildiği yaşam alanlarıdır. Geçmişte sosyalleşme mekânları olarak bilinen çarşı, hamam, meyhane ve kahvehanelerin yerini, günümüzde sinema ve tiyatrolar, restoranlar, sanat galerileri, sergi ve fuar alanları, müzeler, eğlence-alışveriş merkezleri, spa merkezleri, cafe-barlar vb. mekânlar almıştır. Bu mekânlar, kendi özel fonksiyonlarından çok, fiziksel ve psikolojik konforun ve görsel estetiğin ön plana çıktığı mekânlar haline gelmiştir. Fransız sosyolog Henri Lefebvre, 'Mekânın Üretimi' adlı kitabında, mekân-toplum ilişkisinden bahsederken, toplumun mekânı üretmesi kadar mekânın da belirli toplumsallık biçimleri, kimlikler ve deneyimler ürettiğini ileri sürer. (Lefebvre, 1974) Dolayısıyla, uzun zaman geçirilen bu kültürel ve sosyal mekânlarda, mekânın kurumsal ve görsel

kimliğini ön plana çıkartmak, vurgulamak, akılda kalıcılığını ve sürdürülebilirliğini arttırmak amaçlı yeni tasarım kavramlarına (konsept) ve mekânsal kurgulara ihtiyaç duyulmaktadır. Günümüzde, görsel ve popüler kültürü en iyi yansıtan mekânlar olarak nitelendirilen alışveriş merkezleri, sundukları mal ve hizmetlerin değerini arttırmak için müşterilerinin duygusal, düşünsel, sanatsal, vb. ihtiyaçlarını karşılamak üzere yapılanmakta ve kurgulanmaktadır. Alışveriş mekânları, bu kurgu içerisinde sosyal mekânlarda görünürlüğü hedefleyen grafik tasarımlar ile tanımlanmakta, mekânsal etkisini ve algısını daha da güçlendirmektedir. Örneğin; Molly Miller Design, bu kurguda, dinamik ve heyecan verici bir alışveriş-eğlence mekânı yaratmak amacıyla, duvar, tavan ve döşemelerde mekân içerisindeki ortamlara uygun, yönlendirici ve bilgilendirici grafikler tasarlamıştır. Bununla birlikte, alışveriş merkezi içerisinde yer alan eğlence merkezlerinin görünürlüğünü ve farkındalığını arttırmak amaçlı uygulanan bu grafik tasarımlar mekânın kurumsal kimliğini, işlevini ve etkisini de ön plana çıkartacak şekilde tasarlanmıştır. Bowling salonuna yönlendiren zemin grafikleri veya tilt salonlarının nerede olduğunu gösteren ışıklı (neon) grafikler, mekân içerisinde kendini göstermekte ve kaybolmadan dolaşımı sağlamaktadır (bkz. görüntü 17).



Görüntü 17: Molly Miller Design tarafından Arundel Mills Alışveriş Merkezi için tasarlanan iç mekân grafik uygulamadan bir görüntü ([www.mollymillerdesign.com/Molly\\_Miller/Arundel\\_Mills/Arundel\\_Mills.html](http://www.mollymillerdesign.com/Molly_Miller/Arundel_Mills/Arundel_Mills.html)).

Estetik görünümün önem taşıdığı sosyal mekânlar olan alışveriş merkezlerinde, mekân yüzeylerinde farklı malzemeler kullanılarak da grafik çalışmalar uygulanabilmektedir. Örneğin; Suudi Arabistan'daki Riyad Olaya Alışveriş

Merkezi içerisindeki üç katlı yürüyen merdiven, malzemesi seramik olan büyük bir panonun önünden geçmektedir. Zeminden yukarıya doğru yükselen duman formundaki çalışmada tasarımcısı, Alaaddin'in Sihirli Lambası'na gönderme yaparak, kültürü ve tarihi mekânda hissettirmektedir. (bkz. görüntü 18).



Görüntü 18: Craig Bragdy Design tarafından Olaya Alışveriş Merkezi için tasarlanmış iç mekân duvar grafiğinden bir görüntü (<http://grievousbodilycharm.com/2009/11/27/craig-bragdy-design-creative-pools-and-walls/>).

Grafik tasarımcının yaratım süreci içerisinde izleyeceği stratejik planlama sadece mekânın işlevi ile sınırlı kalmayıp, mekânın kullanım amacı ne olursa olsun, o'na daha fazla kimlik kazandırmak ve itici bir güç sağlamaktır. Dolayısıyla, tasarımcı iç mekân içerisinde uygulamaya geçmeden önce mekânın niteliklerini doğru kavramak ve yansıtmak durumundadır. Örneğin; adından da anlaşıldığı üzere Londra'daki Surrey Quays (Surrey Rıhtımı) Alışveriş Merkezi eski bir rıhtımın yanındaki arazi üzerine kurulmuş ve kurumsal kimliği de, bölgenin yerel tarihine uygun olarak tasarlanmıştır. Bu durumdan yola çıkan Greenwich Mural Atölyesi tasarımcıları, alışveriş merkezinin iç mekân duvar grafik çalışmalarında bu eski ve kendileri için önem teşkil eden tarihe yer vermiş, görsel yaratımlarda rıhtımda çalışan işçiler ve gemiler kullanarak geçmiş tarihe bir gönderme yapmıştır (bkz. görüntü 19, 20).



Görüntü 19: Londra Surrey Quays Alışveriş Merkezinden bir görüntü ([www.londontown.com/LondonInformation/Attraction/Surrey\\_Quays\\_Shopping\\_Centre/51\\_5a/](http://www.londontown.com/LondonInformation/Attraction/Surrey_Quays_Shopping_Centre/51_5a/)).



Görüntü 20: Greenwich Mural Atölyesi tarafından uygulanan duvar grafik çalışmasından bir görüntü (<http://londonmuralpreservationsociety.wordpress.com/>).

Sergi ve fuar alanları, kültürel paylaşım ve etkileşimin çok fazla görüldüğü mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır. İçeriği sanat veya bildirişimin çok fazla olduğu mekânlar olmaları nedeniyle fazlaca görsel donanıma sahiptirler. İç mekân grafik tasarımcıları, genellikle bu tür mekânlar ile çalışmak zorunda kaldıklarında sadık kalmaları gerektiği bazı kısıtlamalar ve engellerle çoğu

zaman karşılaşmaktadırlar. Örneğin; sabit mobilyaların, kapıların, merdivenlerin vb. yapı elemanlarının yerlerinin, renklerinin veya formlarının değiştirilememesi gibi. Dolayısıyla, tasarımcı bütün bunlara tamamen uymayı seçip, mekânın bileşenlerine yönelik, ortamın gerektirdiği elverişte duyarlı bir grafik uygulama yapabilir. Bunun tam tersine, tasarımcı tüm bu kısıtlamaları rededebilir ve tamamen bağımsız bir mekân grafik tasarımı da oluşturabilir. Örneğin; London Design Festival'i için Pentagram Design tarafından tasarlanan kurumsal kimliğin iç mekânda uygulama sorununu inceleyecek olursak, mekânın bileşenlerinin oluşturduğu kısıtlamaların tamamen göz ardı edildiğinden bahsedebiliriz. Festivalin kendi logosundan da yola çıkılarak uygulamaya geçilmiş bu kompozisyonda, mekân grafiğinin hiçbir engel tanımadan tüm mekâna hâkimiyetinden söz edebiliriz (bkz. görüntü 21, 22, 23).



Görüntü 21: Pentagram tarafından, London Design Festival alanı için tasarlanan iç mekân grafiğinden bir görüntü ([www.thisiscollate.com/2011/09/20/pentagram-london-design-festival](http://www.thisiscollate.com/2011/09/20/pentagram-london-design-festival)).



Görüntü 22: Pentagram tarafından, London Design Festival alanı için tasarlanan iç mekân grafiğinden bir görüntü ([www.thisiscollate.com/2011/09/20/pentagram-london-design-festival](http://www.thisiscollate.com/2011/09/20/pentagram-london-design-festival)).



Görüntü 23: Pentagram tarafından, London Design Festival alanı için tasarlanan iç mekân grafiğinden bir görüntü ([www.thisiscollate.com/2011/09/20/pentagram-london-design-festival](http://www.thisiscollate.com/2011/09/20/pentagram-london-design-festival)).

Sanatsal etkinliklerin gerçekleştirildiği, resim, heykel, seramik, grafik vb. plastik sanat çalışmalarının sergilendiği ve kültürel mekânlar arasındaki en etkili yapılardan biri de sanat galerileridir. Sanatçının kişisel sanat tavrını yansıttığı ve mekânın kendisi ile bütünleştirdiği sanatsal tavırlar da o mekânın değerini ayrıca arttırmaktadır. Bir mekân grafiği, sergi amaçlı, kendi amacından bağımsız olarak da sanatçısı tarafından mekâna uygulanabilir. Örneğin; Peter Kogler'in, İstanbul Dirimart Galerideki sergisi buna iyi bir örnektir. Sanatçı, sergi mekânının duvar, kolon, tavan ve taban yüzeylerini kendi tasarım düzlemi olarak ele almıştır. Eğri çizgilerin desteği ile mekân uzaysal etkiye dönüştürülmüştür. Dolayısıyla, dinamik ritmik bir mekân yaratılmıştır (bkz. görüntü 24).



Görüntü 24: Peter Kogler'in 2011 İstanbul Dirimart Galerideki sergisinden bir görüntü (<http://www.kogler.net/index.php?key=185>).

## 2.2. YAŞAMA VE ÇALIŞMA İÇ MEKÂNLARI

Kişiyeye özel mekânlar, insanın yaşadığı alanı kontrol edebilme gereksiniminden ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla bu kişiselleştirilmiş mekânlar, sosyal mekânlara göre kullanıcı sayısının az olduğu, dinlenmeye ve/veya yalnız kalmaya ihtiyaç

duyulan, kişiye özel tasarlanan iç mekânlar olarak adlandırılabilir. Wells'e göre kişiselleştirme, kullanıcının kendi kimliğini yansıtması için kasıtlı olarak yaptığı dekorasyon ve değişimdir (Kalyoncu, 2006 S.27). Buna göre mekân, tasarımcı tarafından mekân kullanıcısının fiziksel ve görsel konforuna hitab edecek şekilde tasarlanmalıdır. İç döñük yapısı itibariyle bireyselliğin ön plana çıktığı bu tür yaşama mekânlarına en iyi örnek konutlardır. Dolayısıyla, kişiselleştirilmiş mekânlar olan konutlarda, kendine özgü karakteri olan bir iç mekân grafiğı oluştururken, mekânı kullanan bireyin ve/veya bireylerin estetik, kültürel ve sosyal yapısını kavramak ve bunu en iyi ve doğru şekilde mekâna yansıtmak ve uygulamak gerekmektedir. Örneğın; Venezuela, Caracas da bulunan, Anala ve Armando Planchart'a ait villa 1956 yılında ünlü İtalyan mimar sanatçı Gio Ponti tarafından tasarlanmıştır (bkz. görüntü 25). Ev sahibi olan Anala Planchart'ın modern bir evde oturmak istemesi ve Armando Planchart'ın Venezüela'da tanınmış bir iş adamı olmasından dolayı Ponti, iç mekân tasarımlarında o zamana göre modern, kaliteli dekoratif mobilyalar kullanmış, kendi sanatsal çalışmalarını da mekân yüzeylerinde kullanmıştır (<http://www.nytimes.com/2000/04/16/magazine/a-labor-of-love.html>).



Görüntü 25: Gio Ponti tarafından tasarlanan Villa Planchart iç mekân tasarımından bir görüntü (<http://www.dailyicon.net/2009/01/icon-villa-planchart-by-gio-ponti/>).

Çalışma mekânları olarak adlandırılan ofisler, kişiselleştirilmiş yaşama mekânları kadar, içerisinde uzunca vakit geçirilen ve performans harcanan mekânlardır. Bu mekânların yüzeylerine uygulanacak grafikler, hem kurumsal kimliği ön plana çıkarmak adına işlevsel, bilgilendirici veya yönlendirici olan hem de çalışma temposunu artırmak ve görsel konfor sağlamak adına yapılan çalışmalar olmak durumundadır. Örneğin; her yıl yüzlerce öğrenci için çalışan Avustralya'daki AICT eğitim ofisi, Enrico Bettsworth & Nik Gall tarafından tasarlanan genç, dinamik, eğlence ve öğrenmeye yönelik iç mekân grafikleriyle çevresini değiştirmiştir (bkz. görüntü 26).



Görüntü 26: Enrico Bettsworth & Nik Gall tarafından AICT ofisi için tasarlanan iç mekân grafiklerinden bir görüntü (<http://www.behance.net/gallery/AICT-Office-Environmental-Graphics/2177759>).

Gün boyu içerisinde bulunulan çalışma mekânının farklı yönlerini keşfettirmek, sıkıcılığı ve rutini ortadan kaldırmak için de mekânsal grafik tasarımlar yüzeylere uygulanabilmektedir. Bu bağlamda, tasarımcı, yüzeylere uygulanacak iç mekân grafiklerini ona herhangi bir işlev kazandırmak gayreti ve zorunluluğu içerisinde girmeden tasarlamaktadır. Örneğin; Daniel Malecki'nin, Microsoft firmasının Avustralya'daki ofisinin duvarı için tasarladığı illüstratif iç mekân grafiği tasarımı bu söylemi desteklemektedir. (bkz. görüntü 27).



Görüntü 27: Daniel Malecki tarafından Microsoft Ofisi için tasarlanan iç mekân duvar grafiğinden bir görüntü (<http://danielmalecki.com/illustration/environmental-graphics/microsoft-sydney/>).

### 2.3. BİLGİ ÜRETİM İÇ MEKÂNLARI

Ülkelerin, hem sanatta hem de bilimde gelişmişlik düzeylerinin göstergesi olan eğitim, öğretim veya öğrenim için kullanılan yapılara bilgi üretim mekânları diyebiliriz. Bilgi üretilen bu mekânlardaki iç mekân tasarımlarında, bir çok mekândan farklı olarak büyük duvar yüzeyler, koridorlar, gün ışığından daha iyi yararlanılması için tasarlanan geniş yüzeyli pencereler, derslikler ve akademik ofisler görülmektedir. Dolayısıyla, mekânın bileşen ve öğelerinin fazla sayıda ve çeşitte olması, iç mekânda yapılacak yüzey grafik çalışmalarının uygulanması açısından son derece kolaylıklar sağlamaktadır.

Örneğin; Amerika'daki Queens Büyükşehir Lisesi binası iç mekân tavan yüzeyindeki büyük pencereler, gün ışığının doğrudan mekâna girmesine yardımcı olmakta, dolayısıyla duvar yüzeylerinin daha aydınlık, görülebilir ve algılanabilir olmasını sağlamaktadır. (bkz. görüntü 28) Grafik tasarımcı Paula Scher, mimari yapının bu özelliğini kullanarak tasarladığı iç mekân yüzey grafiğinde, o bölgeye ait haritalara ve cadde isimlerine yer vermiştir. Her ne kadar bu iç mekân grafikleri, mekânı kullanan öğrencilere, yaşadığı kenti ve bölgeyi tanıtmak gibi öğretici bir düşünceye sahip olsa da, mekân içerisinde bu karmaşık dokusal tasarımın öğrenciler üzerinde bırakacağı olumsuz etkilerin

olabileceği düşüncesini de beraberinde getirmektedir. Bununla birlikte, Harry Pearce 'Pentagram' ekibi L! (Library) Programı kapsamında, çocuklara ilham vermek ve eğlenceli bir okuma ortamı yaratmak adına, New York devlet okullarındaki kütüphane mekânları için yeni iç mekân grafik çalışmalar tasarlamıştır. Geniş mimari yüzeylere sahip bu iç mekânlarda, Rafael Esquer, Maira Kalman, Christoph Niemann, Stefan Sagmeister, Charles Wilkin ve Yuko Shimizu gibi illüstratör ve grafik tasarımcıların mekân ile örtüşen eğitsel çalışmaları yer almaktadır (bkz. görüntü 29). Renklerin, mekân içerisinde duyguları harekete geçirdiğinden ve bazı fiziksel devinimlere de yol açtığından daha önceki bölümlerde bahsedilmiştir (bkz. Tablo 1) Dolayısıyla, kütüphane gibi bilgi üretim iç mekânlarında turuncu gibi acıktırıcı, heyecanlandırıcı ve uyarıcı renklerin yoğun kullanımı, öğrenciler üzerinde dikkat dağıtıcı, huzursuz edici olumsuz etkiler bırakabilmektedir.



Görüntü 28: Paula Scher tarafından Queens Büyükşehir Lisesi için tasarlanan iç mekân duvar grafiğinden bir görüntü (<http://pentagram.com/en/new/2010/09/paula-scher-metropolitan-campu.php>).



Görüntü 29: Harry Pearce ekibi tarafından tasarlanan devlet okulu kütüphaneleri iç mekân grafik tasarımından bir görüntü ([pentagram.com/work/#/environmental-graphics/all/newest/627/](https://pentagram.com/work/#/environmental-graphics/all/newest/627/)).

## 2.4. TİCARİ İÇ MEKÂNLAR

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 satış"ı verimli kılabilme için tasarımcıların yardımına olan ihtiyaç, bugün her zamankinden daha fazla artmıştır. Bu tür moda mağazalarının başarısı, tasarım felsefesi ile perakende stratejisinin birlikte ele alınmasına bağlıdır. 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) Ancak, bu mekânlar ticari yapılanmalarından dolayı genellikle geçicidir ve modası geçene kadar yaşamak üzere tasarlanmaktadır (Brooker, Stone 2010). Bu bağlamda, günden güne hızla değişen tasarım anlayışları, bu tür mekânlarda kendisini çok fazla göstermektedir. Örneğin, bir mağazanın vitrin veya iç mekân tasarımı sürekli olarak kendisini yeniletmekte ve değişikliğe uğramaktadır. Ticari bir mekân olan mağazalarda, marka kimliğinin yanı sıra mekânın görsel kimliğide önemli bir konudur. Dolayısıyla, ürünün veya firmanın içeriğini, kimliğini ve anlamını vurgulayacak mekân grafikleri, ticari mekânın hem görsel değerini artırmakta, hem de mekâna olan ilginin artmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, hem ürünler hakkında bilgilerin verildiği hem de etkileşimli oyunların bulunduğu bir mekâna sahip olan Li-Ning Sport Challenge mağazası buna iyi bir örnektir. Kan ve Lau Tasarım firması tarafından gerçekleştirilen iç mekân duvar ve yer grafiklerinde, mekânı tamamen yansıtan, o'nunla örtüşen doğru bir tasarım yaklaşımı görülmektedir (bkz. görüntü 30).

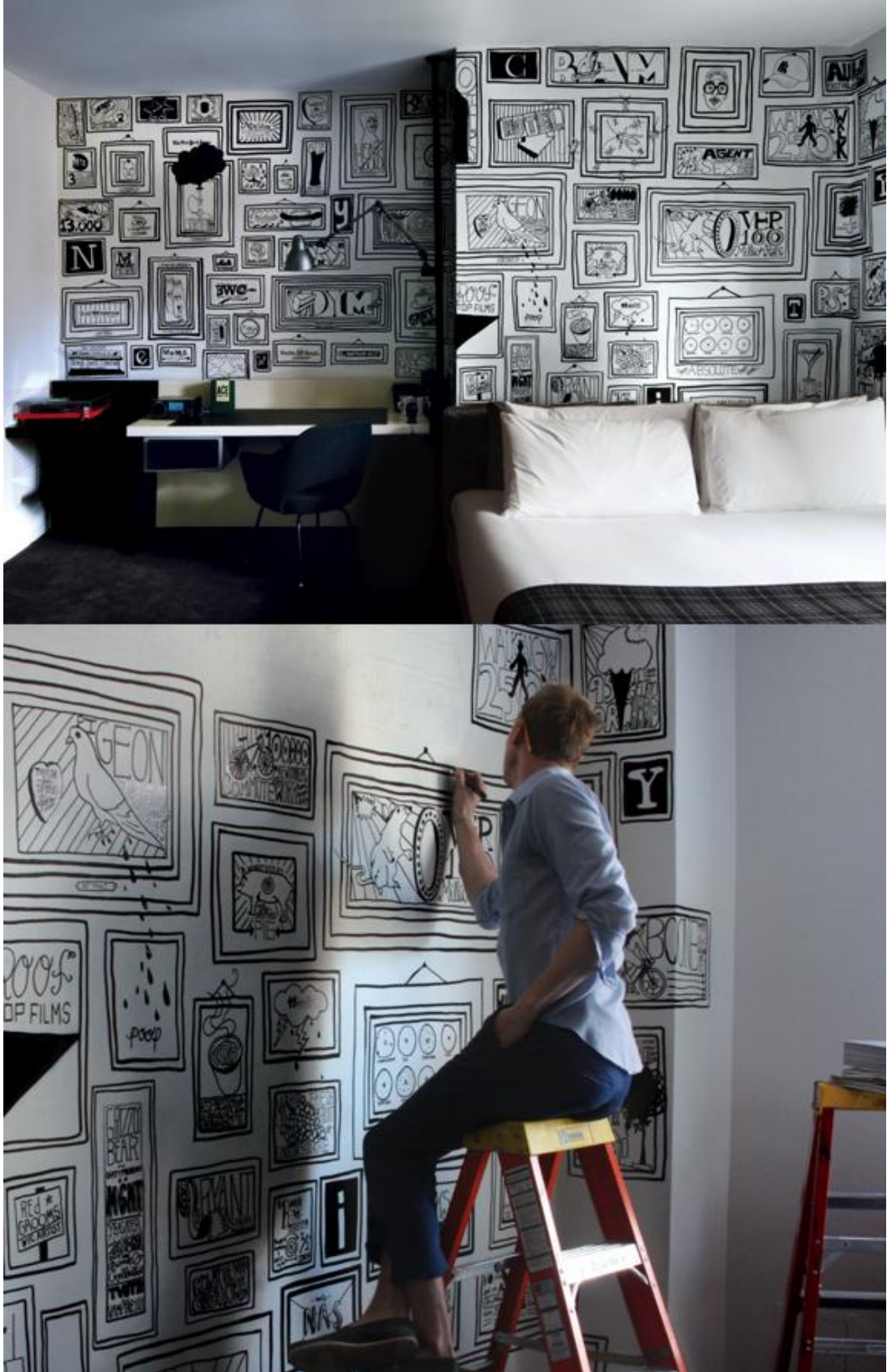


Görüntü 30: Kan ve Lau Tasarım firması tarafından Li-Ning Sport Challenge mağazası için tasarlanan mekân yüzey grafiklerinden bir görüntü ([http://www.retailfix.com/awards\\_cat\\_dyn.cfm?cat=Special%20Awards&year=2011](http://www.retailfix.com/awards_cat_dyn.cfm?cat=Special%20Awards&year=2011)).

Ticari dinlenme ve konaklama yerleri diye adlandırılan oteller, içerisinde uzun süre yaşanan kişiselleştirilmiş mekânların aksine, kısa süreli kullanım amaçlı yaşama mekânlarıdır. Dolayısıyla, müşterinin belirli bir ücret ödeyerek konakladığı ve beklentisinin çok yüksek olduğu bu mekânlarda, konfora yönelik mekânsal iç mimari tasarımın yanında, o'nu destekleyecek, akılda kalmasını kolaylaştıracak, görsel çekiciliği artıracak ve bunların yanında turistik açıdan çevre ile ilgili bilgilendirecek ve yönlendirecek iç mekân grafik çalışmalarına da mekânlarda yer verilebilmektedir.

Bu perspektiften bakarsak, 'Ace Hotel' iç mekân grafik tasarımları bu söylemi desteklemektedir. Otel yöneticileri, oda iç mekân yüzeylerinin tasarlanması için siyah ve beyaz renklerde 'New York' konulu bir proje başlatmıştır. Bu projede, Brian Procell, Faust, Machine (Team Facelift), Mosco, Timothy Goodman, PegLeg, Pork, Pablo Powers, Jordan Seiler, Stephen Holding, Michael Anderson, Sean Vegezzi, Tristan Eaton ve Mint&Serf gibi genç New York'lu grafik tasarımcılar yer almışlardır. (<http://www.limitemagazine.com/2009/10/mint-serf-curate-ace-hotel-new-york/>)

Bu projede çoğu tasarımcı mekân grafiklerinin tasarım sürecinde kentin çevresel ve dokusal faktörlerini göz önünde bulundurmışlardır. Örneğin; Timothy Goodman, şehrin içinden 99 adet farklı fotoğraf çerçevesini görüntülemiş ve mekân tasarımını bunun üzerinden gerçekleştirmiştir (bkz. görüntü 31), ([http://tgoodman.com/work/ace\\_hotel](http://tgoodman.com/work/ace_hotel)). Bir diğer tasarımcı Tristan Eaton, Brooklyn bölgesinin nostaljik çizgi roman kahramanlarını iç mekân grafiklerinde kullanmıştır (bkz. görüntü 32). Michael Anderson, Bronx bölgesinde bulunan 4000 adet grafiti çalışmasını belgelemiş, merdiven boyunca yukarı çıkan duvar yüzeyinde grafik kompozisyonunu oluşturmuştur (bkz. görüntü 33), (<http://nymag.com/arts/art/features/58166/>).



Görüntü 31: Timothy Goodman'ın Ace Hotel için tasarladığı mekân grafiğinden bir görüntü (<http://thoughtsmusingsinspirationsandrants.com/?m=201007>).



Görüntü 32: Tristan Eaton'un Ace Hotel için tasarladığı mekân grafiğinden bir görüntü (<http://www.ba-reps.com/blog/sleep-with-tristan-eatons-artwork/>).

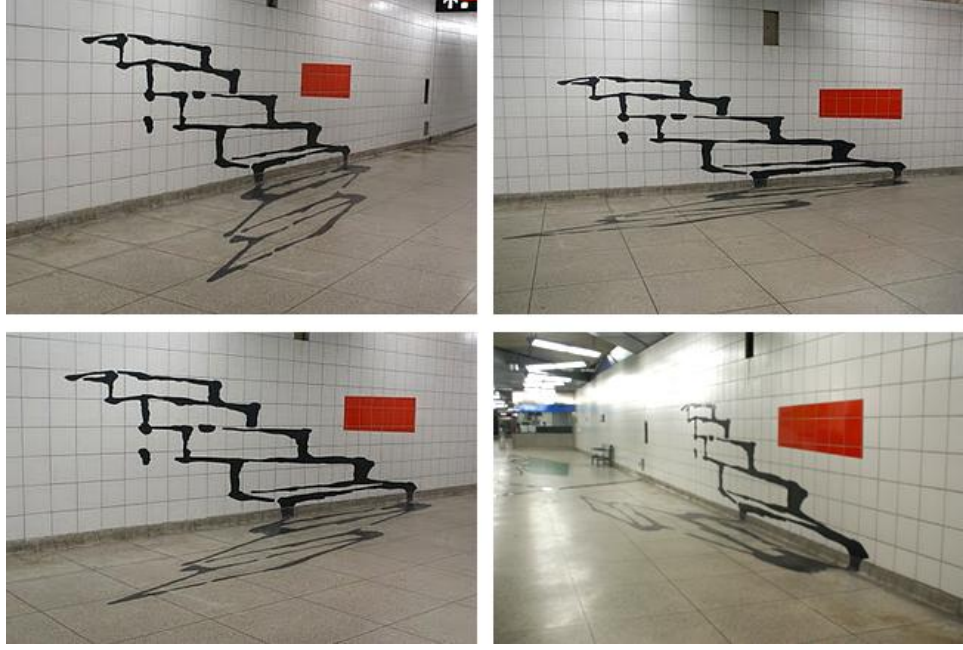


Görüntü 33: Michael Anderson'ın Ace Hotel için tasarladığı mekân grafiğinden bir görüntü (<http://nymag.com/arts/art/features/58166/>).

## 2.5. KAMUSAL (ORTAK KULLANIM) İÇ MEKÂNLAR

Kanıpak'a göre; toplumda herhangi bir ayırım yapılmadan her bireyin kullanımı düşünülerek yapılmış açık veya kapalı mekânlar, kamusal mekân olarak adlandırılır (<http://v3.arkitera.com/g60-kamusal-mimarlikta-muhafazakarlik.html>) Buna göre; kamusal mekânlar, toplumsal yaşantı içerisinde o'nu yönlendiren ortak kullanıma yönelik iç veya dış mekânlar olarak tanımlanabilir. Dolayısıyla, kamusal iç mekânlara, toplumsal kimliğin en yoğun şekilde yansıdığı mekânlar da diyebiliriz. Bu bağlamda, kamusal iç mekân yüzeylerine uygulanacak grafik çalışmaların, toplumun kültürel yapısına ve ahlâk normlarına uygun olması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bundan dolayı; tasarımcı bir takım kısıtlamalar ile karşı karşıya gelmektedir. Örneğin; kamusal alanlarda kişiye özel iç mekân yüzeylere izinsiz uygulamalar yapılamaması, görsel iletişim levha ve panoların görünürlüğünün ve algınabilirliğinin engellenmesi veya cinsel içerikli, madde bağımlılığına veya şiddete teşvik edici vb. konuların kamusal iç mekân grafiklerinde konu olarak işlenememesi gibi.

En çok kullanılan kamusal iç mekânlar arasında hastaneler, tren garları, otoparklar, 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 algılanabilecek, kimi zaman şaşırtacak, eğlendirecek, kimi zaman da bilgilendirip, yönlendirecek yaratımlar gerçekleştirilmesi de gerekmektedir. Örneğin; tasarımcı Panya Clark Espinal, Toronto Bayview, Sheppard Metro İstasyonunun iç mekânına yaptığı yüzey grafik çalışmalarında, bakış açısının değişkenliğinden yararlanmış, ortaya çıkan enteresan ve şaşırtıcı formlar ile mekânı kullananları etkilemeyi başarmıştır (bkz. görüntü 34, 35).



Görüntü 34: Panya Clark Espinal'in, Sheppard Metro İstasyonunun mekân yüzeylerindeki grafik çalışmasından bir görüntü (<http://apithagogy.blogspot.com/2011/01/module-seven-leaving-and-learning.html>).



Görüntü 35 : Panya Clark Espinal'in, Sheppard Metro İstasyonunun mekân yüzeylerindeki grafik çalışmasından bir görüntü (<http://www.mimdap.org/?p=13106>).

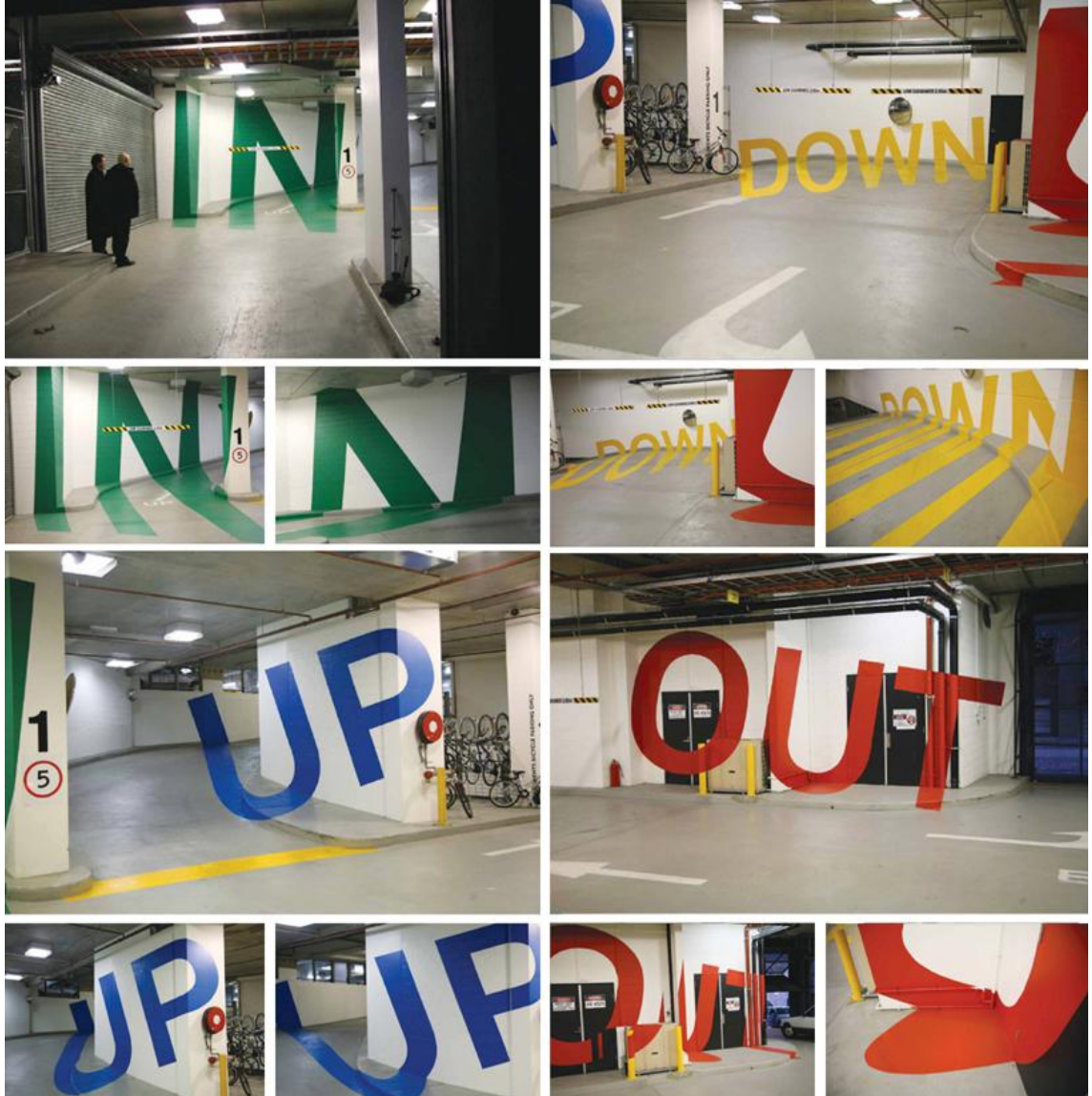
Bir diğerk sanatçı-tasarımcı Peter Kogler'in çalıřmaları, kurumsal müze ve galeriler de olduđu kadar, kamusal mekânlarda da baskın bir şekilde yer almaktadır. Parklar, sokaklar, sanat fuarları, havaalanları, bina cepheleri, modern müzeler ve galeriler dıřında kamusal alan sergileri de yaparak, gündelik hayata da sanatını yansıtmaktadır (<http://www.finansbankprivate.com.tr/tr-TR/Content/Details/sanat/sanat-ayin-sanatcisi/296/peter-kogler>).

İmgelerinde, minimal geometri, boru, karınca, ve fare gibi figürlerin birbirini tekrar eden kompozisyonlarını gördüğümüz Peter Kogler'in, izleyiciyi içine çeken bu iç mekân grafik çalıřması, Graz, Avusturya Tren Garı İstasyonunun tavanında yer almaktadır (bkz. görüntü 36).



Görüntü 36: Peter Kogler tarafından tasarlanan Graz-Avusturya Tren Garı iç mekân grafiğinden bir görüntü (<http://www.pbase.com/image/62284711>).

Yönlendirme ve bilgi vermek amaçlı yapılan kamusal iç mekân grafiklerine en iyi örneklerden biri de, alman grafik tasarımcı Axel Peemöeller'in, Avustralya'daki Eureka Tower Kapalı Otoparkı'nın iç mekân yüzeylerine yaptığı çalıřmadır (bkz. görüntü 37). Bu çalıřmada Peemöeller, dar alanlarda manevra yapan araç kullanıcılarının, yönlendirme grafiklerini uzaktan rahatlıkla algılamasını hedeflemektedir.



Görüntü 37: Axel Peemöeller tarafından Eureka Tower carpark için tasarlanan yönlendirme mekân grafik tasarımlarından bir görüntü (<http://www.asdlabs.com/blog/2008/09/26/axel-peemoeller-eureka-carpark/>).

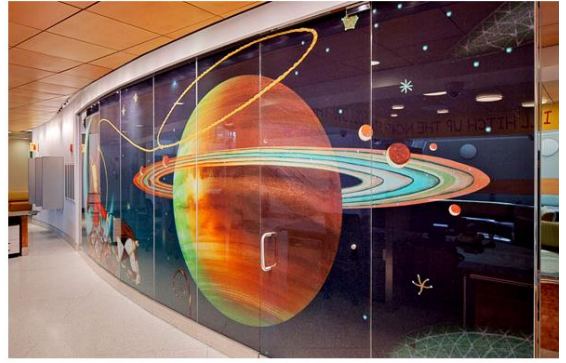
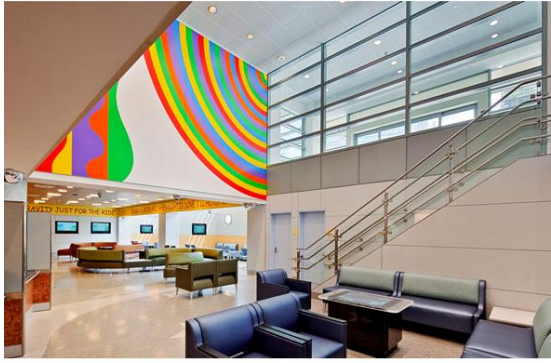
Hastaneler, sağlık hizmeti veren kamusal iç mekânlardır. Mekânı kullanan hastalar açısından düşünüldüğünde, özel bakım ve tedavi uygulanan bu mekânların fiziksel olarak diğer mekânlardan farklılıklar taşıması gerekebilir. Örneğin, alçak tavanlı olmaması, yüzeylerde koyu renklerin ve doğru ışık kaynaklarının kullanılmaması gibi. Bu mekânlar, özellikle çocuk hastalara yönelik iç mekân yönlendirme ve bilgi grafiklerinin çok sık görüldüğü ve uygulandığı mekânlardır. Örneğin; Raúl Martínez Vicente, Waterford Regional Hospital (Waterford Bölge Hastanesi), çocuk koğuşları bölümü için tasarladığı iç

mekân grafiklerinde, sadece görsel kimlik kazandırmayı değil, renkler ve formlarla çocukların hastane içerisinde korkmamalarını ve samimi, cana yakın bir ortam oluşturmayı da hedeflemektedir (bkz. görüntü 38).



Görüntü 38: Raúl Martínez Vicente tarafından Waterford Bölge Hastanesi duvar yüzeylerine tasarlanan iç mekân grafiklerinden görüntü (<http://www.raulmv.com/graphics/pediatrichospital.php>).

Hastane iç mekân grafik tasarımlarına bir diğer örnek; Poltronieri Tang & Associates Mimarlık şirketi ile ortak çalışma içerisinde olan Alexandra ve Aedas Steven Cohen tasarım firmasının, New York Presbyterian Morgan Stanley Çocuk Hastanesi için tasarladığı iç mekân grafik tasarımlarıdır (bkz. görüntü 39). İç mekân tasarımlarında, uluslararası üne sahip sanatçı Sol Le Witt'in grafik çalışmalarına bir gönderme de yapılmaktadır. (<http://www.contractdesign.com/contract/Raising-the-Bar-Ale-6272.shtml>).



Görüntü 39: Alexandra ve Aedas Steven Cohen tasarım firması tarafından, New York Presbyterian Morgan Stanley Çocuk Hastanesi için tasarlanan iç mekân grafik tasarımlarından bir görüntü (<http://www.contractdesign.com/contract/gallery/Cohen-Childrens-Emer-6258.htm>)

### 3. BÖLÜM

## İÇ MEKÂN GRAFİK TASARIM VE UYGULAMALARI

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 kağıt üzerinde değil, uygulayabileceği her türlü yüzeyde disiplinlerarası 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. Grafik Tasarımcı Jonathan Ellery'nin, 'grafik tasarım ne içindir' ile ilgili söylemi bu bağlamda önem taşımaktadır.

Tanımlama olarak grafik tasarım ne anlama geliyor artık hiç bilmiyorum. Bir zamanlar tam bir berraklık içinde oturduğu alan artık diğer disiplinler tarafından o kadar bulanıklaştı ki yepyeni bir dünya ortaya çıktı. Bu sürekli belirsizlik çağı bana mükemmel uyuyor (Twemlow, 2010, S. 54).

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 iletmek 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 hergün 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

kaldırabilmektedir. Bu durumda tasarımcı, yaratım süreci içerisinde mekânı iyi tanımalı, algılamalı, çözümlenmeli ve mekânın yüzeylerini oluşturan iç kabuğu (duvar, tavan, zemin, pencere, kapı, merdiven, kolon vb.) doğru gözlemlemeli ve değerlendirebilmelidir.

### 3.1. GRAFİK TASARIMIN KULLANILDIĞI İÇ MEKÂN YÜZEYLERİ

İç mekânın kabuğunu oluşturan öğelerin iyi tanımlanması ve bunlarla oluşturulan doğru bir kompozisyon, bu öğeleri üç boyutlu bir eleman olmaktan çıkartmakta ve mekânsal özellikler kazanmalarını sağlamaktadır. Bununla birlikte, mekân öğeleri kullandıkları yere göre mekânsal örgütlenmede sınırlayıcı, yönlendirici, odaklayıcı, birleştirici veya ayırıcı roller de üstlenmektedirler. Sonuçta, iç mekân grafik tasarımları, bu kurgulanmış öğelerin yüzeylerine, tasarımcılar tarafından uygulanmaktadır (bkz. görüntü 40)



Görüntü 40: Grafik tasarım uygulanmış mekân yüzeylerinden bir görüntü (<http://www.rudidewet.com/filter/Interior#687627/THE-FURNACE>).

#### 3.1.1. Duvar Yüzeyleri

Faulkner'e göre; duvarlar alanı çevirmekten çok bölme işlevi görürler. Alandaki trafik akışını engellemeksizin bir odadaki eylemleri ayırır ya da doğrudan görünümü engeller (Kalınkara, 2006, S. 172). Bu bağlamda, mekân içerisinde başka bir mekân yaratmak için de kullanılabilirler. İç mekânların şeklini ve hacmini belirleyen duvarlar, mekân grafiğinin en çok kullanıldığı yüzeylerdir. Duvar yüzeyindeki renk ve doku tasarımcı tarafından değiştirilebilir, örneğin

boyanabilir veya başka bir malzemeyle kaplanabilir, ya da mekândaki mevcut duvar yüzeyi üzerine uygulama yapılabilir (bkz. görüntü 41).



Görüntü 41: Dokusu, grafik tasarım uygulaması ile değiştirilen duvar yüzeyinden bir görüntü (<http://www.createawards.com.au/archive/2010-winners/2548/>).

### 3.1.2. Zemin Döşeme Yüzeyleri

Bir iç mekânın yüzeyi genellikle o mekânın kullanıcısı için ilk temas noktasıdır. Ustalıkla yapılmış bir yüzey ya da iyi düşünülerek seçilmiş bir malzeme iç mekâna anlam verebilir (Brooker, Stone, 2010, S. 50). Bu bağlamda, mekâna adım atan kullanıcının ilk temas ettiği yüzey, mekânın zeminidir. Zemin yüzeyleri iç mekânlarda çok çeşitli dokusal malzemeler ile kaplanabilmektedir. Bununla birlikte, mekân içerisinde kullanıcıyı kimi zaman yönlendirmek, kimi zaman bilgi vermek amaçlı yapılabilecek grafik tasarımlar, uygun koşullarda mevcut zemin yüzeyi üzerine veya zemini örtecek, kaplayacak farklı malzemeler üzerine uygulanabilirler. Örneğin, arka tarafı yapışkanlı, ön tarafına bilgisayar çıktısı alınan özel kâğıtlar üzerinde çözümlenmiş grafik tasarımlar, mekânın zemin yüzeyindeki taş, mermer, marley, parke gibi kaplama malzemelerinin üzerlerine uygulanabilirler (bkz. görüntü 42).



Görüntü 42: Grafik tasarım uygulaması ile kaplanmış zemin yüzeyinden bir görüntü (<http://www.astrasigns.com/portfolio.aspx>).

### 3.1.3. Tavan Yüzeyleri

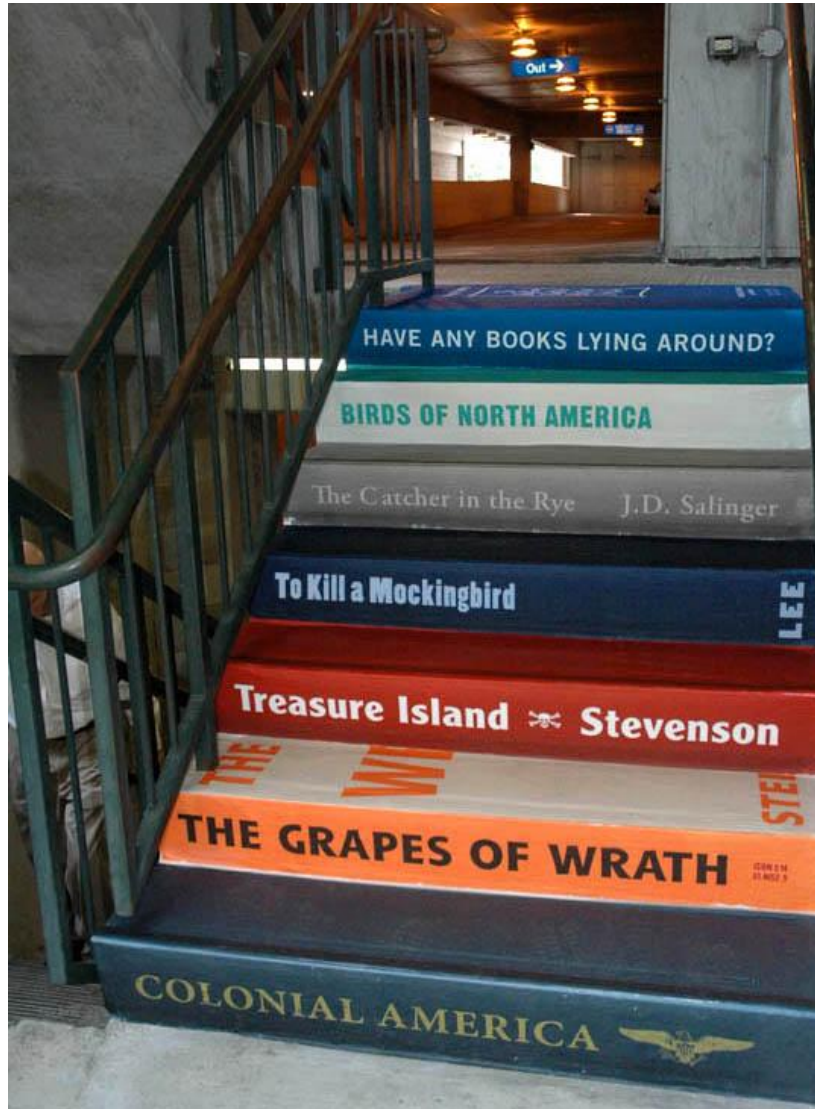
Ching'e göre; İç mekânın üçüncü temel mimari ögesi tavadır. Duvarlar ve zemin döşemeleri gibi sürekli temas halinde olduğumuz mekân öğelerinden olmamalarına, dokunamayacağımız mesafelerde olmalarına rağmen, tavanların iç mekânı şekillendirmede önemli görsel rolleri vardır (Ching, 2008, S. 192). Bu bağlamda, yüksekte olan tavan yüzeyine uygulanacak grafik tasarımlar, kullanıcının mekânı bir bütün olarak algılamasını sağlayabilir, mekânın öğelerinin etkisini arttırabilir, mekânın boyutlarını ve derinliğini vurgulayıp, daha da ön plana çıkartabilir (bkz. görüntü 43).



Görüntü 43: Grafik tasarım ile boyut ve derinlik etkisi artırılmış tavan yüzeyinden bir görüntü (<http://houston.culturemap.com/eventdetail/texas-music-festival-symphony-orchestra-franz/>).

### 3.1.4. Basamak ve Merdiven Yüzeyleri

Basamaklar veya merdivenler bir binada farklı zemin kotları arasında düşey olarak hareket etmemizi sağlarlar. Bu durumda, inmek veya çıkmak kavramları söz konusu olduğundan, insanın kendi güvenliğini sağlaması için dikkatli olması, bu yüzden de çıktığı, indiği yere bakma zorunluluğu hissetmesi doğal bir tavır olmaktadır. Dolayısıyla, iniş ve çıkışları sağlayan bu öğeler üzerindeki grafik çalışmaları görmemek veya algılamamak mümkün olmamaktadır. Bu grafik tasarımlar, mekânın kullanım amacına yönelik bilgi verebilmekte veya diğer mekânlara geçişlerde yönlendirici olabilmektedirler (bkz. görüntü 44).



Görüntü 44: Mekânın işlevine yönelik grafik tasarımın uygulandığı basamak ve merdiven yüzeyinden bir görüntü (<http://blog.brief.pl/blog/2010/02/15/304/>).

### 3.1.5. Kapı Yüzeyleri

Kapılar, kapalı mekânların içerisine giriş ve çıkışı veya mekânlar arası eşya taşımada fiziksel geçişi sağlayan mimari öğelerdir. Kapılar, kullanıldıkları yerlere göre güvenliği ya da gizliliği sağlamak amacıyla farklı malzemelerden yapılabilirler. Tasarım ve yapım şekillerinin yanısıra, işleyişlerine göre de sınıflandırılabilirler. Örneğin; salınan, sürme, katlanır, akordeon, asma kapı (garaj) gibi. Bu açıdan baktığımızda kapı işlevsel olmasının yanı sıra, mekâna girişte karşılaşılan ilk yüzeydir diyebiliriz. Bu durumda, kapı yüzeylerine uygulanan grafik tasarımlar, bize içeride nasıl bir mekânın olabileceği konusunda ipucu verirler. Bir diğer taraftan, kapıların iç mekâna dönük yüzeyleri de duvar yüzeyi ile aynı düzlemde yer aldığından, mekâna uygulanacak grafik tasarımlar her iki yüzeyi de aynı anda kapsayabilir veya kapının işlevleri ile anlamlaştırılarak mizahi bir yaklaşımla da uygulanabilirler (bkz. görüntü 45).



Görüntü 45: Grafik tasarım uygulanmış kapı yüzeyinden bir görüntü (<http://blog.brief.pl/blog/2010/02/15/304/>).

### 3.1.6. Pencere Yüzeyleri

Pencere duvar içinde parlak bir bölüm, duvarla çerçevelenmiş bir açıklık veya iki duvar düzlemini ayıran bir boşluk olarak görülebilir (Ching, 2008, S. 204). Mimari tasarımın geçiş öğeleri olan pencereler, aynı kapılar gibi duvar düzlemlerini keserler. Fiziksel anlamda dış mekânı, iç mekâna bağlarlar. Dolayısıyla, gün ışığının iç mekâna girmesini sağlayan en önemli öğedir. Bu durumda, çoğunlukla ticari veya çalışma mekânlarının pencere yüzeylerinde görülen mekân grafik tasarımlarının açık renklerde, hafif kompozisyonlarda, mümkünse yarı geçirgen bir malzeme ile uygulanması gerekliliği ortaya çıkmaktadır (bkz. görüntü 46).



Görüntü 46: Grafik tasarım uygulanmış pencere yüzeyinden bir görüntü  
(<http://blog.brief.pl/blog/2010/02/15/304/>).

### 3.1.7. Kolon Yüzeyleri

Kolonlar, iç mekânın taşıyıcı sisteminde düşey yapı öğeleridir. Yapı tarihinin en başından beri yapıları ayakta tutmak için kullanıla gelmişlerdir. Kolonlar yapıları gereği prizma veya silindir formda olduklarından, tüm yüzeyleri mekânın her yerinden algılanmaktadır. Dolayısıyla, grafik tasarım uygulamaları açısından çok kullanışlı yüzeylerdir (bkz. görüntü 47).



Görüntü 47: Tüm yüzeyine grafik tasarım uygulanmış kolondan bir görüntü (<http://huskycorgi.blogspot.com/2011/11/terminal-21-bangkok-column-graphics.html>).

### 3.1.8. Sabit ve Hareketli Donatı Yüzeyleri

İç mekânı oluşturan öğelerle tek bir yüzeyinden birleşen ve mekânın bir parçası olan öğeler hareketsiz donatı öğeleri olarak adlandırılabilir. Örneğin, gömme dolap, şömine, lambri, niş gibi. Diğer bir taraftan, iç mekân ile hiçbir bağlantısı olmayan, kullanıcı gereksinimine bağlı değişikliklerde mekânın mevcut yapısını etkilemeyen öğeler de hareketli donatı olarak adlandırılmaktadır. Örneğin; Masa, sandalye, koltuk, sehpa, kitaplık, karyola gibi. Hareketsiz veya hareketli donatı yüzeylerine uygulanacak mekân grafikleri, mekânın görsel algı ve kimlik bütünlüğünü bozmayacak, mekânın öğeleri ve donatılarını da kapsayacak şekilde değerlendirilebilir (bkz. görüntü 48).



Görüntü 48: Grafik tasarım uygulanmış sabit ve hareketli donatılardan bir görüntü (<http://mayflo.com/appliances/logomo-cafe-peculiar-amazing-black-and-white-interior-design-tobias-rehberger-and-artek-collaboration.htm>).

### 3.2. İÇ MEKÂN GRAFİK TASARIMI

Çağdaş sanat ve tasarımda, plastik sanatlar disiplinlerinin birbirleri ile iç içe geçmiş oldukları daha önceki bölümde bahsedilmişti. Bu grift yapı, disiplinlerarası ortak çalışmayı da beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla, bu disiplinlerarası ortaklığın iç mekân grafik tasarımında da görüldüğünü ve yaratımların disiplinlerarası iş ortaklıkları içerisinde gerçekleştirildiğini söyleyebiliriz. Bu iş ortaklığının amacı, karmaşık sorunlara hızlı ve etkili çözümler üretmek olmaktadır. Bu işbirliği sırasında, organizasyonu sağlamak veya kimin ne yapacağına karar vermek de önem teşkil etmektedir. Örneğin; tasarım dünyasının saygı duyulan şirketi Pentagram bu tür etkileşimli iş ortaklığı uygulamalarına olanak sağlamak için kurulmuştur. Bloomberg firmasının, New York'taki merkez ofisinin iç mekân grafik tasarım projesini, yönlendirme tasarımı konusunda uzman olan Paula Scher ve etkileşimli tasarımda uzman olan ortağı Lisa Strausfeld, Studio Architecture firması ile birlikte yürütmüşlerdir (bkz. görüntü 49). Proje kapsamı içerisinde hem iç mekân grafik tasarımları hem de medya yerleştirmeleri (enstalasyon) yer aldığı için disiplinlerarası bir işbirliği kurulmuştur. Lisa Strausfeld bu durum ile ilgili olarak; "Paula ve ben bu zor uğraşla mücadele etmeye hazırдық ve ikimizde bilgi tasarımına ilgimiz vardı" demiştir (Twemlow, 2008, S. 27). Buna göre, grafik tasarımcılar ve iç

tasarımcıların (iç mimar) işbirliği, bilginin, işleve dönüştürülmesi açısından önem taşımaktadır. Ortaklaşa çalışma sırasında, iç mekân veya iç mimari konusunda grafik tasarımcının edineceği bilgi ve deneyimler, mekân içi iletişimde, yaratımların artmasında ve bilginin doğru şekilde aktarılması konusunda önemli bir rol oynayabilir.



Görüntü 49: Lisa Strausfeld ve Paula Scher'in, Bloomberg firması için tasarladığı iç mekân çevrel grafik tasarımlarından bir görüntü (Twemlow, 2008, S. 26).

Modern insanın hayati etkinlikleri yalnızca gördüğü imgelere değil, o grafik imgelerle iletişim kurabilme yeteneklerine de bağlı olmaktadır (Becer, 2005). Dolayısıyla, üzerinde durulması gereken nokta, iç mekân grafik tasarımlarında mekânın etkisini artırmak için kullanılacak fotografik, tipografik veya illüstratif kompozisyon veya görsel imgelerin, mekânın kullanımına veya kullanıcılarına yönelik, anlaşılır bir dilde olması gerekliliğidir. Milton Glaser; "grafik tasarımın amacı, insanları harekete geçirmek ya da onları bilgilendirmektir, amaç iyi niyetli bir sosyal çevre yaratmaksa, çok daha iyi" demiştir (Twemlow, 2008, S. 72). Dolayısıyla, amacının çok dışında yapılmış, estetik dilden yoksun iç mekân grafikleri doğru görsel iletişim sağlamamakta ve işlevsel açıdan da önem teşkil etmemektedirler.

### 3.2.1. Fotografik Çözümler

Fotoğraf, iç mekân grafik tasarımlarında görsel algıyı en iyi şekilde sağlayan, herkes tarafından kolaylıkla anlaşılabilen ve bir durum veya hareketi gerçek şekliyle yansıtan bir görüntü ögesidir. Sanatçısı tarafından kendi içerisinde

dođru bir kompozisyonla oluşturulmuş fotoğraf, iç mekân yüzeylerde herhangi bir müdahaleye gerek duyulmadan uygulanabildiđi gibi, görüntü işleme bilgisayar programları sayesinde müdahale edilerek grafik ürüne dönüştürölüp (fotomanipölasyon), fotografik öge olarak iç mekân grafik tasarımlarında kullanılabilmektedir. Örneđin; Mineapolis kentindeki büyüyen göçmen nüfusa ses vermek için kavramsallaştırılan 'Speaking of Home' projesi kapsamında, Coyne Photography & Design firmasının IDC Center'da bulunan bu iç mekân grafiklerinde, fotoğrafçı Nancy Ann Coyne tarafından çekilen fotoğraflar kullanılmıştır. Bu çalışmalar, profesyonelce kurgulanmış ve çekilmiş siyah beyaz fotoğraflardan oluşmaktadır. Renkli bir iç mekâna sahip olan IDC Center'daki mekân yüzeylerinde siyah beyaz görsellerin kullanımı, mekânda nostaljik bir etki yaratarak, duygusal açıdan aile ve ev özlemine gönderme yapmaktadır (bkz. görüntü 50).



Görüntü 50: Fotoğrafçı Nancy Ann Coyne tarafından çekilen fotoğraflarla IDC Center için tasarlanan yüzey grafiđinden bir görüntü (<http://visuallinguall.wordpress.com/2009/03/31/speaking-of-home-by-nancy-ann-coyne/>).

Danışmanlığını WMK Mimarlık ofisinin yaptıđı, yaratıcı direktör Simon Hancock ve grafik tasarımcı Jon Zhu tarafından Asics Ayakkabı firması için tasarlanmış iç mekân grafiklerinden bahsedilecek olursa, Simon Hancock tarafından çekilen fotoğraflar tasarımda fotografik öge olarak kullanılmıştır. Yüksek kaliteli çözünürlükte çekilen fotoğraflar, bilgisayarla tasarım program yazılımlarından

yararlanılarak manüple edilmiş ve tasarımlar sayısal baskı teknikleriyle üretilerek yüzeylere uygulanmıştır. Diğer yandan, spor ayakkabı üreten bu firmanın kurumsal kimliği de zemin döşeme grafiklerinde koşu parkuru görsel temasının işlenmesi ile vurgulanmakta, mekân ile örtüşen yüzey grafik tasarımlarının etkisini de arttırmaktadır (bkz. görüntü 51).



Görüntü 51: There Design firmasının, Asics Australia firması için tasarladığı iç mekân grafiklerinden bir görüntü (<http://thomascreative.wordpress.com/>).

Bu yaklaşımla, denge, ritm, zıtlık, vurgu gibi kompozisyon kuralları ile üretilen grafik tasarımlarda kullanılacak fotografik imgeler, grafik dili güçlü olan, dinamik fotoğraflar kullanılarak oluşturulmalıdır. Aksi takdirde, kurgulanmamış, yeterli ışığa sahip olmayan, çözünürlük kalitesi düşük görseller hem tasarımın hem de mekânın estetik yapısını son derece olumsuz yönde etkileyecektir.

### 3.2.2. İllüstratif Çözümlmeler

Mağara duvar resimlerinden günümüze kadar, sözel olarak anlatılabilecek olguları resimlemek için kullanılan illüstrasyon, farklı dil ve kültürden insanların, herhangi bir açıklamaya ihtiyaç duymadan anlayabileceği sanatsal bir anlatım dili olarak ifade edilebilir. Görsel iletişimin hemen hemen bütün alanlarında kullanılan bu sanatsal anlatımda, özgün olmak, içselleşmek önem teşkil etmektedir. Serbest el veya bilgisayar ortamında çözümlenebilen illüstrasyonlar, iç mekân grafik tasarımında görsel öge olarak kullanılmaktadırlar. Mekân yüzeylerine uygulanan illüstrasyonlar, mekânı sanatsal ve estetik açıdan zenginleştirmekte ve ona ayrı bir değer katmaktadır. Sanatçısı veya tasarımcısı

tarafından oluşturulan illüstrasyonlar, mekân yüzeylerinde tek başlarına kullanılabilceği gibi, tipografik veya fotografik öğeler ile birlikte kompozisyon oluşturularak da kullanılabilir. Leppert'e göre, imgelerin kazandıkları 'anlam', yalnızca kendilerine özgü içeriklerine ve insanların bu içerikleri nasıl tanımladıklarına bağlı olmamaktadır. Bu 'anlam'ı belirleyen bir faktör de eserlerin sergilendiği veya yerleştirildikleri fiziksel mekân olmaktadır (Leppert, 2004) Dolayısıyla, mekân yüzeylerinde mizahi bir anlayışa da sahip olabilen illüstrasyon sayesinde oluşturulan görsel imgelerin, mekânı kullananlar için daha da akılda kalıcı ve anlamlaştırıldığı düşünülürse, illüstratif çözümler bunu en iyi şekilde sağlamaktadır.

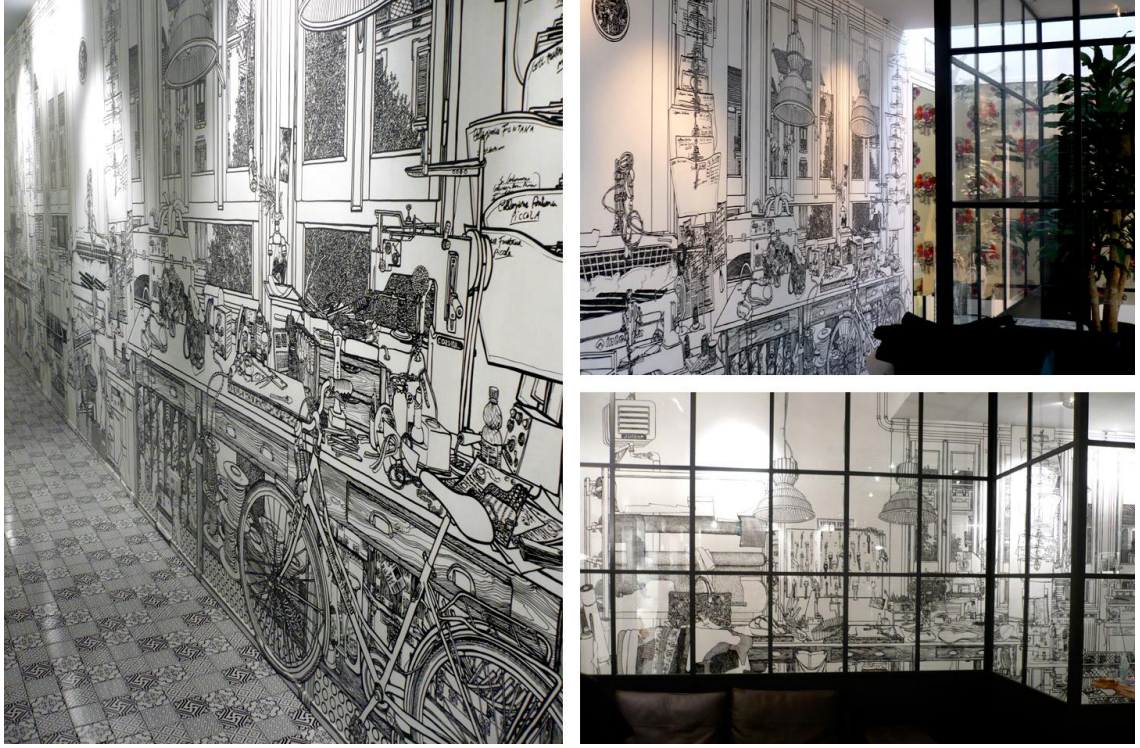


Görüntü 52: Matt Saunders tarafından duvar yüzeyine uygulanan illüstrasyonlardan görüntü (<http://arthotelbrighton.co.uk/room-type/micro-sea-view-%C2%A370/matt-saunders>).

Bu yaklaşıma iyi bir örnek olarak, Matt Saunders'ın İngiltere'deki Artist Residence Hotel odaları için tasarladığı iç mekân yüzey uygulamalarını gösterebiliriz (bkz. görüntü 52). Duvar yüzeylerinde işlenen uyku temalı illüstrasyonların renk, biçim ve kompozisyonları, otel odasının sade ve doğal yapıdaki diğer iç mekân donatıları ile örtüşmekte ve mekânın anlamını zenginleştirmektedir.

Bir diğer örnek; Charlotte Mann'ın, el yapımı deri çanta ve aksesuar imal eden ve köklü bir geçmişe sahip olan Fontana Milano 1915 firması için tasarladığı illüstratif mekân grafiğidir. Ofis mekânınının 12 metrelik uzun duvar yüzeyine siyah beyaz ve serbest el çizimi ile uygulanmış bu çalışmanın temasını çanta yapımında kullanılan aletler ve değişik çanta modelleri oluşturmaktadır.

Dolayısıyla firmanın kurumsal kimliğini tam olarak yansıtmakta, bilgi vermekte ve mekâna nostaljik ve estetik bir görünüm kazandırmaktadır (bkz. görüntü 53).



Görüntü 53: Charlotte Mann tarafından Fontana Milano 1915 firmasının ofis duvar yüzeyine uygulanmış illüstratif mekân grafiğinden bir görüntü (<http://www.charlottemann.co.uk/work.html>).

### 3.2.3. Tipografik Çözümler

Mekân tasarımı, hacimsel boşlukların düzenlenmesi veya yeniden oluşturulması olarak düşünülürse, tipografi için de benzer bir düşünce geliştirilebilir. Sarıkavak'a göre; tipografi yalnız harflerle ve çizgilerle yapılan düzenlemeler değil, bunların ötesinde, aslında boşluğun düzenlenmesidir ([http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2006/09/tipografi\\_yazilari\\_4.html](http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2006/09/tipografi_yazilari_4.html)). Bu bağlamda, mekân ve tipografi, boşluğa yeni bir biçim kazandırmak ya da yüzeyde bir biçim oluşturmak amacı ile düzenlenmekte ve tasarlanmaktadır. Yazının bir araç ve görsel tasarım ögesi olarak kullanıldığı iç mekân grafik tasarımlarında, mekân yüzeylerinin birbirleriyle olan ilişkisi tipografik çözümlerle daha da güçlendirilebilir veya belirginleştirilebilir. Bu çözümler, mekâna derinlik duygusu vermek dışında, kullanılan yazının anlamı veya tipografik

düzenlemeler sayesinde mekân içi iletişimi de artırabilir. Bu durumu açıklamakta iyi bir örnek teşkil edecek çalışma, üç ortak firmanın ofis mekânının yüzey grafik çalışmalarıdır (bkz. görüntü 54). Pokobar Interior Design firmasının, toplamda 180m<sup>2</sup> yüzölçümüne sahip, çok geniş hacimli olmayan bu mekânda, özellikle kesişen yüzeylere uyguladığı görsel açıdan büyük tipografik düzenlemeler (hypertrophy typography) derinlik algısını değiştirmektedir.



Görüntü 54: Pokobar Interior Design firması tarafından ofis yüzeylerine uygulanmış tipografik çözümlerden bir görüntü (<http://perfectspace.ru/portfolio/pokobars-interior-design/>).

İtalyan tipograf Leonardo Sonnoli'nin, Cafe Palazzo Grassi'nin pencere yüzeyine tasarladığı tipografik çalışmadan karşıya bakıldığında, Venedik kanalındaki tarihi önem taşıyan, mermerden inşa edilmiş Ca'Rezzonico binası görülmektedir (bkz. görüntü 55). Sonnoli'nin mekân içerisinde başka bir mekânı vurguladığı bu çalışmada, 'O' harfinin içerisinde bırakılan boşluktan Ca'Rezzonico binasının detaylarının veya yüzeylerinin görülmesi, hareketli (kinetik) bir tipografik çözümlene örneği olabilmektedir.



Görüntü 55: Leonardo Sonnoli'nin Cafe Palazzo Grassi pencere yüzeyine uyguladığı tipografik çalışmadan bir görüntü ([http://www.sonnoli.com/?page\\_id=5](http://www.sonnoli.com/?page_id=5)).

Bunun yanında, 'Text-art' veya 'Type-art' olarak adlandırılan, harflerin biraraya gelmesiyle yeni biçimlerin oluşturulmasına yönelik tipografik çözümler de iç mekân grafiklerinde kullanılmaktadır. Holy Cow Design & Advertisement (Kutsal İnek Tasarım ve Reklamcılık) firmasından Lee Nicol, Lachlan Bruce ve Alex Mustakov'un işbirliği içerisinde, Mad Mex Fresh Mexican Grill için tasarladığı iç mekân grafik tasarımları buna iyi bir örnektir (bkz. görüntü 56). 2010 yılında

Society for Environmental Graphic Design (Çevresel Grafik Tasarım Derneği) tarafından verilen uluslararası tasarım ödülünü de almış olan bu çalışmanın temasını, Meksika'ya özgü Lucha Libre Wrestler (Maskeli Güreşçi) oluşturmaktadır. Mekân grafiklerinde açıklayıcı ve etkileyici tipografik düzenlemelerde kullanılan renk ve dokunun, bölgenin yöresel özelliklerini yansıttığı da görülmektedir.



Görüntü 56: Holy Cow Design firması tarafından, Mad Mex Fresh Mexican Grill duvar yüzeylerine uygulanmış Text-art tipografik çözümlerden bir görüntü (<http://www.segd.org/design-awards/5200/5220.html?li=3#/design-awards/5200/5220.html>).

### 3.3. İÇ MEKÂN GRAFİK TASARIM UYGULAMA YÖNTEMLERİ

Gerek toplumdan topluma, gerekse zamana bağlı olarak değişkenlikler gösteren görsel kültür içerisinde, grafik tasarım da kendine göre değişkenlikler göstermektedir. Bu değişkenlikler, grafik tasarımında akım veya eğilim (trend) olarak adlandırdığımız moda olgusunu da beraberinde getirmektedir. Toplum içerisinde yaşayan insanlar bu eğilimleri duygusal birikimleriyle, yani beğenileri, kültürleri, politik yaklaşımları veya bireysel alışkanlıklarıyla değerlendirip, tüketebilirler. Dolayısıyla tasarımcı, toplumun sosyal ve duygusal niteliklerini gözönüne almak ve toplumda yaşayan bireylerin estetik değerlerini tanımlayıcı biçimde üretim yapmak durumunda kalabilmektedir. Bu bağlamda tasarımcı, doğru bir anlatım dili kullanarak bireylerin toplumsal davranışlarını da

belirleyebilir veya yönlendirebilir. Güncel olma kaygısı, tasarımcıları veya sanatçıları alternatif arayışlar içerisine yönlendirebilmektedir. Bu alternatif yaklaşımlar, iç mekân grafik tasarımlarının, tasarımcı veya sanatçısı tarafından mekân yüzeylerine uygulanma aşamasında geleneksel yöntemler dışında, farklı yöntem ve üretim malzemelerinin de kullanımına olanak sağlamaktadır.

### 3.3.1. Serbest El ile Uygulama Yöntemleri ve Teknikleri

Bu uygulama yöntemleri, adından da anlaşıldığı üzere, sanatçı veya tasarımcının iç mekân yüzeylerde serbest el kullanarak gerçekleştirdiği grafik uygulamaları kapsamaktadır. Bu uygulamalar sırasında mekân yüzeylerinde bir çok farklı malzeme (kalem, fırça, boya, sprej, sünger vb.) kullanılabilir.

#### 3.3.1.1 Elle Çizim (Free Hand)

Tüm görsel sanatlar içinde, çizimin, tarih boyunca olayları belgelemek, düşüncelerin gelişmesine ve aktarılmasına katkıda bulunmak gibi kökü çok eskilere dayanan bir rolü vardır. Yaratıcı bir süreç olan desen çizme eylemi, bir yüzey üzerine çizgiler çizerek bir şeyin benzerini veya simgesini üretmek olarak tanımlanabilir. Çizim, doğası gereği genelde çizgisel olsa da, nokta veya leke gibi başka öğeleri de içerebilir. Bu bağlamda çizim, bir görüş ve ifade aracıdır.

Çizmek, bir yüzeye, grafik olarak bir şeyin benzerini temsil eden izler bırakmaktır. Bu imgeleri aktarma süreci, basit olduğu denli güçlü bir insani görsel ifadelendirme eylemidir. Kökleriyle görebilme yetimize sıkı sıkıya bağlı olmasına karşın, çizim hiçbir zaman gördüğümüz gerçekliği yeniden üretmez; yalnızca dış gerçekliğe ilişkin algılarımızı ve imgelemimizdeki içsel imgeleri görölür kılar. Çizim yapma sürecinde, deneyimlerimize koşut ayrı bir gerçeklik yaratırız. Bu türden grafik simgeler, gözlemlerimizi kaydetmek, gözümüzde canlandırdıklarımıza biçim vermek, düşünce ve görüşlerimizi iletmek için başvurduğumuz yaşamsal birer araçtır (Ching, 2003, S. 9).

Kalem veya fırça ile mekân yüzeyleri üzerine uygulanan grafik çalışmalar teknik olarak ele aldığımızda oldukça zahmetlidir. Tüm yüzeyin veya belli bir bölgenin sadece kalem veya fırça ile çizgisel, lekesel veya noktasal doku yaratımı zaman ve ustalık istemektedir. Çalışmalar, zemini örtecek veya kaplayacak farklı malzemeler üzerine (pano, kağıt vb.) veya yüzeyin kendisi üzerine uygulanabilir. Çalışmalarda, el becerisinin yanında desen ve form bilgisi de önem teşkil

etmektedir. Bu yöntemde mekân ile mekânı kullananlar arasında etkili bir iletişimden de bahsedilebilir. Şenyapılı konuyla ilgili şu görüşleri aktarır;

Çizgiler, düz ve eğri oluşlarına göre durağanlık ve devingenlik etkisi yaratmakla kalmaz, biraraya getirilişlerine, bir arada düzenlenişlerine bağlı olarak duygulara da seslenebilirler. Sanatçı, sevincini, kederini, tasasını, korkularını, kaygılarını, coşkusunu, düş kırıklığını, vb. görsel dille anlatmakta çizgilerden yararlanabilir. Sanat yapıtını izleyen (ya da alıcı) de, ya bu iletileri olduğu gibi ya da kendine özgü bir yorumla algılar (Şenyapılı, 1996, S. 89).

Permanentli kalemler, bu uygulama yönteminde en çok kullanılan araçlardan birisi olma özelliği taşımaktadır (bkz. görüntü 57, 58).



Görüntü 57: Yosuke Goda'nın siyah marker kullanarak duvar ve zemin yüzeyine uyguladığı çalışmadan bir görüntü (<http://weburbanist.com/2011/06/08/rooms-for-art-wall-to-wall-floor-to-ceiling-drawings/>).



Görüntü 58: Katie Holten'in duvar, zemin ve tavan yüzeylerine uyguladığı çalışmadan bir görüntü ([http://www.praguebiennale.org/pages/img\\_holten.php](http://www.praguebiennale.org/pages/img_holten.php)).

### 3.3.1.2 Grafiti (Graffiti)

Grafiti, kendi zamanının sosyo-politik problemlerini açık bir anlatımla ifade eden, hızlı tepki veren ve tepkisel bir tavırdan güç alan alternatif ifade tarzı olarak değerlendirilebilir. Sayısal simgeler, logolar veya imzalar graffitinin temasını oluşturmaktadır (bkz. görüntü 59). Genellikle dış mekânlarda, başta duvarlar olmak üzere uygun olan hemen her zeminde bu çalışmalar uygulanabilir. Sosyal, kültürel veya kamusal mekân yüzeylerine (tarihi eserler, parklar, özel konutlar vb.) spray boya kullanılarak uygulanan grafiti çalışmaları vandalizm<sup>2</sup> olarak kabul edildiğinden, yasadışı bir uygulama olarak görülmüştür (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Graffiti>). İlk başlarda sanatsal herhangi bir tavır sergilemeyen, yalnızca yapanın takma adının yazıldığı grafiti, zamanla ressam veya grafik tasarımcıların sanatsal tavırlarını ortaya koyduğu çalışmalar haline

<sup>2</sup> Vandalizm, bilerek ve isteyerek, kişiye ya da kamuya ait bir mala, ya da ürüne zarar verme eylemidir. <http://tr.wikipedia.org/wiki/Vandalizm>

gelmiştir. Günümüzde artık grafiti, sadece dış mekânlarda değil, kendi felsefesinin dışına çıkarak, gerek sanat ve tasarımın izleyiciyle bulunduğu sergi alanları olan galeri iç mekânlarında gerekse yaşama ve çalışma mekânlarında da sıkça görülmektedir (bkz. görüntü 60).



Görüntü 59: Sayısal simgeler, logolar veya imzalarından oluşan grafiti örneklerinden bir görüntü (<http://senseslost.com/2010/01/19/taki-183-graffiti-interview/>), (<http://singaporegirl.wordpress.com/2010/01/06/dont-call-vandalism-creative/>).

Grafiti, sprej boyanın mekân yüzeylerine püskürtülmesi ile uygulanmaktadır. Serbest form ve tipografik kompozisyonların kullanıldığı iç mekân grafik tasarım uygulama yöntemlerinden biridir.

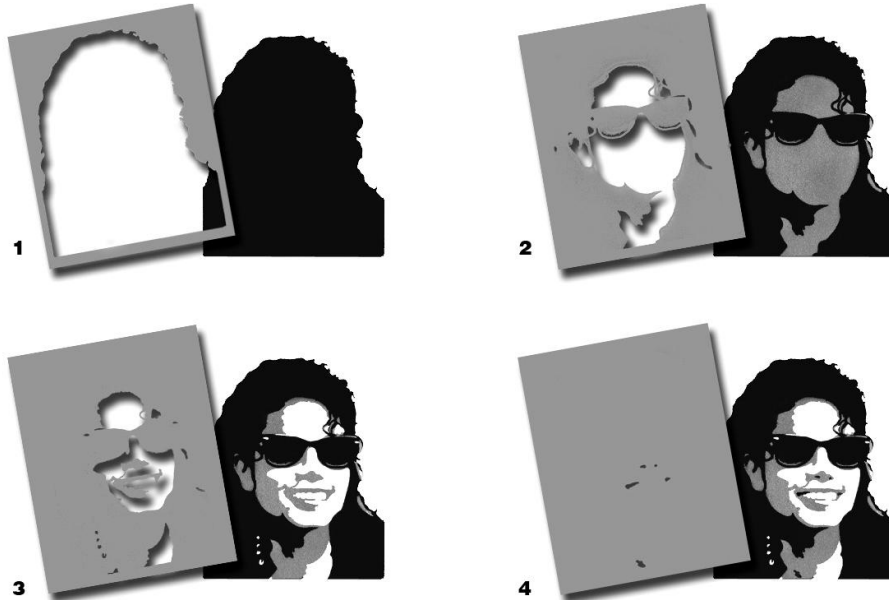


Görüntü 60: Grafiti sanatçısı Tim Conlon ve Dave Hupp'ın The National Portrait Gallery'deki çalışmalarından bir görüntü (<http://www.npg.si.edu/exhibit/recognize/visit.html>).

### 3.3.1.3. Şablon Baskı (Stencil)

Grafiti sanatçıları gibi stensilciler de objektiflerin önüne çıkmayı, kimliklerini açıklamayı pek sevmiyor. İddialı işleriyle bilinmek isteseler de, gizemli kalmak onlar için çok önemli. Tren istasyonu, trafo gibi tehlikeli yerlerde çalışmak prestijlerini artırıyor. Duvarları tuval gibi görüyor ve sokak sanatının tüm kollarıyla bir bütün ve evrensel olduğuna inanıyorlar (Kaymak, 2007).

Şablon baskı (stencil), grafiti ile aynı tavrı sergileyen ve uzantısı olarak görülen street art (sokak sanatı) içerisinde önemli bir rol oynamaktadır. Şablon; kağıt, karton, metal vb. malzemelerin yüzeyine uygulanan tasarımların, maket bıçağı yardımıyla oyulması veya kesilmesi ile oluşturulur. Şablonun yüzeyinde oluşan boşluklar sayesinde tasarım, mekân yüzeylerine spreyci boya veya rulo gibi malzemeler aracılığı ile uygulanır. Bu bağlamda, şablon baskı tekniği, her renk için ayrı katmanların oyulduğu, keskin kenarlı bir kalıp hazırlama yöntemidir (bkz. görüntü 61). Günümüzde, grafiti uygulamaları gibi şablon baskılar da sadece dış mekânlarda değil, iç mekân yüzeylerinde de aranılan ve sıkça kullanılan bir yöntemdir (bkz. görüntü 62)



Görüntü 61: Renk katmanlarını gösteren şablon kalıplardan bir görüntü (<http://www.thestencilstudio.com/how-to-use-a-multi-layer-stencil-151-c.asp>).



Görüntü 62: Şablon baskı yöntemi kullanılarak duvar yüzeyine uygulanmış iç mekân grafiğinden bir görüntü (<http://www.thestencilstudio.com/how-to-use-a-multi-layer-stencil-151-c.asp>).

#### 3.3.1.4. Elle Folyo Kesim (Vinyl)

Şablon baskı (stencil) ile benzeşen folyo kesim yönteminde boyamanın yerine yapıştırma tekniği kullanılmaktadır. Bu yöntem, folyo malzemesinin yapışkanlı tarafının yüzeye uygulanması ile gerçekleştirilir. Kesilen (oyulan) folyo, transfer kağıdına geçirilir daha sonra sert bir malzeme ile üzerinden bastırılarak yüzeye uygulanması sağlanır (bkz. görüntü 63).



Görüntü 63: Serbest el ile kesilen folyonun, transfer kağıdına geçirilip, yüzeye uygulanmasından bir görüntü ([http://www.widgetworksunlimited.com/CNC\\_Sign\\_Vinyl\\_Drag\\_Knife\\_Bit\\_p/cnc-vinyl\\_knife.htm](http://www.widgetworksunlimited.com/CNC_Sign_Vinyl_Drag_Knife_Bit_p/cnc-vinyl_knife.htm)).

### 3.3.1.5. Pistole (Airbrush)

Pistole veya hava tabancası olarak adlandırılan, hava kompresörü sayesinde haznesinde bulunan boyanın püskürtülmesi ile uygulanan bir yöntemdir. Gerek serbest el, gerekse maskeleyme yöntemi ile bir çok yüzey üzerine uygulanabilen bu yöntem, iç mekân grafik tasarımında mekân yüzeylerinde özellikle sanatsal illüstratif çalışmalar kapsamında uygulanmaktadır (bkz. görüntü 64).



Görüntü 64: Pistole ve hava kompresörü ile yüzeye uygulanan çalışmadan bir görüntü (<http://www.powerstudios.com.au/news/new+airbrushed+phantom+truck+rollin+out/>).

### 3.3.1.6. Anamorfik (Anamorphic)

Anamorfik uygulamalar, bir açıdan bakıldığında algılanan, bakış açısı değiştirildiğinde biçimini kaybeden ve algılanamayan çalışmalardır. Perspektif ile ilgili olup, mekânın tüm yüzeylerinin tasarıma dâhil edilmesiyle oluşturulmaktadır. Bu bağlamda, anamorfik çalışmalar, ancak belirli bir bakış açısından, 'yamuk' bakılarak algılanabilir ve bu sayede simgesel düzende bir yere oturtulabilir. İç mekân yüzey grafiklerinin tek açıdan bakıldığında üç boyuttan iki boyuta düştüğü bu çalışmalar, uygulama açısından zahmetli, kullanıcı tarafından da eğlenceli olabilmektedirler. (bkz. görüntü 65, 66).



Görüntü 65: George Russo'nun iç mekân anamorfik grafik çalışmasından bir görüntü (<http://www.zeutch.com/graphik/george-rousse-21547>).



Görüntü 66: Felice Varini'nin iç mekân anamorfik grafik çalışmasından bir görüntü ([http://www.gorselsanatlar.org/ic-mimarlik-ve-cevre-tasarimi/felice-varini-\(-anamorfik-sanati-\)/](http://www.gorselsanatlar.org/ic-mimarlik-ve-cevre-tasarimi/felice-varini-(-anamorfik-sanati-)/)).

### 3.3.2. Bilgisayar Destekli Uygulama Yöntemleri ve Teknikleri

İhtiyaçlara uygun, yardımcı alet ve araçların yapılması ya da üretilmesi için gerekli bilgiye teknoloji denildiği bilinmektedir. Diğer bir deyişle teknoloji, üretim yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri kapsayan bilgi olarak da

tanımlanabilir. Dolayısıyla, iç mekân grafik tasarım üretimleri ve uygulamaları, bu teknolojik araçlar sayesinde gelişme göstermektedir.

### 3.3.2.1. Yazıcı Çıktısı (Printout)

Printout, bilgisayar görüntü işlem programları ile hazırlanan grafik tasarımların, büyük ebatlı yazıcılar (plotter) sayesinde kağıt veya benzer malzeme üzerine basılması işlemidir. İç mekân grafik tasarımlarının mekân yüzeyleri üzerine uygulanmasında en çok kullanılan yöntemlerden biridir (bkz. görüntü 67).



Görüntü 67: Yazıcı çıktısının mekân iç yüzeylerine uygulanmasından bir görüntü (<http://www.capitalwraps.com/services/museum-graphics/>)

### 3.3.2.2. Bilgisayarla Folyo Kesim (Vinyl Cutter)

Bilgisayarla folyo kesim, malzemenin bilgisayar kontrollü kesici ile kesilmesi işlemidir. Vektörel tabanlı grafik işlem programları ile hazırlanan tasarımların, kontur çizgilerinin kesici tarafından algılanması ile çalışmaktadır. Arkası yapışkanlı folyonun yüzeye transfer edilmesiyle uygulanır ve iç mekân yüzeylerde oldukça kullanılan yöntemlerden biridir (bkz. görüntü 68).



Görüntü 68: Bilgisayar kontrollü kesici ile kesilmiş folyonun mekân yüzeylerine uygulanmasından bir görüntü (<http://www.momoy.com/tag/training-room/>)

## **4. BÖLÜM**

### **UYGULAMA ÇALIŞMASI**

#### **YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR VE TASARIM FAKÜLTESİ İÇ MEKÂNLARINA YÖNELİK GRAFİK TASARIM VE UYGULAMALARI**

1988 yılında Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde, Dr. Suat İ. Günsel tarafından kurulan Yakın Doğu Üniversitesi, 16 fakülte, 2 yüksek okul, 4 meslek yüksek okulu ile uluslararası bir kimlikte, yetkin öğretim elemanı kadrosuyla eğitim ve öğretimini sürdüren bir yükseköğretim kurumudur. 2006 yılında Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi'nin kurulmasıyla, sadece bilimsel değil, grafik tasarım ve plastik sanatlar bölümleri ile ulusal veya uluslararası düzeyde sergi, sempozyum, yarışma, workshop ve bir çok sanatsal çalışmalarla da eğitim-öğretimini sürdürmektedir. Yakın Doğu Üniversitesi yerleşkesinde, fakülte binaları dışında, kütüphane, yüzme havuzu, öğretim elemanı ve öğrenci yemekhaneleri, öğrenci yurtları, misafirhane, öğretim elemanı lojmanları, rektörlük, sağlık merkezi, hastane gibi sosyal, kültürel, yaşama, çalışma ve kamusal mekânlar bulunmaktadır.

Yakın Doğu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi iç mekânlarını, grafik atölyeleri, heykel atölyesi, seramik atölyesi, resim atölyesi, baskı resim atölyesi, bilgisayar atölyesi, desen atölyesi, tasarım ofisi, sekreteryaya, dekanlık, öğretim elemanları ofisleri ve ortak kullanım mekânları (koridorlar, tuvaletler, merdivenler vb.) oluşturmaktadır.

#### **4.1. İÇ MEKÂN GRAFİK TASARIMLARINDA YARATIM SÜRECİ**

Hergün, her an karşımızda, çevremizde, elimizin altında bulunan nesnelere, bir kompozisyon veya tasarımda yer aldıklarında, görüntüsel amaçlı kullanılmış olsalar bile, bir estetik (plastik) nesneye dönüşmüşlerdir. Dolayısıyla, sosyal çevre hakkındaki anlayış ve yaklaşımların önemli bir bölümünün çerçevesini

çizen şey, yazılı ve görsel iletişimde kullanılan bu görsel imgeler olmaktadır. Bu imgeler, bireysellikten, toplumsal statüye kadar neler yapılacağına, nasıl giyinileceğine, neler yiyileceğine, hangi arabaya binileceğine kadar toplumu yönlendirmektedir. Leppert'e göre; imgeler, maden cevheri gibi kazılıp çıkarılan şeyler değil, belli bir sosyo-kültürel ortam içerisinde belli bir işlevi görmesi için inşa edilen şeylerdir (Leppert, 2002). Buna göre; sanatçı ve/veya tasarımcılar tarafından, bilginin, duyumsamaların ve izlenimlerin, zihinde görselleşmesiyle yani imgelemler ile oluşturulan görsel imgeler, dile getirilmek istenen olguyu daha canlı, daha estetik ve daha güçlü biçimde ifade etmektedirler. Bu durumda, görsel imge üretimi için bir yaratım sürecine gereksinim olduğu söylenebilir. Bu süreç, problemin veya konunun tasarımcı veya sanatçı tarafından belirlenmesi, karar verdiği konu üzerinde bilgi edinmesi, fikir geliştirmesi ve uygulanması olarak da düşünülebilir. Dolayısıyla, bu süreç, tasarımcı veya sanatçının bilgi birikimlerini, deneyimlerini biçimlendirip somutlaştırması olarak tanımlanabilir.

#### **4.2. İÇ MEKÂN GRAFİK TASARIMLARININ DEĞERLENDİRMESİ**

Yakın Doğu Üniversitesi'nin daha önce Hukuk Fakültesi olarak hizmet veren, daha sonraları Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesine dönüştürülen bu mekânı için tasarlanan çalışmalar ile, hergün içerisinde bulunulan alışılmış ve sıradan mekâna, başka bir gözle bakılması, bu sıradan mekâna kimlik kazandırılması, sanat yoluyla toplumsal kültüre katkı yapılması ve mekân'ın görünmeyen yönlerinin algılatılması hedeflenmiştir. İç mekânlarda, bir düşünceyi ya da bir duyguyu çarpıcı hale getirmeyi amaçlayan bu grafik çalışmalar, mekânın görsel konforunu artırmak ve mekâna bir kimlik kazandırmak amacı ile tasarlanmışlardır.

#### 4.2.1. Çalışma 1

##### **Konu ve Problem Tanımı:**

Şenyapılı, Leonardo da Vinci'nin 'Trattore Della Arte' adlı kitabından göz hakkında şunları aktarmıştır;

Gözümüz, en hızlı çalışan organlarımızdan biridir. Bir bakışta sonsuz sayıda nesneden fazlasını algılayamaz. Örneğin, okuyucu bir bakışta bir sayfanın değişik harflerle dolu olduğunu hemen görür. Bu harflerin anlamlarını doğru olarak çözmek için sözcük sözcük, satır satır incelemelidir (Şenyapılı, 1996, S. 38)

İnsanlar arasındaki ilişkileri düzenleyen ve bilgi alışverişini sağlayan iletişim, görme, duyma ve dokunma duyularımız ile gerçekleşir. Berelson ve Steiner'e göre iletişim; bilginin, fikirlerin, duyguların, becerilerin simgeler kullanılarak iletilmesidir (Mutlu, 1995). Bu bağlamda en etkili iletişim, konumuz ile de ilgili olan görsel iletişimdir. Görsel iletişim, konuşmanın yeterli veya mümkün olmadığı ortamlarda, çevremiz ile bağlantı kurmamızı sağlayan bir iletişim şeklidir. John Berger'e göre; görme eylemi konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp, tanımayı öğrenir (Berger, 1986). Dolayısıyla, bu tür iletişimin temelini oluşturan görme yeteneği, algılamada önemli bir rol oynamaktadır. Bakmak ile görmek arasındaki farkı Şenyapılı şöyle ifade eder;

Bakmak ve görmek eylemleri birbirinden ayrımlıdır. Bakılan her şeyin görülmüş olduğu savlanamaz. Görmek, görsel iletişimi aşan bir algılamanın gerçekleşmesiyle olanaklıdır. Yani, gözün gördüğünü, belleğe alınmış bilgilerle sınamak, tartmak, çakıştırmak ya da zıtlıştırmak, ayıklamak, birleştirmek eylemi gösterildiğinde bakılan gerçek anlamda görülmüş olur (Şenyapılı, 1996, S. 394)

Çalışma 1'in problem tanımı ve konusu, 'görme yeteneğinin, iletişimdeki ve algılamadaki önemi' olarak belirlenmiştir.



Görüntü 69: Duvar yüzeyine uygulanan iç mekân grafiğinden (Çalışma 1) bir görüntü.

### **Betimleme:**

Bu çalışma (bkz. görüntü 69), Yakın Doğu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü koridor girişindeki, mekâna hakim olan ilk duvar yüzeyine uygulanmıştır. Tasarım geliştirme sürecinde oluşturulan 'göz', 'insan' ve 'yazı' görselleri, iletişim olgusunun öğeleri olan kaynak, hedef kitle ve ileti'yi simgelemektedir. Çalışmada, Yakın Doğu Üniversitesi'nin uluslararası bir öğrenci profiline sahip olması, tipografik düzenlemelerde de yabancı kökenli kelimelerin kullanılmasına olanak sağlamaktadır. Ön planda, elinde bir iletişim aracı olan bildiri posterini tuttuğu düşünülen insan figürü ve onun bir parçasıymış gibi görünen kırmızı bir göz figürü yer almaktadır. Kompozisyonun sağ tarafında, siyah ve beyaz renkli tipografik çözümlerde, grafik tasarım ve iletişim ile ilgili İngilizce kelimeler görülmektedir. Arka planda tasarımın en üstünde, mekânın sınırlarını belirlemek için kullanılan turuncu rengin üzerine, farklı bir açı yaratmak ve hareket katmak için uygulanan gri renkte bir bant görülmektedir. Bir diğer yandan, orta planda, sağdan ve soldan kompozisyona girerek derinlik vermesi düşünülen kırmızı renkli serbest formlar görülmektedir. Çalışma, sol taraftaki duvar yüzeyi ile de beraber tasarlanmıştır.

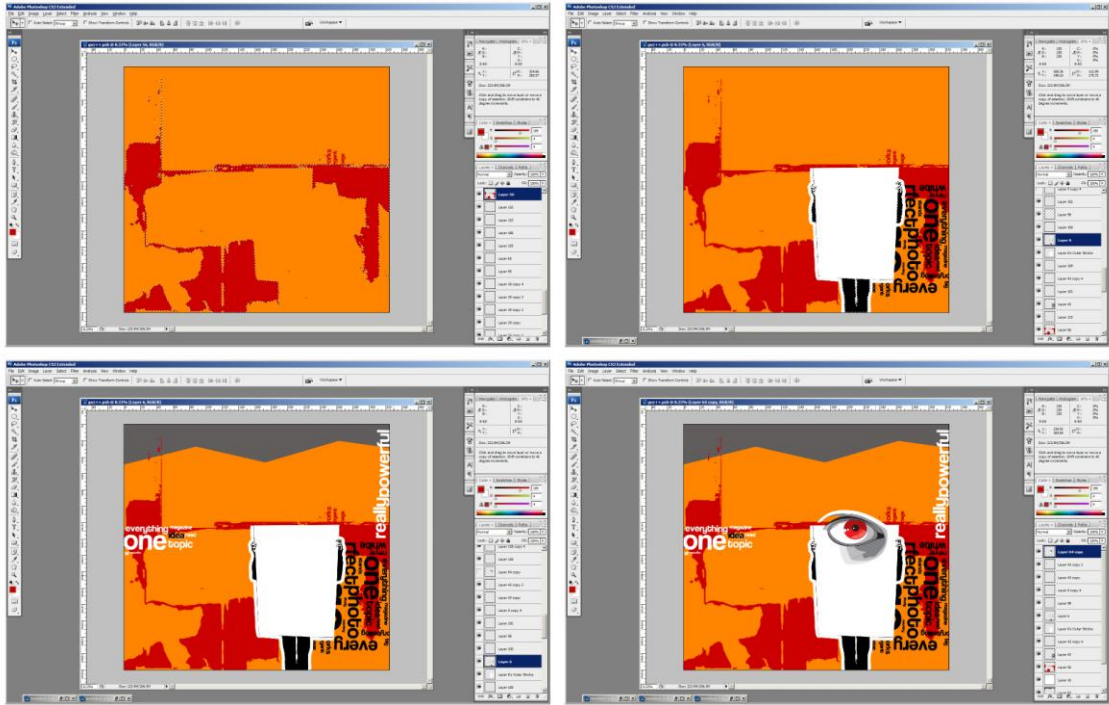
### **Çözümleme:**

Çalışmaya ilk bakıldığında tüm yüzey bir bütün olarak algılanmakta, diğer görseller üzerinde daha sonra tek tek yoğunlaşmaktadır. Yakınlık ve uzaklık duygusu arka, orta ve ön plan uygulaması ile sağlanmaktadır. Kompozisyonda görsel öğeler ile oluşturulan çeşitlilik, bu görseller arasında uyum ve denge sağlanarak meydana getirilmiştir. Arka plandaki durağan zeminin tersine ön ve orta plandaki bütün biçimler hareket halindedir. Dinamizm ve canlılığın artırılmasını sağlamak için çalışmanın geneli turuncu ve kırmızı renklerden oluşmaktadır. İklim olarak sıcak olan bir bölgede bu kadar sıcak renklerin kullanımı dezavantaj gibi görünse de, mekânın yaz sıcaklığında değil, eğitim-öğretim zamanı olan sonbahar, kış ve ilkbahar zamanlarında kullanılıyor olması biraz da olsa bu durumu avantaja dönüştürebilmektedir. Bu bağlamda, geniş ve beyaz alan, tasarımın nefes alması için bırakılan boşluk görevini taşımaktadır. Renklerin uyum ve dinamizmine karşılık, siyah-beyaz biçimle yaratılan bir zıtlık

dikkat çekmektedir. Kompozisyon alanında vurgu, merkezde yer alan göz figürüne yapılmıştır. Genel olarak biçimlerin düşeyde kullanımı ritimsel bir kompozisyon anlayışını göstermekte, bu durum giriş mekânını olduğundan daha da yüksek algılatmaktadır. Doğal ışık, mekâna sağ taraftan gelmektedir. Bu durum, duvar yüzeyinde açıktan koyuya valör bir gölge geçişini de beraberinde getirmektedir. Çalışma, doğal ışığın yetersiz kaldığı durumlarda, yukarıdan yapay ışık ile aydınlatılmaktadır.

### Uygulama:

Kompozisyonu tasarlanacak çalışma için uygun görseller oluşturulmuş veya araştırılıp, bulunmuş (<http://www.clker.com/clipart-23350.html>) ve uygulama aşamasında kullanılmak üzere bilgisayar ortamında görüntü işlem programı ile manüple edilerek stencil yöntemine uygun olarak yeniden oluşturulmuştur (bkz. görüntü 70).



Görüntü 70: Bilgisayar ortamında oluşturulan tasarımdan (Çalışma 1) bir görüntü.

Tasarım 300x325 cm ebatlarında, şablon (stencil) yöntemi ve çoklu katman (multi layer) tekniği ile her renk için ayrı şablon kesilip hazırlanması şeklinde duvar yüzeyine uygulanmıştır (bkz. görüntü 71).



Görüntü 71: 'Çalışma 1' için hazırlanan şablonların duvar yüzeyine uygulama aşamalarından bir görüntü.

#### 4.2.2. Çalışma 2

##### Konu ve Problem Tanımı:

Fikir üretme veya oluşturmada, sanatçı veya tasarımcıya yol gösteren, yaratım süreci içerisinde izlediği yöntemlerdir. Bu süreç içerisinde, teknik bilgi ve beceri de uygulama öncesi fikir oluşturmada etkin bir rol oynamaktadır.

Fikirlerin üretimi de aynen arabalar gibi kesin bir sürece dayalıdır. Fikirlerin üretimi de bir montaj fabrikasında gerçekleşir. Bu üretim sürecinde zihin, öğrenilebilir ve kontrol edilebilir bir yöntem izler ve bunun etkili bir şekilde kullanılabilmesi için, başka herhangi bir iş aletinde olduğu gibi, tekniği, pratik yaparak geliştirmek gerekir (Young, 2009, S. 20).

Günümüz grafik tasarımında, bilgisayar kullanımı, üretim ve tasarım sürecinde tasarımcılar için artık vazgeçilmez bir araçtır. Bu bağlamda, problemin saptanması, bilgi toplanması ve zihinsel üretim süreçlerinden geçen tasarımcının uygulama aşamasına geldiğinde teknik olarak da donanımlı olması gerektiği söylenebilir. Çalışma 2'nin problem tanımı ve konusu, 'fikir üretme ve teknik' olarak belirlenmiştir.

### **Betimleme:**

Bu çalışma (bkz. görüntü 72), Yakın Doğu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü koridorunda bulunan sekreteryaya ve tasarım ofisi giriş kapılarının arasındaki duvar yüzeyine uygulanmıştır. Tasarım geliştirme sürecinde oluşturulan 'bilgisayar/laptop', 'insan', 'araba', 'kent', 'rakam' ve "photoshop toolbox" görselleri, tasarımcının yaratım sürecindeki fikir üretimini ve sosyal çevrenin üretime katkılarını simgelemektedir. Ön planda, kucağında dizüstü bilgisayarı olan, düşünen ve yerde bağdaş kurarak oturan bir insan figürü yer almaktadır. Kompozisyonun sol tarafında tipografik düzenleme ile birlikte kullanılan araba figürü, alt tarafında üçgen formda kırmızı bir alan ve içerisinde beyaz renkli rakamlar görülmektedir. Arka planda, kent veya sokağa gönderme yapılması düşünülen açık sarı/bej renklerde bina biçimleri yer almaktadır. Kompozisyonun sol üst tarafında da bilgisayarda görüntü işleme programı olan photoshop programının arayüz tasarımındaki toolbox penceresi görülmektedir.

### **Çözümleme:**

Kompozisyonda arka, orta ve ön plan ilişkisi görülmektedir. Yakınlık ve uzaklık algıları, biçimlerin açık ton renklerinden, koyuya doğru gelmesiyle oluşmaktadır. Çalışmaya bakıldığında yüzey kırmızı ve sarı renklerle, aynı perspektifte iki parçaya ayrılmaktadır. Bu parçalar, birbirlerinden beyaz bir çizgisel alan ile ayrılmakta, dolayısıyla ortada kalan kırmızı üçgen alan farklı bir yüzey olarak algılanmaktadır. Koyu siyah lekesele figürler, bu hat üzerinde asimetric bir denge oluşturmaktadırlar. Soldaki araba, sağdaki insan ve arka plandaki bina figürlerinin açısız birleşimi, kompozisyona üçgen bir form kazandırmaktadır.

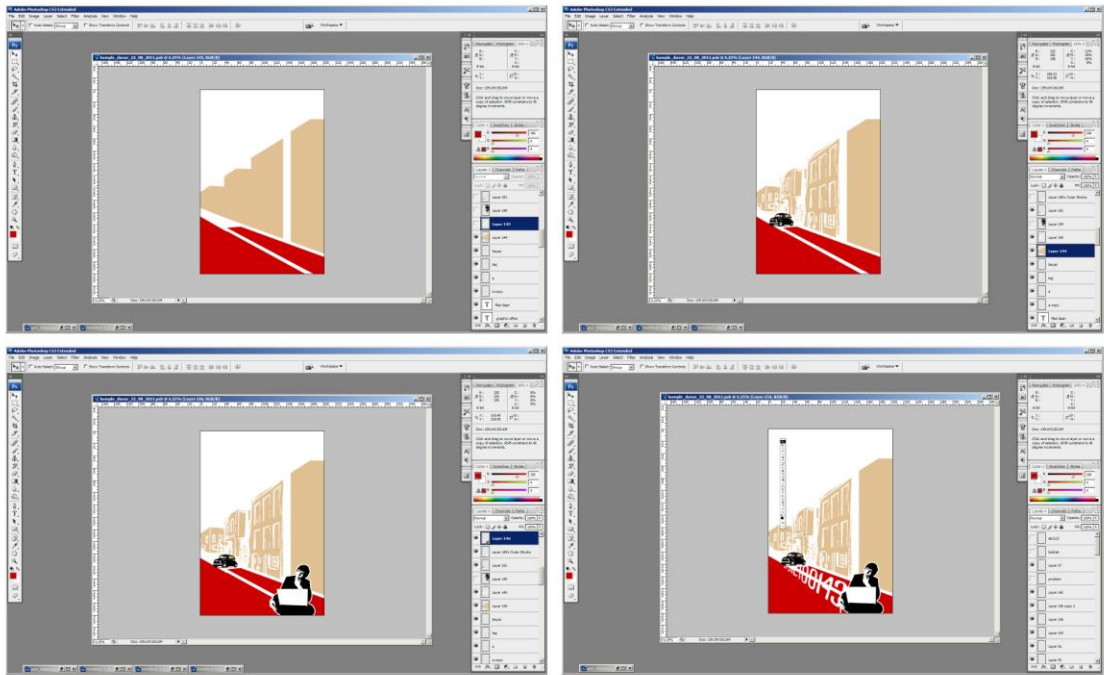


Görüntü 72: Duvar yüzeyine uygulanan iç mekân grafiğinden (Çalışma 2) bir görüntü.

İnsan figürünün baktığı yön ve tipografik düzenleme ile de bu durum kuvvetlendirilmeye çalışılmıştır. Doğal ışığın çok fazla etkili olmadığı bu duvar yüzeyinde, çalışma zemini özellikle açık ton ile çözümlenmiştir. Bunun yanında, ön planda göz hizasının altında kalan koyu alanlar, arka plandaki figürlerin düşeyde kullanımı ile oluşturulan ritmi de engellemektedir. Kompozisyonun temelini, avangard sanatın önemli isimlerinden biri olan Lazar Markovich Lissitzky'nin tasarım anlayışına bir gönderme oluşturmaktadır.

### Uygulama:

Kompozisyonu tasarlanacak çalışma için uygun görseller oluşturulmuş veya araştırılıp, bulunmuş ve uygulama aşamasında kullanılmak üzere bilgisayar ortamında görüntü işlem programı ile manüple edilerek stencil yöntemine uygun olarak yeniden oluşturulmuştur (bkz. görüntü 73).



Görüntü 73: Bilgisayar ortamında oluşturulan tasarımdan (Çalışma 2) bir görüntü.

Tasarım 270x200 cm ebatlarında, şablon (stencil) yöntemi ve çoklu katman (multi layer) tekniği ile her renk için ayrı şablon kesilip hazırlanması şeklinde duvar yüzeyine uygulanmıştır. Geniş zemin yüzeylerin renklendirme aşaması,

şablon kullanılmadan, çevrelerine kağıt bant çekilip, içlerinin boyanması yöntemi ile gerçekleştirilmiştir (bkz. görüntü 74).



Görüntü 74: 'Çalışma 2' için hazırlanan şablonların duvar yüzeyine uygulama aşamalarından bir görüntü.

### 4.2.3. Çalışma 3

#### Konu ve Problem Tanımı:

Bilimsel araştırma yönteminin en gerçekçi problem çözme yollarından biri olduğu düşünüldüğünde, bilimsel araştırma, sistematik veri toplama ve analiz etme süreci olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla, bu süreçte, izlenmesi gereken yol, doğru gözlem, araştırma, değerlendirme ve bunların yanında genel bir

kaynak taraması yapmak olmalıdır. Çalışma 3'ün problem tanımı ve konusu, 'yaratım sürecinde, araştırma ve bilgi ediniminin gerekliliği' olarak belirlenmiştir.

#### **Betimleme:**

Bu çalışma (bkz. görüntü 75), Yakın Doğu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü koridorunda bulunan tasarım ofisi ve grafik atölyesi giriş kapılarının arasındaki duvar yüzeyine, 'çalışma 2'nin bulunduğu duvar düzleminin sol tarafına devam niteliğinde uygulanmıştır. Tasarım geliştirme sürecinde oluşturulan 'okuyan insan', 'yazı' ve 'logotype' görselleri, tasarımcının yaratım sürecindeki araştırma ve bilgi toplama eylemini simgelemektedir. Ön planda, kitap okuyan bir insan figürü görülmektedir. Kompozisyonun sol tarafında tipografik düzenleme ile 'grafik', sağ tarafta da 'tasarım ofisi' yazısı bulunmaktadır.

#### **Çözümleme:**

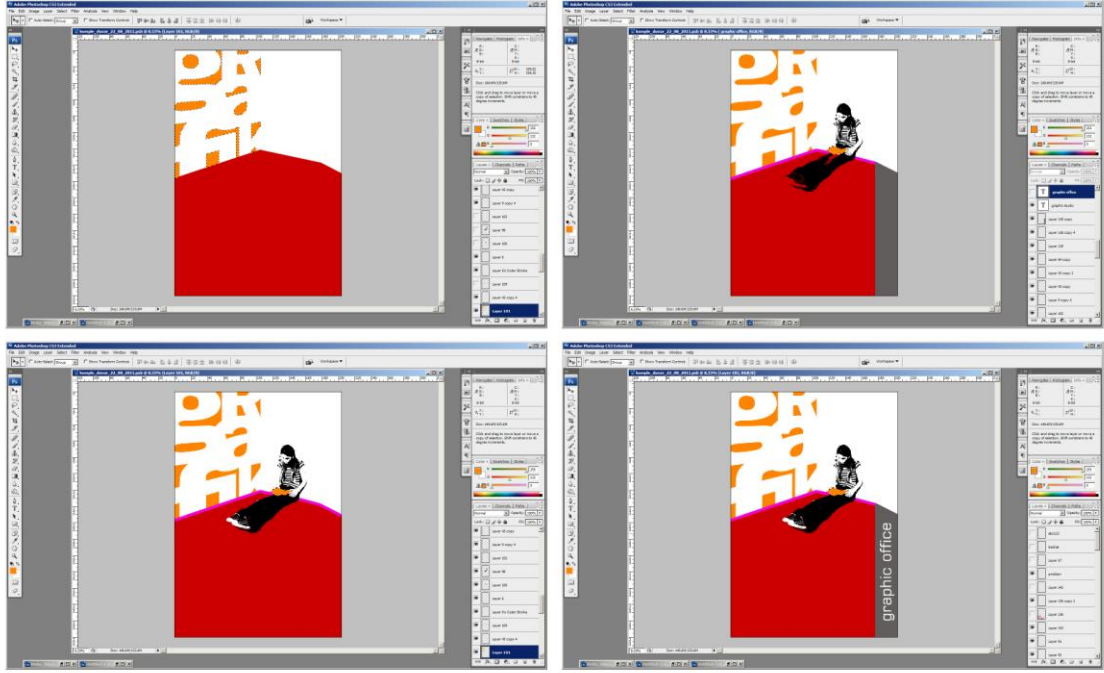
Kompozisyonda, yazı görselinin bulunduğu turuncu renkli alan, zemindeki kırmızı renkli alan ve figürün yaslandığı gibi düşünülen beyaz alanlar ile üç boyutlu bir mekân yüzeyi oluşturulmaya çalışılmıştır. Çalışmanın arka planında mekânsal zemin yüzeyi oluşturduğu düşünülen kırmızı renkte bir geometrik form uygulanmıştır. Turuncu renkte bir kitap okuyan, siyah-beyaz renklere tasarlanmış insan figürü, mekân içerisinde yaratılmaya çalışılan mekân yüzeyi ile doğru perspektifte yerleştirilmeye çalışılmıştır. Harflerin iç boşluklarının algılanmasıyla okunabilen turuncu renk ile çözümlenmeye çalışılmış tipografik düzenleme ayrıca figüre göre kompozisyon içerisinde sağ duvar yüzeyini de oluşturmaktadır. Kompozisyona genel olarak hakim olan kırmızı renk, ön planda oturan figürün yapısından ve açısından dolayı arka planda kalmaktadır. Bunun yanında, çalışmanın sağ tarafındaki gri alan içerisinde bulunan beyaz renkli tipografik düzenleme, iç mekân içerisinde yönlendirme grafiği olarak düşünülmüştür. Bu çalışma, koridor iç mekânı içerisinde atölye kapısının yan duvar yüzeyine uygulanmış olduğundan, kullanıcı ile sürekli bir göz temasında bulunmaktadır. Doğal ışığın yüzey grafiğine etkisi, bu atölye kapılarının açık olmasıyla daha da çok artmaktadır.



Görüntü 75: Duvar yüzeyine uygulanan iç mekân grafiğinden (Çalışma 3) bir görüntü.

### Uygulama:

Kompozisyonu tasarlanan çalışma için uygun görseller araştırılıp, bulunmuş ve uygulama aşamasında kullanılmak üzere bilgisayar ortamında görüntü işlem programı ile manüple edilerek stencil yöntemine uygun olarak yeniden oluşturulmuştur (bkz. görüntü 76).



Görüntü 76: Bilgisayar ortamında oluşturulan tasarımdan (Çalışma 3) bir görüntü.

Tasarım 300x200 cm ebatlarında, şablon (stencil) yöntemi ve çoklu katman (multi layer) tekniği ile her renk için ayrı şablon kesilip hazırlanması şeklinde duvar yüzeyine uygulanmıştır. Uygulama sırasında bir kısım duvar yüzeyi sıvalarının dökülmesi, el ile tekrar müdahaleyi gerektirmiştir (bkz. görüntü 77).



Görüntü 77: 'Çalışma 3' için hazırlanan şablonların duvar yüzeyine uygulama aşamalarından bir görüntü.

#### 4.2.4. Çalışma 4

##### **Konu ve Problem Tanımı:**

Teknoloji kavramı, bilimsel ve öteki bilgilerin pratik amaçlı olarak organizasyonlarını (mesleki, ekonomik eylemler), yaşayan nesnelere (kullanıcı, tüketici) ve makineleri kapsayan, insan değerlerini, inançlarını ve yaratıcılığını göz önüne alan düzenlenmiş sistemlerdir. Bu noktada teknolojinin ortaya koyduğu ürün, tasarım olmaktadır (Bayazıt, 1997) Bu bağlamda; teknoloji ve tasarım kültürü oluşmuş, teknolojik gelişmeleri takip eden, tasarımın her aşamasını bilen, öğrenmeye istekli, öğrenmeyi bilen, hayal gücü gelişmiş, yaratıcı, düşünen, araştıran, sorgulayan, değişime ve gelişime açık, alternatif ölçme ve değerlendirme yaklaşımlarını uygulayabilen tasarımcıların, grafik üretimde başarısız olmaları mümkün olmamaktadır. Çalışma 4'ün problem tanımı ve konusu, 'Grafik tasarım üretiminde teknolojinin kullanımı' olarak belirlenmiştir.

##### **Betitleme:**

Bu çalışma (bkz. görüntü 78), Yakın Doğu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü koridorunda bulunan grafik atölyesi dış duvar yüzeyine, 'çalışma 3'ün bulunduğu duvar düzleminin sol tarafına devam niteliğinde uygulanmıştır. Tasarım geliştirme sürecinde oluşturulan 'insan', 'harf', 'yazı' ve 'tipografik düzenleme' görselleri, tasarımın üretim sürecinde teknoloji kullanımını simgelemektedir. Ön planda, elinde mouse tutan bir insan figürü görülmektedir. Kompozisyonun sol tarafında yazı ve tasarım ile ilgili kelimelerden oluşan tipografik düzenleme yer almaktadır. Sağ tarafta, neredeyse tüm duvar yüzeyine uygulanan 'a' harfi' ve 'grafik studio' yazısı bulunmaktadır.



Görüntü 78: Duvar yüzeyine uygulanan iç mekân grafiğinden (Çalışma 4) bir görüntü.

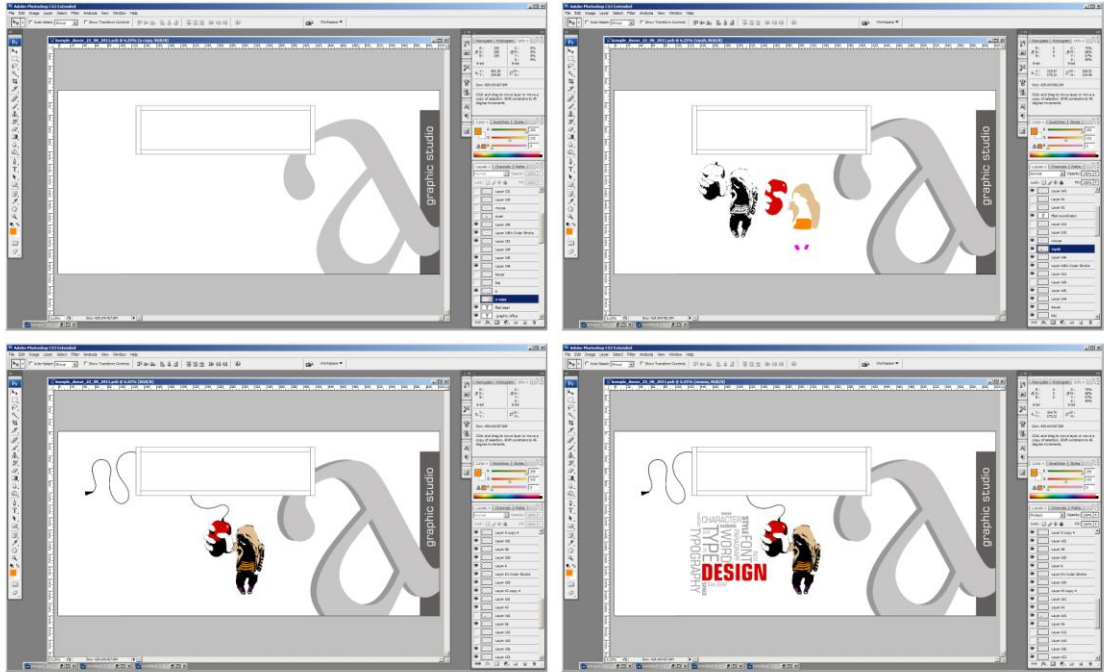
### Çözümleme:

Çalışma, koridor iç mekânının olduğundan daha dar ve basık görünmemesi ve mekânın rahat nefes alması düşünülerek tek planda tasarlanmıştır. Bu bağlamda, kompozisyonun genel yapısına hakim olan 'a' harfi açık gri renkte,

Times New Roman yazı karakterinden oluşmaktadır. Günümüz grafik üretimlerinde, özellikle gazete ve dergilerde sıkça kullanılan ideal bir yazı türü niteliği taşıyan ve Old style bir tasarım olan Plantin'den türemiş bu yazı karakteri, hem gövdesi içerisindeki boşluk alanlarının geniş olmasından hem de rahat okunur olduğu düşünülerek kullanılmıştır. Çalışmanın merkezinde bulunan figür, sol tarafta yer alan tipografik düzenleme ile birlikte düşünülmüş ve kompozisyonda bir denge kurulmaya çalışılmıştır. Tipografik düzenlemede görülen kelime ile figürün elinde tuttuğu nesne vurguyu arttırmak için kırmızı renkte uygulanmıştır. Sağ tarafta koyu gri dikdörtgen form içerisinde bulunan beyaz renkli yazı, iç mekân içerisinde yönlendirme grafiği olarak düşünülmüştür.

### Uygulama:

Kompozisyonu tasarlanacak çalışma için uygun görseller oluşturulmuş veya araştırılıp, geliştirilmiş ve uygulama aşamasında kullanılmak üzere bilgisayar ortamında görüntü işlem programı ile manüple edilerek stencil yöntemine uygun olarak yeniden oluşturulmuştur (bkz. görüntü 79).



Görüntü 79: Bilgisayar ortamında oluşturulan tasarımdan (Çalışma 4) bir görüntü.

Tasarım 270x550 cm ebatlarında, şablon (stencil) yöntemi ve çoklu katman (multi layer) tekniği ile her renk için ayrı şablon kesilip hazırlanması şeklinde duvar yüzeyine uygulanmıştır (bkz. görüntü 80).



Görüntü 80: 'Çalışma 4' için hazırlanan şablonların duvar yüzeyine uygulama aşamalarından bir görüntü.

#### 4.2.5. Çalışma 5

##### Konu ve Problem Tanımı:

Planlamanın, önceden belirlenmiş amaçları gerçekleştirmek için yapılması gereken işlerin saptanması ve izlenecek yolların belirlenmesi süreci olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda, neyin, ne zaman, neden ve nasıl yapılacağını gösteren tasarıya 'plan' denilebilir. Dolayısıyla, yaratım sürecinde üretim

verimini arttırmak ve sonuca ulaşmak, iyi bir plan ve doğru planlama ile gerçekleşmektedir. Çalışma 5'in problem tanımı ve konusu, 'Yaratıcı süreçte planlama' olarak belirlenmiştir.

### **Betimleme:**

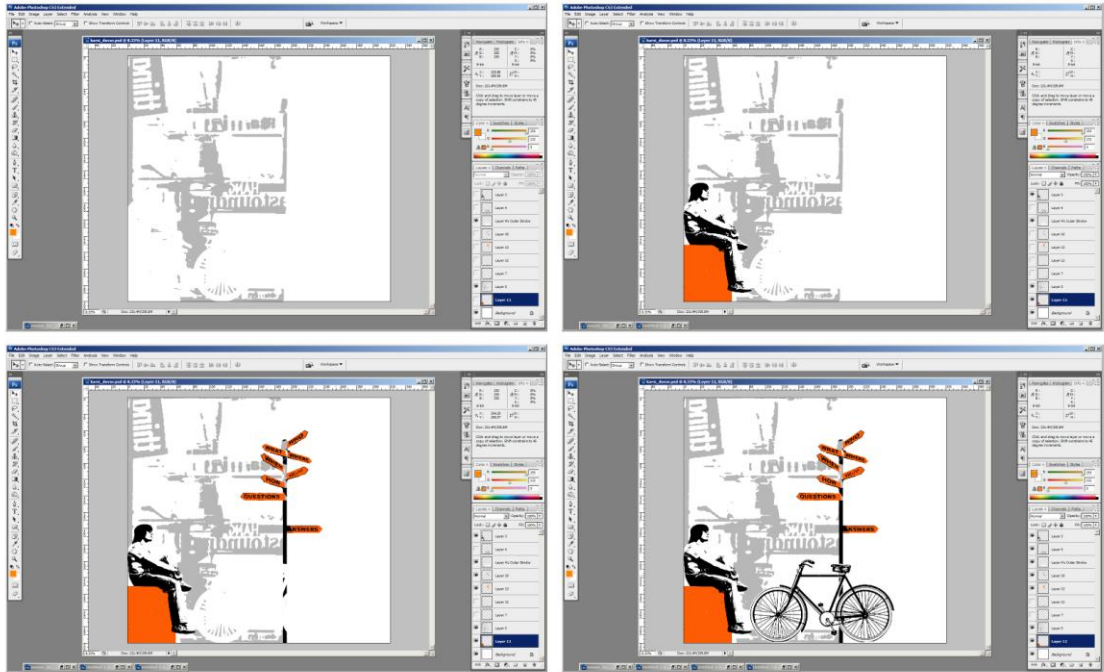
Bu çalışma (bkz. görüntü 81), Yakın Doğu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü koridorunun karşıya bakan duvar yüzeyine uygulanmıştır. Tasarım geliştirme sürecinde oluşturulan 'insan', 'yön levhası' ve 'bisiklet' görselleri, üretim sürecinde planlamayı ve doğru karar vermeyi simgelemektedir. Ön planda kompozisyonun sol tarafında, oturan bir insan figürü görülmektedir. Sağ tarafta, üzerinde 'ne, kim, nerede, ne zaman, nasıl, neden, sorular ve cevaplar' yazan yön levhası ve ona yaslanan bir bisiklet bulunmaktadır. Çalışmanın arka planında, leke ve yazılardan oluşmuş bir zemin görülmektedir.



Görüntü 81: Duvar yüzeyine uygulanan iç mekân grafiğinden (Çalışma 5) bir görüntü.

### Çözümleme:

Kompozisyonun üç odak noktası olduğu düşünülen, ön planda oturan insan figürü, bisiklet ve yön levhası arasında üçgen bir form oluşturulmaya çalışılmıştır. Dolayısıyla tüm yüzeyin bir bütün olarak algılanması düşünülmüştür. İki planda tasarlanan çalışmada, arka planı oluşturan gri renkli zemin ile derinlik oluşturulmaya çalışılmıştır. Ayrıca, bisiklet figürü ile sokağa bir gönderme yapılarak, gezmek ve dolaşmak kavramlarının vurgulanması da düşünülmüştür. Bir mesajın açık, ekonomik ve estetik yollarla iletilmesi durumunun, grafik iletişimde önemli olduğu düşünülerek, bu çalışmada, doğru bilgiyi aktarabilmek için mümkün olan en az sayıda görsel imge kullanılmaya çalışılmıştır. Görsel hiyerarşinin sağlanması için oran ve orantının gerekliliği düşünülerek, bu kompozisyonda görseller arası doğru bir ölçülendirme yapılmaya çalışılmıştır. İletişim içerisinde olan oturan insan ve yön levhası görselinin vurgusunu arttırmak için her ikisinde de turuncu renk kullanılmıştır (bkz. görüntü 82).



Görüntü 82: Bilgisayar ortamında oluşturulan tasarımdan (Çalışma 5) bir görüntü.

### Uygulama:

Kompozisyonu tasarlanacak çalışma için uygun görseller oluşturulmuş veya araştırılıp, bulunmuş ve uygulama aşamasında kullanılmak üzere bilgisayar ortamında görüntü işlem programı ile manüple edilerek stencil yöntemine uygun olarak yeniden oluşturulmuştur (bkz. görüntü 81). Tasarım 300x270 cm ebatlarında, şablon (stencil) yöntemi ve çoklu katman (multi layer) tekniği ile her renk için ayrı şablon kesilip hazırlanması şeklinde duvar yüzeyine uygulanmıştır (bkz. görüntü 83).



Görüntü 83: 'Çalışma 5' için hazırlanan şablonların duvar yüzeyine uygulama aşamalarından bir görüntü.

## SONUÇ

Bir mesajı iletmek veya bir düşünceyi görselleştirmek için yazı ve görüntü öğelerinin yaratıcı bir süreç içerisinde çözümlenmesi gerekliliği taşıyan grafik tasarım, günümüzde birçok tasarımcı/sanatçı tarafından, yeni yöntemler geliştirilerek, farklı malzemeler kullanılarak sadece kâğıt üzerinde değil, uygulama yapılabilen her türlü yüzeyde üretilmektedir. Bu durumda, mekânsal yüzeylerde tasarımcılar veya sanatçılar tarafından, her türlü malzemeyle oluşturulan görsel çalışmalar, iç mekân grafik tasarımı kapsamında ele alınabilmektedir.

“Grafik Tasarımın İç Mekân Yüzeylerde Kullanımı” başlıklı çalışma, bir düşünceyi ya da bir duyguyu dışa vurmaya, bilgilendirmeye, etkileyici hale getirmeye amaçlayan ve anlatımcı bir kompozisyona sahip olan iç mekân grafik tasarımların, mekâna işlev, iletişim ve görsel konfor kazandırılmasındaki rolünün önemini vurgulamak için hazırlanmıştır. Çalışma süresince edinilen izlenimlerde, mekânın öğelerinin tanımlanmasında ve işlev kazanmasında grafik tasarımın etkili bir rol oynadığı düşünülmektedir. Dolayısıyla, sıradan mekânların, tasarımcı veya sanatçıların farklı deneyim ve yaklaşımları sayesinde, bir iletiyi taşıyan veya bir eleştiriyi konu alan mekânlar haline dönüştürüldüğü gözlemlenmiştir. Kaynaklardan görüldüğü üzere, mimarlığın ürünü olan mekân, grafik tasarım ile estetik ve kavramsal bir ileti ortamı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu tez kapsamında yapılan araştırmalar göstermiştir ki, ülkemizde iç mekân grafik tasarımları örneklerine -yurtdışı ile karşılaştırıldığında- pek rastlanılmamaktadır. Kamusal, sosyal, kültürel, ticari vb. mekânların ülkemizde de bulunduğu düşünülürse, mekân grafiklerinin bu denli yetersiz kalması ve kullanılmamasının nedeni gereksinim olmadığından ileri gelmemektedir. Bu durumda, gerek uygulama yöntemleri gerekse yaratım süreci açısından bilgi ve beceriye dayalı bu tür çalışmaların, sanatı ve bilgiyi topluma taşıma görevi üstlenmiş yönetici veya sanatçı/tasarımcılar tarafından önemsenmemesi veya üretilmemesi bir neden olarak gösterilebilir.

Arařtırmaların neticesinde tasarlanan beř farklı alıřma, Yakın Doęu Üniversitesi Gzel Sanatlar ve Tasarım Fakltesi Grafik Tasarım Blm duvar yzeylerine uygulanmıř ve sonulandırılmıřtır. alıřmaların, ęrenim gren ęrencilere de uygulama ařamasında olduęu gibi sonrasında da eęitsel anlamda nemli bir rnek oluřturacaęı mit edilmektedir. Grafik Tasarımın İ Mekn Yzeylerde Kullanımı bařlıklı bu alıřma bir eęitim kurumu meknlarına uygulandıęından, gelecekte yapılacak alıřmalara da katkı saęlayacaęı dřnlmektedir.

## KAYNAKLAR

- Aydınlı, S. (1992). *Mimarlıkta Görsel Analiz*. İstanbul: İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.
- Barnard, M. (2002). *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*. (Güliz Korkmaz, Çev.) Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Bayazıt, N. (1997). *Tasarım. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*. 3. Cilt, İstanbul: Yem yayın.
- Becer, E. (2005). *İletişim ve Grafik Tasarım*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarım'ın Gelişimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berger, J. (1986). *Görme Biçimleri*. (Yurdanur Salman, Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.
- Brooker, G., Stone, S. (2011). *İç Mekân Tasarımı Nedir?* (Zeynep Yazıcıoğlu Halu, Çev.), İstanbul: Yem Yayın.
- Bozdayı, M.A. (2004). *İç Mekân ve İnsan*. Ankara: Ajansmat Matbaacılık.
- Ching, K.F.D. (2008). *İç Mekân Tasarımı-Resimli*. (Belgin Elçioğlu, Çev.), İstanbul: Yem Yayın.
- Ching, K.F.D. (2010). *Mimarlık, Biçim, Mekân ve Düzen*. (Sevgi Lökçe, Çev.), İstanbul: Yem Yayın.
- Ching, K.F.D. (2003). *Mimarlık ve Sanatta Yaratıcı Bir Süreç: Çizim*. İstanbul: Yem Yayın.
- Eriç, M. (1994). *Yapı Fiziği ve Malzemesi*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.

- Ersun, N. (2008). *Moda Perakende Sektöründe Tüketicilerin Hizmet Kalitesi Algılaması*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kalınkara, V. (2006). *Tasarım ve Dekorasyon*. Ankara: Gazi Kitabevi
- Kalyoncu, G. (2006). *Kişiselleştirme ve Yere Bağlılık Kavramlarının Yurt Mekânında İrdelenmesi*. İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kanıpak, Ö. (2007). *Kamusal Mimarlıkta Muhafazakarlık*. Erişim: 14.10.2011  
<http://v3.arkitera.com/g60-kamusal-mimarlikta-muhafazakarlik.html>.
- Kaymak, Ö. (2007). *Grafiti gitti stensil geldi*. Erişim: 02.11.2011  
<http://v3.arkitera.com/sa14859-grafiti-gitti-stensil-geldi.html>.
- Lefebvre, H. (1974). *The Production of Space*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Leppert, R. (2002). *Sanatta Anlamın Görüntüsü*. (İsmail Türkmen, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Mutlu, E. (1995). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Ark Yayınevi.
- Nayar, J. (2011). *Raising the Bar: Alexandra and Steven Cohen Children's Emergency Department by Aedas*. Erişim: 18.10.2011.
- Öztank, N., Halicioğlu F. H., (2009). *Mekân Aydınlatma Tasarımında Yeni Yaklaşımlar*. İzmir: V.Ulusal Aydınlatma Sempozyumu, TMMOB Elektrik Mühendisleri Odası İzmir Şubesi, 7-10 Mayıs, s.159-163.
- Rasmussen, S.E. (2010). *Yaşanan Mimari*. (Ömer Erduran, Çev.), İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Sarıkavak, N.K. (2006). *Tipografik Uzamın Tanımlanması ve Olasılıkları*.  
Erişim: 10.11.2011 [http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2006/09/tipografi\\_yazilari\\_4.html](http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2006/09/tipografi_yazilari_4.html).
- Sönmez, N. (2006). *Sanat ve Tasarım İlişkisi*. Ankara: H.Ü. Sanat Yazıları 15.
- Soygeniş, S. (2010). *Mimarlık, Düşünmek, Düşlemek*. İstanbul: Yem Yayın.
- Şenyapılı, Ö. (1996). *Görsel Sanatlar ve İletişim*. Ankara: Sanat Yapım  
Yayıncılık.
- Twemlow, A. (2008). *Grafik Tasarım Ne İçindir?* (Dalsu Özgen, Çev.). İstanbul:  
Yem Yayın.
- Viladas, P. (2000). *A labor of Love*. Erişim: 21.10.2011.  
<http://www.nytimes.com/2000/04/16/magazine/a-labor-of-love.html>.
- Weill, A. (2007). *Grafik Tasarım*. (Çev: Orçun Türkay). İstanbul: Yapı Kredi  
Yayınları.
- Y.B. (2010). *Ayin Sanatçısı, Peter Kogler*. Erişim: 07.12.2011.  
<http://www.finansbankprivate.com.tr/tr-TR/Content/Details/sanat/sanat-ayin-sanatcisi/296/peter-kogler>.
- Y.B. (t.b) *Graffiti, Vikipedi, Özgür Ansiklopedi*. Erişim: 18.11.2011  
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Graffiti>.
- Y.B. (t.b) *Maslow Teorisi, Vikipedi, Özgür Ansiklopedi*. Erişim: 05.09.2011  
[www.tr.wikipedia.org/wiki/Maslow\\_teorisi](http://www.tr.wikipedia.org/wiki/Maslow_teorisi).
- Young, J.W. (2009). *İyi Fikir Bulma Tekniği*. İstanbul: Mediacat Kitapları.
- Yüksel, E. (2003). *Yaratım Sürecinde Heykelin Mekânsal Sorunları*. Yüksek  
Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

<http://www.contractdesign.com/contract/Raising-the-Bar-Ale-6272.shtml>

Eriřim: 05.10.2011

<http://www.clker.com/clipart-23350.html> Eriřim: 02.06.2011

## YARDIMCI KAYNAKLAR

Altuncu, D. (2007). *Restoran Bar İşlevi Kazandırılmış Tarihi Mekânlarda Yapay Aydınlatmayla Atmosfer Yaratma*. Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.

Çetin F. D., Gümüş B., Özbudak Y. B. (2003). *Aydınlatma Özelliklerinin Ergonomik Açıdan Değerlendirilmesi*. II. Ulusal Aydınlatma Sempozyumu Diyarbakır: 08-10 Ekim.

Dökmen, Ü. (2011). *İnsanın Korunakları*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Fitoz, İ. (2002). *Mekân Tasarımında Belirleyici Bir Etken Olarak Yapay Işık İçin Aydınlatma Tasarımı Modeli*. Doktora Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.

Ganiz, S. (2004). *Yazı ve Tasarımcıları*. İstanbul: Kastaş Yayınevi.

Güneş, Ş. (2009). *Sokak Sanatı*. İstanbul: Es Yayınları.

Özer, B. (2004). *Kültür, Sanat, Mimarlık*. İstanbul: Yapı Yayın.

Turgay, O., Altuncu, D. (2011). *Çankaya University Journal of Science and Engineering Volume 8*. (2011), No.1, 167-181.

<http://v3.arkitera.com>

<http://www.belgeler.com>

<http://www.charlottemann.co.uk>

<http://www.danielmalecki.com>

<http://www.enlightermagazine.com>

<http://www.iald.org>

<http://www.kogler.net>

<http://www.lightingdesignlab.com/articles>

<http://www.londontown.com>

<http://www.pentagram.com>