

**YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
DOKTORA PROGRAMI**

DOKTORA TEZİ

**GRAFİK TASARIMIN MEKÂNSAL İMAJ YARATIMINDAKİ
ROLÜ**

ELİF ATAMAZ DAUT

**LEFKOŞA
2017**

**YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
DOKTORA PROGRAMI**

DOKTORA TEZİ

**GRAFİK TASARIMIN MEKÂNSAL İMAJ
YARATIMINDAKİ ROLÜ**

**ELİF ATAMAZ DAUT
20113412**

**TEZ DANIŞMANI
YRD. DOÇ. DR. ERDOĞAN ERGÜN**

**LEFKOŞA
2017**

**YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, Sanatta Doktora Programı
Tez Savunması**

**GRAFİK TASARIMIN MEKANSAL İMAJ
YARATIMINDAKİ ROLÜ**

**Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, Doktora Programı için hazırlanan bu tez,
jüriden başarıyla geçmiştir.**

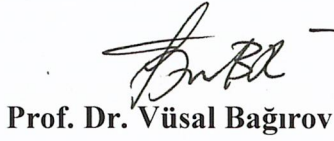
**Hazırlayan
Elif Atamaz Daut**

Onay Tarihi: 22.12.2017

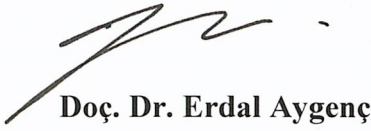
Jüri Üyeleri


Yrd. Doç. Dr. Erdoğan Ergün

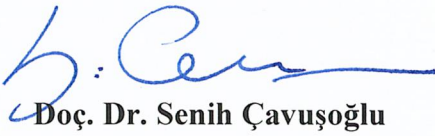
**Yakın Doğu Üniversitesi
Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
Öğretim Üyesi (Danışman)**


Prof. Dr. Vüsal Bağirov

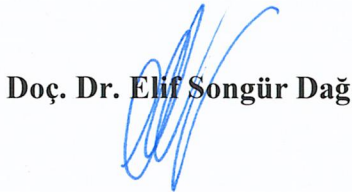
**Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi
Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık
Fakültesi Öğretim Üyesi**


Doç. Dr. Erdal Aygenç

**Yakın Doğu Üniversitesi
Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi
Öğretim Üyesi**


Doç. Dr. Senih Çavuşoğlu

**Doğu Akdeniz Üniversitesi
Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim
Tasarımı Bölümü, Öğretim Üyesi**


Doç. Dr. Elif Songür Dağ

**Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi
Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık
Fakültesi Öğretim Üyesi**

**Sosyal Bilimler Enstitüsü Onayı
Prof. Dr. Mustafa SAĞSAN
Müdür**

20 17/20 18 Akademik Yılı GÜZ Dönemi

Tarih: 04/01/18, Lefkoşa

BEYANNAME

Tezin Türü: Yüksek Lisans ☐ Sanatta Yeterlik ☐ Doktora ☒

Öğrenci Numarası : 20113412

Bölümü : SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

Ben ELİF ATAMAZ DAUT isimli öğrenciniz

“ GRAFİK TASARIMIN MEKANSAL İMAJ
YARATIMINDAKİ ROLÜ ” konulu tez çalışmamı

“ YRD. DOÇ. DR. ERDOĞAN ERGÜN ” adlı danışmanın gözetiminde

kendim yaptığımı; ayrıca intihal test sonucunun bir kopyasının da tezin içinde bulunduğunu,

tez çalışmamı Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü’nün Tez Yazım Kuralları

Yönergesi’ne azami uyarak hazırladığımı ve bilerek hiçbir kuralı ihlal etmediğimi belirtir,

bunu onurumla doğrularım.

Saygılarımla,

İmza:



Başardığım her işle gurur duyan canım babama,
Seni özlüyorum...

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasında, öncelikle bana verdiği büyük destek için danışmanım Yrd. Doç. Erdoğan Ergün'e, bu sıkıntılı süreçte birlikte yol aldığım sevgili hocalarım ve yakın arkadaşlarım Doç. Erdal Aygenç'e, Doç. Dr. Elif Songür Dağ'a, Gökhan Okur'a, Mine Okur'a ve Evrim Ergün'e teşekkürü borç bilirim.

Ayrıca; bu zor zamanlarımda anlayış gösteren, moralimi yüksek tutan ve her zaman beni gayretlendiren canım ailem; eşim Özgür Daut, kızım Merin Aşıcıoğlu ve oğlum Vural Ege Aşıcıoğlu, iyi ki varsınız ve yanımdasınız.

ÖZ

Günümüzde kentlerin karmaşık mekânları arasında yön bulmak, bilgi almak ve kimliğini anlayabilmek için grafik tasarımlarla çözümlenmiş mekânsal imajlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ihtiyaçlar dünyada henüz yeni anlaşılmaya başlanmıştır ve büyük kurumların yapı komplekslerinin iç mekânlarına bakıldığında grafik tasarımın önemli şekilde varlığını hissettirdiği söylenebilir.

Çalışmanın birinci bölümünde; mekânın ne olduğu ve mimari tasarım bileşenleri olan ışık, renk, biçim, malzeme ve dokunun mekâna nasıl anlam katabildiği araştırılmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde; mekânsal imaj kavramının tanımı yapılmış ve mekâna kazandırdıkları araştırılmıştır. Mekândaki algılama, kavrama ve anlamlandırma süreçleri ve bu süreçlerin sonucundaki insan davranışları değerlendirilmiştir. Tüm bu faktörlerin insanın mekânı okuyabilmesi ve dolayısıyla sadece mekânı kullanırken kaybolmaması değil mekândaki konforunu arttırması için de ne kadar önemli olduğu bilimsel veriler ışığında anlatılmıştır. Doğru algılamanın mekânsal imajı doğrudan etkileyen bir faktör olduğu ve bunun için mekânda nasıl bir grafik dil kullanılması gerektiği üzerinde durulmuştur.

Üçüncü bölümde; mekânsal imaj yaratımında grafik tasarımın rolünü anlayabilmek için öncelikle mekândaki amaçlarına göre; yönlendirme, bilgilendirme ve kimliklendirme başlıkları altında konu açıklanmaya çalışılmıştır. Daha sonra mekândaki çözümlemelerine göre; tipografik, illüstratif, fotografik ve piktografik olarak sınıflandırılmıştır ve uygulama örnekleri ile konu desteklenmiştir.

Son bölümde; Yakın Doğu Üniversitesi Hastanesinin Çocuk Kliniği mekânları için grafik tasarımlar ile mekânsal imaj yaratımları gerçekleştirilmiştir. Mevcut mekânların durum ve analizleri, tasarımlar için izlenilen yöntem ve bu yaratıcı süreç sonucunda ortaya çıkmış grafik tasarımların değerlendirmeleri yer almaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mekân, Mekânsal İmaj, Grafik Tasarım, Çevrel Grafik Tasarımı, Vektörel İllüstrasyon,

ABSTRACT

Nowadays, there is a need for spatial images that are created using graphic designs among the complex places of the cities in order to find directions, to get information and to understand the identities of the locations. Such concepts have been newly developed and when the interior spaces of the complex structures of large institutions are searched, it can be said that the important features of graphic design are seen.

In the first part of the study, the meaning of the place and how the architectural components of light, colour, shape, material and texture add meaning to it are investigated.

In the second part of the study, the concept of spatial image is defined and its contribution to the space has been researched. The processes of perception, comprehension and interpretation in the space as well as human behaviour as a result of these processes are evaluated. The level of importance of these factors for understanding the space and hence preventing becoming lost and also increasing comfort on the site are explained in the light of scientific evidence. The focus is on the subject that true perception is a factor that directly affects the spatial image the kinds of graphical language that must be used to achieve this.

In the third chapter; in order to understand the role of graphic design in spatial image creation, it is firstly explained under the headings of orientation, information, and identification with respect to their aims. Then, the solutions are classified as typographic, illustrative, photographic and pictographic and the subject is supported with various application examples.

In the last section, spatial image creations with graphic designs for the Children's Clinic of Near East University Hospital have been produced. The analysis of the current situation of existing spaces, the design methods used and the evaluations of graphic designs that have emerged as a result of this creative process are also included in this section.

Keywords: Place, Spatial Image, Graphic Design, Environmental Graphic Design, Vectorial Illustration.

İÇİNDEKİLER

ÖZ	i
ABSTRACT	ii
İÇİNDEKİLER	iii
TABLO LİSTESİ	v
GÖRÜNTÜ LİSTESİ	vi
 GİRİŞ	 1
1. BÖLÜM: MEKÂN	2
1.1. Mekânda Işık	3
1.2. Mekânda Renk	8
1.3. Mekânda Biçim	11
1.4. Mekânda Malzeme ve Doku	13
 2. BÖLÜM: MEKÂN	 15
2.1. İmaj	15
2.2. Mekânsal İmaj ve Algı	15
2.3. Mekânsal İmaj ve Mekânın Okunabilirliği	18
2.4. Mekânsal İmaj ve Psikolojik-Fizyolojik Faydaları	19
2.5. Mekânsal İmaj ve Grafik Dil	20
 3. BÖLÜM: GRAFİK TASARIMIN MEKÂNSAL İMAJ YARATIMDA ÖNEMİ	 22
3.1. Mekânsal İmaj Yaratımında Grafik Tasarımın Kullanım Amaçları	24
3.1.1 Yönlendirme Amaçlı Kullanılan Grafik Tasarımlar	24
3.1.2 Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Grafik Tasarımlar	26
3.1.3 Kimliklendirme Amaçlı Kullanılan Grafik Tasarımlar	27
3.2. Mekânsal İmaj Yaratımında Grafik Tasarım Çözümlemeleri	30
3.2.1 Tipografik Çözümlemeler	30
3.2.2 İllüstratif Çözümlemeler	34
3.2.3 Fotografik Çözümlemeler	36
3.2.4 Piktografik Çözümlemeler	39

4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMALARI VE ANALİZLERİ	
YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ HASTANESİ, ÇOCUK KLİNİĞİNE	
YÖNELİK MEKÂNSAL İMAJ TASARIMLARI	41
4.1. İzlenecek Yöntem	45
4.2. Durum Analizi	48
4.2.1. Mimari Projenin Analizi	48
4.2.2. Kurumsal Kimliği Oluşturan Öğelerin Değerlendirilmesi	53
4.2.3. Kullanıcı Analizi	55
4.3. Yakın Doğu Üniversitesi Hastanesi, Çocuk Kliniği Mekânları için	
Grafik Tasarım Öğeleri ile Mekânsal İmaj Çalışmaları	55
DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	66
KAYNAKLAR	71
ÖZGEÇMİŞ	75
TURNITIN RAPORU	79

TABLO LİSTESİ

Sıra numarası	Tablo numarası	Sayfa numarası
Tablo 1:	Işık ve Renk İlişkisinin Psikolojik Etkileri	9
Tablo 2:	Renklerin Yansıtma Katsayıları	10
Tablo 3:	Kamu ve Özel Hastanelerin Kurumsal İtibarlarının Karşılaştırılması	42

GÖRÜNTÜ LİSTESİ

Sıra numarası	Görüntü numarası	Sayfa numarası
Görüntü 1:	Pantheon Kubbe Işığı.....	4
Görüntü 2:	Alvar Aalto, Viipuri Kütüphanesi aydınlatma pencereleri	5
Görüntü 3:	Mimar Sinan'ın Mihrimah Sultan Cami	6
Görüntü 4:	Ronchamp Şapeli.	6
Görüntü 5:	Tadao Ando, Işık Kilisesi.	7
Görüntü 6:	The Plaza Mayor, Salamanca, İspanya.....	8
Görüntü 7:	JWT Reklam Ajansı Ofis Binasından Görüntüler	10
Görüntü 8:	Dupon Ofisinden Çeşitli Görüntüler	11
Görüntü 9:	Roca London Gallery, Zaha Hadid Architects	13
Görüntü 10:	Tang Palace, Çin Lokantasından bir görüntü	14
Görüntü 11:	Invesco Markasının Atlanta'daki Genel Merkez Binası	14
Görüntü 12:	Sidney'deki Teknoloji Üniversitesinin Yönlendirme Grafik Tasarımları.	25
Görüntü 13:	Halı içinden aydınlatmalı yönlendirme grafik tasarımları	25
Görüntü 14:	St. Luke Hastanesi Donör Panosu	26
Görüntü 15:	Los Angeles'daki Doğal Tarih Müzesinin "The Nature Lab" Galerisi	27
Görüntü 16:	Newport Tower Pazarlama Merkezi, New Jersey	28
Görüntü 17:	Giriş holü, Rebranding Müzesi, New York	29
Görüntü 18:	Solda Kafeterya Girişi. Sağda New York Şehri Pikselleştirilmiş Fotoğrafı.	29
Görüntü 19:	Müzenin Diğer Mekânlarından Örnekler.	30
Görüntü 20:	Büyük Ölçekli Tipografik Çözümlemelerden Örnekler.	31
Görüntü 21:	Bina Girişinde 3 Boyutlu "Infopoint" Bilgilendirmesi.	32
Görüntü 22:	Bistro'da "TIMEOUT" Yazılı Perde.....	32
Görüntü 23:	Minale Bryce Design Strategy'nin Five Dock Library için tasarladığı Tipografik Çözümlemeler.....	33
Görüntü 24:	Robert F. Wagner Yüksek Lisans Giriş Mekânı için Tipografik Çözümlemeler.....	34
Görüntü 25:	Cristal Bar İçin Özel Hazırlanmış İllüstrasyonlar	35
Görüntü 26:	Yakın Doğu Okul Öncesi için Erdoğan Ergün tarafından tasarlanıp uygulanan Şablon (Stencil) Baskı Çalışmaları	36
Görüntü 27:	Expo Hogar Bienalinde bulunan Yönlendirme Panoları.	37
Görüntü 28:	Madrid Kent Merkezinde bulunan Bilgilendirme Panosu.	37
Görüntü 29:	Asics için, There Tasarım tarafından tasarlanmış Çevrel Grafik Tasarımları.	38
Görüntü 30:	Asics için, There Tasarım tarafından tasarlanmış Çevrel Grafik Tasarımları.....	38
Görüntü 31:	Home Depart Store için Piktogramlarla Yapılmış Mekân Grafikleri	39
Görüntü 32:	Hat-Trick Design Tarafından Hazırlanmış Piktografik Tasarımlar.....	40
Görüntü 33:	Sara Schmidt Tarafından Randall Çocuk Hastanesi için Tasarlanan Çevrel Grafik Tasarımları.....	43
Görüntü 34:	Randall Çocuk Hastanesi'nin Çevrel Grafik Tasarımları.	44

Görüntü 35:	Seattle Çocuk Hastanesinin Dört Ana Teması; Okyanus, Orman, Nehir ve Dağ	44
Görüntü 36:	Seattle Çocuk Hastanesinin Yönlendirme Grafiklerinden Örnek	45
Görüntü 37:	Yakın Doğu Üniversitesi Hastanesi	47
Görüntü 38:	Çocuk Kliniği Alanını Gösteren 3. Kat Planı.	47
Görüntü 39:	Çocuk Kliniğinin 3 Temel Bölümünün Planda Yerleşimi.	48
Görüntü 40:	Çocuk Kliniği Planı Üzerinde Servis Alanlarının Dağılımı.....	49
Görüntü 41:	İki Farklı Holün Görüntüleri.	50
Görüntü 42:	Çocuk Kliniği Girişinde Danışma Masasının Arkasındaki Duvar Resimlemesi ve Tavandan Asılan Aydınlatmalar.	50
Görüntü 43:	Sevilen Çizgi Karakterleri ile Süslenmiş Muayene Odası	51
Görüntü 44:	Çocuk Kliniği Bekleme Salonunda Duvarlar Üzerindeki Hazır Resimlemeler.	51
Görüntü 45:	Doktor Muayene Odalarına Giden Koridor.....	52
Görüntü 46:	Bulaşıcı Hastalığı olan Çocuklar için Ayrılmış Camlı Karantina Odası.	52
Görüntü 47:	Hasta Yatak Odasının Farklı Açılardan Fotoğrafları	53
Görüntü 48:	Hastane Girişinde Yakın Doğu Üniversitesi Logosu	53
Görüntü 49:	Hastane Ana Girişinde Bilgilendirme Panosu	54
Görüntü 50:	Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Bölümündeki Yönlendirme ve Bilgilendirme Grafiklerinden Örnekler	54
Görüntü 51:	Mekânsal İmaj Çalışmaları için Hazırlanmış İllüstratif Çözümlemeler.	56
Görüntü 52:	Asansörlerin Karşısındaki Duvar için İllüstrasyon Çalışması	57
Görüntü 53:	Çocuk Kliniğine Giden Uzun Duvar için Çalışma Önerisi	58
Görüntü 54:	Kliniğe Giden Ana Kapının Çevre Duvarları Üzerindeki Çalışmalar.....	58
Görüntü 55:	Servis Alanının 3D Ortamda Hazırlanmış Sanal Görüntüsü	59
Görüntü 56:	Çocuk Kliniğinin İkinci Giriş Kapısının Yanındaki Duvar Üzerine Çalışma	59
Görüntü 57:	Kliniğe Açılan İkinci Kapının Olduğu Mekânın 3D Programında Canlandırılmış Görüntüsü	60
Görüntü 58:	Danışma Alanı için Hazırlanmış İllüstratif Çözümlemeler	61
Görüntü 59:	Danışma Alanının 3D bilgisayar Ortamında Canlandırılmış Görüntüsü	61
Görüntü 60:	Bekleme Salonu için Carettalı İllüstrasyon Çözümlemeleri.	62
Görüntü 61:	Bekleme Salonunun 3D Bilgisayar Ortamında Canlandırılmış Görüntüsü	62
Görüntü 62:	Giriş Duvarı ve Devamındaki Camlı Karantina Odası için İllüstrasyon Çalışmaları.	63
Görüntü 63:	Giriş Duvarı ve Devamındaki Camlı Karantina Odasının 3D Canlandırılmış Görüntüsü	63
Görüntü 64:	Muayene Odası için Karpaz Eşegi Temalı İllüstrasyon Çalışması	64
Görüntü 65:	Muayene Odasının 3d Programında Canlandırılmış Görüntüsü	64
Görüntü 66:	Yatak Odası için Hazırlanmış Grafikler	65
Görüntü 67:	Yatak Odasının 3D Bilgisayar Ortamında Canlandırılmış Görüntüsü.....	65

Görüntü 68:	Çocuk Kliniğine Giden Yola Geniş Açıdan Karşılaştırmalı Bakış	66
Görüntü 69:	Danışmanın Eski ve Tasarlanmış Hali.....	67
Görüntü 70:	Danışmanın Karşısı, Eski ve Tasarlanmış Haliyle.	67
Görüntü 71:	Karantina Odasının Mevcut Fotoğrafları ve Önerilen Hali	67
Görüntü 72:	Bekleme Salonunda Oyun Bölümünden 2 Farklı Açıdan Karşılaştırmalı Bakış	68
Görüntü 73:	Muayene Odasından Karşılaştırmalı İki Bakış	69
Görüntü 74:	Yatak Odasının Eski ve Yeni Hali.	69

GİRİŞ

Günden güne büyüyen ve gelişen kentlerde “imaj” önemli bir kavram olarak öne çıkmaya başlamıştır. Her şeyin tüketildiği dünyamızda mekânlar da tüketim aracına dönüşmüş ve dikkat çeken, estetik değerleri yüksek, konforlu mekânların tasarımı önem kazanmıştır. Mekânsal imaj kavramını ilk ortaya atan Kevin Lynch (1960) mekânı oluşturan öğelerin anlam içeren, duyulara hitap eden, ritmik, uyumlu, teşvik edici, canlandırıcı ve ayrıcalıklı olması gerekliliği üzerinde durmuştur. Böylelikle insanlar karmaşık mekânlar içerisinde daha rahat, güvenli ve keyifli hareket edebileceklerdir. Fakat sadece mimari bileşenler ile yaratılan mekânsal imajın, giderek büyüüp kalabalıklaşan kentlerin dolaşım ve yalnızlık sorunlarına çözüm getiremediği anlaşılmıştır. Böylece grafik tasarım disiplini mekânların tasarımının önemli bir tamamlayıcısı olarak yer almaya başlamış ve gelişen dünyada gittikçe önemi artmıştır.

Tipografik, illüstratif, fotografik ve piktografik çözümlemeleri ile grafik tasarımın bu önemine farkındalık kazandırmak için böyle bir çalışmaya gerek duyulmuştur. Özellikle, sağlık kurumları gibi mekânlar için gerekli olan grafik tasarımlarla yaratılmış mekânsal imajlara gerekli önemin verilmemesi, bu çalışmanın gerekliliğini arttırmıştır.

Bu tez çalışmasında grafik tasarımın mekânsal imaj yaratımındaki yeri ve önemi; illüstratif, tipografik, fotografik ve piktografik çözümlemeler ile değerlendirilmiş ve Yakın Doğu Üniversitesi Hastanesi, Çocuk Kliniği için yapılan mekânsal imaj uygulama çalışmaları ile konu desteklenmiştir. Grafik tasarım ile mekândaki anlatım dilinin nasıl zenginleştiği, ifade gücünün arttığı ve kullanıcıları ile iletişim kuran mekânların yaratıldığı vurgulanmaya çalışılmıştır.

1. BÖLÜM

MEKÂN

Çevre koşullarını kabullenme yerine, aktif girişimleri ile o koşulları denetlemeyi, kendi yaptığı öğeleri ve emeğini de katarak çevresini değiştirmeyi, düzenlemeyi, yeni ve yapay çevreler oluşturmayı amaçlayan davranış biçimi bütün canlılar içinde sadece insana özgüdür (İzgi, 1999). Dolayısıyla, insanoğlu yaşadığı süre boyunca kavramakta güçlük çektiği evrensel boşluğa ve doğal çevreye karşı kendisini güvende hissetmek için kendi yaşam alanlarını oluşturmuşlar, bu alanları bir veya birkaç yönden sınırlandırarak içselleştirmişlerdir.

Algılayabildiğimiz, gereksinimlerimizi karşılayabildiğimiz, uzayda tanımlı bir alanı mekân diye adlandırabiliriz. Bir alanı mekân yapan kullanıcısı/kullanıcıları ile mekânı oluşturan nesneler arasındaki ilişkilerdir. Simmel, “boş bir mekâna anlam kazandıran toplumsal etkileşimlerdir” demektedir (Urry, 1999). Tarih boyunca mekân ve insan birbirlerini değiştirmeye ve yönlendirmeye dayalı bir etkileşim içinde olmuştur. Buna göre mekân tanımını kullanıcı ilişkilerine bağlayabiliriz.

Mekân sadece sınırlarını oluşturan nesnelere indirgenemeyeceği gibi nesneden ayrı da tutulamaz. Bunu en güzel özetleyen Ching’dir. “Mekân sürekli olarak varlığımızı sarıp sarmalar. Mekânsal hacim boyunca hareket eder, biçim ve nesneleri görür, sesleri duyar, esintiyi hisseder ve bahçede açan çiçeklerin kokusunu alırız. Mekân, kavranıp çevrelendikçe ve bir kalıba sokulup biçimsel elemanlar tarafından düzenlendikçe, mimarlık varlık kazanır” (2002, 92).

Mimari açıdan tanımladığımızda mekân; duyu organlarıyla gözlemci tarafından sınırları algılanabilen, yalıtılmış ve işlev verilmiş tanımlı alanlardır. İç mekân, belli bir kavrama dayanan, mimari biçimlemeye sahip, arkitektonik ve kütlelerle sınırlandırılmış kapalı hacimlerdir (Ergün, 2012,1). Sınırlayıcı öğeler duvar, kolon,

çatı gibi yapısal ögeler olabileceği gibi ışık, doku gibi doğal ögeler de olabilir. Mekânı fizikselliğinin ötesine taşıyan ise, o mekânın yarattığı atmosferdir. John Urry'nin ifadesiyle (1999, 97), yalın mekân yoktur, sadece farklı türden mekânlar, mekânsal ilişkiler veya mekânsallaşmalar vardır. Einstein sonrası matematik ve fizikte “zaman-mekân”, sosyal bilimlerde işbölümüne göre tanımlanmış ekonomik, politik, coğrafi veya globalmekânlar, “mimari”, “plastik” veya “edebi” mekânlar gibi pek çok alt başlık altında farklı tanımlarla açıklanan mekân kavramının en önemli ve ortak unsuru “insan” faktörü, yani kullanıcıdır.

1.1. Mekânda Işık

Bizi çevreleyen dünyada kendi yerimizi görerek buluruz (Berger, 1999). Berger'in bu sözünden hareketle görsel algının gerçekleşmesindeki en önemli faktörün ışık olduğunu söyleyebiliriz. Buna göre de; mekânların varlığı ışığa bağlıdır. Mekânı oluşturan renk, malzeme, biçim gibi tüm görsel unsurlar ışıkla var olur, anlam kazanır. Bu nedenle mekânın algılanabilmesi için önce ışık gerekir.

Işık, insan için hem fizyolojik hem de psikolojik bir ihtiyaçtır. Mekânı oluşturan unsurları ayrıntıları ile görüp tanımamızı sağlarken, kendimizi güvende hissetmemize de yardımcı olur. Işığın kaynağı, miktarı, yönü, yansıması gibi nitelikleri algıyı etkilemekte, mekânda farklı etkiler yaratmaktadır. Ergün'e göre; ışığın az veya çok değil, doğru ve kaliteli kullanılması önem teşkil etmektedir. Işığın etkisini gölge ile birlikte düşünmek gerekmektedir (2012, 2). Buna göre; ışığın olduğu yerde, gölge de vardır. Dolayısıyla ışık-gölge kontrastı arttıkça mekânın algısı değişir. Gözlerimiz görüş alanı içinde kontrast noktalara odaklanır. Fitoz'e göre; aşırı kontrastlar gözleri yorar, bulandırır. Kontrast renkleri bir araya getiren çalışmaların sürekli olması durumunda ise çalışmayı izleyen saatlerde ve hatta günlerde göz adalelerinde çekilmeler hissedilir. Bu durumda görüş alanı içerisinde ışığın parlaklık düzeyi fazla olduğunda “kamaşma” meydana gelmekte ve gözün algılamasını olumsuz etkilemektedir. Detaylar yeterince ayırt edilememekte, görme bozukluklarının yanı sıra fizyolojik rahatsızlık da vermektedir (2002, 45).

Işık mekânın vazgeçilmez parçasıdır. Le Corbusier'e göre; mimarlık, ışıktaki bir araya getirilmiş kütlelerin ustaca, doğru ve muhteşem oyunudur (Fitoz, 2002, 51). Gün ışığı yapı içine çeşitli yollarla alınır. Mekândaki eylemlere ve yaratmak istenen atmosfere

göre ışığın yönü, büyüklüğü ve mekân içindeki yeri tasarlanır. Tepe ışığının en etkili örneği şüphesiz Pantheon'dur (Bkz: Görüntü 1). Antik Roma döneminde bir pagan yapısı olarak gökbilim çalışmalarını yürütmek için yaptırılmış, daha sonra kiliseye dönüştürülmüştür. Pantheon'da kubbenin tepesindeki 9 metre çapında açıklıktan giren ışığın maddeyle etkileşimi ve bu etkileşim sonucunda mekânda yaratılan atmosfer pek çok mimara ve sanatçıya esin kaynağı olmuştur. Tepeden gelen ışık diğer yönlerden alınan ışığa göre daha avantajlı olabilir çünkü gün boyu ışık yönü ve açısı çok değişmediği için, mekândaki ışık kalitesi aynı kalır. Özellikle yüksek tavandan süzülerek gelen ışık homojen dağıldığı ve kamaşma yapmadığı için, kütüphanelerde, galerilerde ve sanat atölyelerinde tercih edilir.



Görüntü 1: Pantheon Kubbe Işığı
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Internal_Pantheon_Light.JPG, [08.04.2015]

Örneğin; Mimar Alvar Aalto'nun kütüphanelerinde kullandığı aydınlatma “ışık kuyusu” olarak adlandırdığı tepe ışıklıklarıdır (Bkz: Görüntü 2). Kullandığı biçimsel dil zenginleştikçe onları aydınlatmada kullandığı yöntemler de yeni biçimler almıştır. Aalto için ışığı, tepe ışıklıklarından dikey olarak almak yeterli değildir; ışınlar çeşitli prizma benzeri yüzeylerden yansıtılarak süzülmalıdır (Aalto 2004).

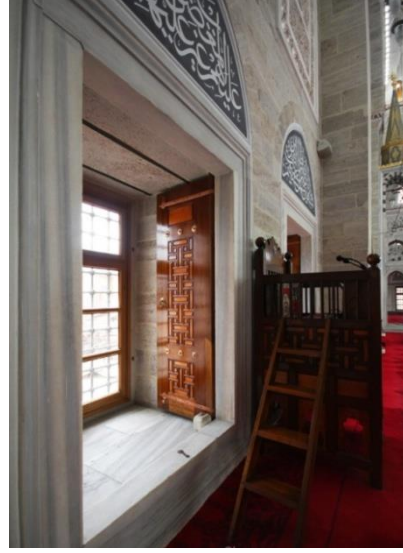


Görüntü 2: Alvar Aalto, Viipuri Kütüphanesi Aydınlatma Pencereleri
http://ffden-2.phys.uaf.edu/211_fall2013.web.dir/Katrina_Howe/benefits.html [05.03.2015]

Yan pencerelerden gelen ışık, gün boyu mekânda değişkenlik gösterir. Aynı mekânın sabah aldığı ışık kalitesi ile günbatımındaki ışık aynı değerlerde olmaz. Bu da kullanıcıların mekânı günün değişik saatlerinde farklı algılayabileceğini gösterir.

Gün ışığının mekân içine dolaysız alınması keskin gölgelere neden olmaktadır. Işık dalgalarının üzerine düştüğü yüzeydeki renk, doku ve biçim gibi nitelikler çok fazla ortaya çıkmakta, gölgede kalan alanlar ise algılanmamaktadır. Saydam yerine yarı saydam cam kullanarak veya saçak, panjur gibi güneş koruyucuları kullanarak ışığın içeri dolaylı girmesi sağlanabilir. Böylelikle daha homojen yaygın aydınlatma elde edilir. Bu tür aydınlatılmış mekânlar çok daha rahatlatıcı, sakinleştirici etkiye sahiptir.

Duvarlarda yatay yönde pencere ile düşey yönde pencerelerin vereceği etki de değişir. Düşeyde ve yatayda farklı aydınlık düzeyleri sağlayarak ilgi çekici mekânlar yaratılabilir. Eserlerinde modern mimarının izleri görülen Mimar Sinan'ın (Bkz: Görüntü 3) cami tasarımlarında bu olguyu ustalıkla kullandığı görülmektedir (Özdeniz, 2013).



Görüntü 3: Mimar Sinan'ın Mihrimah Sultan Cami
<http://www.istanbuldakicamiler.com/en/mihrimah-sultan-mosque-edirnekapi-photo-gallery>
 [11.07.2015]

Modernizmin kurucularından Le Corbusier, mekândaki doğal yaygın ışığın kullanımına büyük önem vermiş usta bir mimardır. Modern mimarlığın bir başyapıtı olarak bilinen Ronchamp Şapeli'nde (1950-55), ışık mekânın temel unsurudur. Işık kepçeleri aracılığıyla yansıtılarak içeri alınan doğal ışık adeta ruhani bir atmosfer yaratmaktadır (Bkz: Görüntü 4).



Görüntü 4: Ronchamp Şapeli.
<https://www.flickr.com/photos/43355952@N06/galleries/72157622716062999> [08.09.2015]

Ronchamp Şapeli ile yaratılan ışık ve şiirsellik, Tadao Ando'nun Osaka'daki Işık Kilisesi'nde (1987-9) yeni bir anlam bulmaktadır (Bkz: Görüntü 5). Bu yapıyı mimari açıdan önemli kılan, yalın geometrik çözümlemenin ustalığından başka, ışığın iç mekânda yarattığı olağanüstü etkidir (Çevik, 1999, 80). Karanlık yüzeydeki dar açıklıktan sızan ışık loş olan iç mekânla büyük bir zıtlık yaratmaktadır. İnsanla ışığın ilişkisini bozabilecek hiçbir ayrıntı tasarıma sokulmamıştır.



Görüntü 5: Tadao Ando, Işık Kilisesi.
<http://www.greytheblog.com/2010/05/church-of-light.html> [08.04.2015]

Doğal aydınlatmanın yanı sıra yapay aydınlatma belirleyici, vurgulayıcı, sınırlayıcı ve seçici yönleri ile çok güçlü bir ifade aracıdır. Bu özellikleriyle mekânların daha iyi yorumlanıp anlaşılmasını sağlar. Bir kent mekânının ziyaretçilerine gece ve gündüz verdiği etki farklıdır (Bkz: Görüntü 6). Sinema, restoran, gece kulübü, müzeler gibi mekânlar aydınlatma tasarımı ile birlikte var olan mekânlardır. Ergün'ün ifadesiyle; yapay ışık, konser salonu, tiyatro ve sahne gibi mekânlarda, konunun ve duyguların daha güçlü ifade edilmesinde de önemli bir rol oynamaktadır. Teknoloji sayesinde taşınabilir, yönlendirilebilir ve mekânda dekoratif bir obje olarak da kullanılabilir olan yapay ışık, mekânı algılatmada tasarımcısı için kolaylıklar sağlamaktadır (2012, 6). Dolayısıyla ışık, sadece mekânların gece kullanımı için değil, mekâna anlam üretmede de önemli bir unsurdur.



Görüntü 6: The Plaza Mayor, Salamanca, İspanya.
<http://love2fly.iberia.com/2014/10/salamanca-spain-attractions> [08.04.2015]

Elde edilen istatistiksel bilgiler ve belli sayımlar ile kanıtlanmıştır ki; iyi bir aydınlatma ile binanın veya mekânın çekiciliği ve güvenilirliği artmakta, sosyal, kültürel ve ticari etkinliklerde daha aktif olmaktadır (Fitoz, 2002, 34). Bunun yanı sıra yapay ışık, kullanıcı davranışlarını da etkiler. Duygular, eylemler ve sağlık aydınlatmadan etkilenir. Gereği gibi aydınlatılmış ortamlar görsel performansı, insanlar arası ilişkileri destekler ve olumlu duyguların oluşmasına katkıda bulunurken, yetersiz aydınlatma konforsuzluğu, yanılgıları, verimsizliği ve mutsuzluğu getirir. Yerinde aydınlatma kullanıcının yön bulmasına yardımcı olur. Yaratacağı mekân atmosferine göre farklı duygular yaratır. İşgücünü artırır, kazaları azaltır ve güvenliği sağlar. Mekân içerisinde vurgu yapılmak istenen unsurlar ışık sayesinde öne çıkarılıp, görünmesi istenmeyen bölgeler karanlıkta bırakılarak görsel kontrol imkânı verir. Verilmek istenen bir mesaj varsa (reklam gibi) iyi bir ışıklandırma ile daha etkili ifade kazanır. Mekânı cazip hale getirerek çekim gücü oluşturur. Böylelikle mekânın ekonomik potansiyeline katkı sağlar.

1.2. Mekânda Renk

Işığın üzerine çarpmasıyla yüzeyde algılanan duyum “renk” olarak algılanır. Her malzemenin mevcut renk pigmentleri vardır ve ışığın dalga boyuna göre farklı renklerle algılanır. Yansıyan ışığın parlaklığı, rengi ve dalga boyu da rengin nasıl algılandığını etkileyen faktörlerdir.

Renk, yaşamın her kesiminde varlığını hissettiren, insan için çok önemli bir kavramdır. Renksiz bir dünya hayal edilemez. Tasarımın da her alanında renk önemli bir unsurdur.

Her rengin yüklendiği, izleyicinin algımlarken çağrışım yaptığı anlamlar vardır.

Bu anlamlar Tuncel'e göre 3 grupta toplanmıştır.

1. Doğadaki renklerin belleklerde yerleşmiş evrensel anlamları. Kırmızı kanın rengi olduğu için herkesde şiddeti, savaşı çağrıştırır. Yeşil orman rengidir ve kardeşliği, huzuru getirir. Sarı hastalık rengidir ve tehlikeyle eşanlamli olabilir.
2. Toplamların örf ve adetlerine göre değişebilen anlamlardır. Bir toplumun dini ayinlerinde kullanılan bir renk başka bir toplumda olumsuz duyguları dile getirebilir. Örneğin, batı uygarlığının matem rengi siyah, Uzakdoğu'da evlilik rengidir.
3. Bireyin kendi anı ve deneyimlerinin zihninde yaratmış olduğu semboller. Küçüklüğünü mavi bir odada mutlu geçiren kişi için mavi renk huzuru tanımlayacaktır (Tuncel, 2009, 135).

Mekân içinde hangi renklerin kullanılması gerektiği mekânın işlevine, biçimsel özelliklerine ve verilmek istenen estetik konfora göre belirlenir. Mekândaki eylemlerin analizi yapılarak, ihtiyaca uygun renk kriterleri çıkarılmalıdır. İşleve göre renk seçiminde renklerin psikolojik etkileri göz önüne alınır. Örneğin; huzur veren sakinleştirici, iyileştirici mekânlar için doygun olmayan yumuşak tonlar, soğuk renkler ve beyaza yakın pastel tonlar tercih edilebilir. Mekâna enerji katmak için doygun sıcak renkler cesurca kullanılabilir.

20. yüzyılın başlamasıyla her alanda olduğu gibi renk konusunda da araştırmalar yoğunlaşmıştır. Her bir rengin fiziksel ve ruhsal etkileri bilimsel verilerle sınıflandırılmış, tablolarla açıklanmıştır (Bkz: Tablo 1).

Işık	Renk	Psikolojik Etki
Kör edici, titreşim ışık	Zıt renkler, koyu renkler	Gerilim
Yumuşak Işık	Sakin renkler, beyaz-gri-mavi-yeşil	Rahatlık, gevşeme, dinlenme, huzur
Soluk ve titreşim ışık veya tam tersine çok parlak kör edici ışık	Soğuk mavi	Korku
Yumuşak Işık	Sarı	Duygusal sevgi
Işık hüzmeleriyle yaygın ışık	Beyaz	Saygı ve hayranlık duygusu
Hoşa gitmeyen ışık kalitesi	Donuk, düzensiz, çarpıcı renkler	Hoşnutsuzluk
Aydınlık, parlak veya hafif pırıl pırıl, delici ışık	Sıcak, parlak renkler	Neşe
Yumuşak yaygın ışık	Sakin, uzaklaştırıcı renkler	İçe kapanma, düşünme
Eğik ışık	Mor, yeşil, sarı	Dinamik, hareket

Tablo 1: Işık ve Renk İlişkisinin Psikolojik Etkileri (Tuncel, 2009, 5)

Eylemlerde ihtiyaç duyulan ışık miktarı da renk seçimiyle paraleldir. Her rengin ışığı yansıtma katsayısı vardır ve bu değerler yükseldikçe ışığı daha fazla yansıtacağı için aydınlık miktarını da o oranda arttıracaktır (Bkz: Tablo 2).

Siyah	0,05	Koyu Kırmızı	0,10
Orta Gri	0,20	Açık Kahverengi	0,30
Açık Gri	0,40	Gök Mavisi	0,40
Beyaz	0,80	Pembe, Açık Yeşil	0,45
		Açık Sarı	0,70

Tablo 2: Renklerin Yansıtma Katsayıları (Tuncel, 2009, 137)

Mekânın biçimsel özellikleri de renk seçiminde etkili olmaktadır. Çünkü renk, görsel algılamayı yanıltabilir. Açık değerdeki renkli yüzeyler, koyu değerdeki renkli yüzeylerden daha geniş veya büyük algılanır. Benzer şekilde soğuk renkli yüzeyler daha uzakta, sıcak renkli yüzeyler ise daha yakında hissi verir. Renklerin bu psikolojik etkileri, mekânın küçük büyük, yakın uzak, alçak yüksek gibi niteliklerini değiştirebilir. Dar, sıkıcı bir oda renk sayesinde daha geniş ve ferah gösterilebilir. Mekânı oluşturan unsurlardan -tavan, zemin, duvar, pencere, kapı sabit veya mobilya gibi değişken- herhangi biri vurgulanmak istendiğinde yine renklere başvurulur. Sıcak renklerle veya bir rengin daha parlak, doygun tonuyla seçilen unsurun diğerlerinden önce algılanması sağlanır. Clive Wilkinson'un JWT reklam ajansı için tasarladığı ofis binasında açık mekânlar birbirinden renk ögesi ile ayrılmıştır (Bkz: Görüntü 7).



Görüntü 7: JWT Reklam Ajansı Ofis Binasından Görüntüler
Frame Dergisi, sayı 07, Mayıs/Haziran 2009, s. 98-105.

Kompleks yapılarda farklı işlevlere sahip bölümler için farklı renkler seçilerek her bölümün kendi rengi ile daha akılda kalıcı olmasına yardımcı olunur. Ayrıca her oda veya bölüm, kendi rengiyle ifade kazanabilir. Studio Ramin Visch'in Dupon Ofisi için tasarladığı mekânlarda her hacim farklı renklerle kimlik kazanmıştır. (Bkz: Görüntü 8).



Görüntü 8. Dupon Ofisinden Çeşitli Görüntüler
Frame Dergisi, Sayı 05, Aralık/Ocak 08/09, sf. 88,89

1.3. Mekânda Biçim

Uzayda yer kaplayan her türlü ögenin görsel bir biçimi vardır. Biçim en genel anlamda; nesnelere, ayırt edici özelliklerini veren maddi öğelerin kurgusudur. Kant biçimi, zihnin bir özelliği olarak birey tarafından maddi nesneye yüklenen nitelik diye tanımlar (İzgi, 1999, 180). İnsan çevresini biçimleri ile algılar ve biçimsel niteliklerine göre çevresini ve öğelerini tanımlayarak anlamlar oluşturur.

Gestalt psikologları insanlar tarafından kolay algılanıp herkes için eşdeğer anlam içeren biçimlerin temel geometrik biçimler olduğunu ifade etmişlerdir. Bunlar üçgen, kare, daire, dikdörtgen gibi 2 boyutlu şekiller ve küp, silindir, prizma, piramit, koni gibi 3 boyutlu biçimlerdir. Tarih boyunca sanatta ve mimaride bu biçimler insanlara yapıtlarını biçimlendirmede ışık tutmuştur.

Bilindiği üzere tarihteki medeniyetler, güç ve statüyü ifade etmek için büyük, gösterişli yapılarını temel geometrik biçimlerden yararlanarak inşa etmişlerdir. Günümüzde gelişen teknoloji ve inşaat sistemlerinin getirdiği olanaklarla aklın alabildiği her biçimde binalar tasarlanabilmektedir. Fakat yine de, soyut geometrinin ürünü olan bu yalın biçimler, günümüz mimarisinde değerlerini halen sürdürmektedirler.

Mekânın biçimi üç temel bileşkene göre tasarlanır. Bunlar, fonksiyon, strüktür ve estetikdir. Öncelikle mekânın hangi gereksinimlere cevap vereceği araştırılmalıdır. Kullanıcı sayısı, özellikleri ve fonksiyon şeması mekânın büyüklük, yükseklik, derinlik gibi niteliklerini belirleyecektir. Mekânlar sahip oldukları biçimsel özellikleri, oranları ve ölçüleri ile kullanıcılarda farklı hisler uyandırır. Örneğin, yüksek tavanlı bir kilise ruhani duyguları kabartırken, basık ve küçük bir oda sıkışıklık hissi verecektir. Buna ek olarak, büyük ve geniş holler de pek çok yapı için prestij anlamına gelir. Mekân içerisinde biçimsel olarak farklılaşan bir yüzey, o mekânda vurgu veya işaret noktası olacaktır. Düz duvarlı, dikdörtgen bir odadan dairesel bir odaya geçildiğinde de yine farklı izlenimler yaratacaktır. Biçimsel farklılaşmalar renk ve ışık ile de desteklenirse görsel algı daha etkili ve kalıcı olur.

Günümüzde yapı endüstrisine katılan çok çeşitli yeni malzemelerin verdiği imkânlarla, geleneksel duvar, zemin, tavan üçlemesi, yerini yeni tasarımlara bırakmaya başlamıştır. Böylece, daha eğrisel, hafif, değişken yüzeyler elde edilebilmekte ve mekânın işlevini destekleyecek çok daha farklı ve yenilikçi mekânlar yaratılabilmektedir. Zaha Hadid'in mekân tasarımları buna en iyi örneklerdir (Bkz: Görüntü 9). Kıvrımsal yüzeylerden oluşan mekân yüzeyleri sanki hacmi sarmalayan bir kabuk gibidir. Duvar ve tavan iç içe geçmiş, kapı ve pencere yerine kabuğun içine delikler yerleştirilmiş gibidir. Böyle bir mekân deneyimi kullanıcıda çok farklı duygular yaratacaktır.



Görüntü 9: Roca London Gallery, Zaha Hadid Architects
<http://www.interiorjoss.com/zaha-hadid-interior-design-for-motivate/> [11.10.2016]

1.4. Mekânda Malzeme ve Doku

Mekânı oluşturan malzeme ve malzemenin dokusu sadece görsel algıya değil, tüm duyularımıza hitap eder. Her malzemenin kendi dokusu vardır ve mekâna bu doku iz bırakır. Özellikle ahşap, kireç, tuğla ve taş gibi doğal malzemeler verdikleri duyumlarla insanı doğaya yaklaştırırlar.

Günümüzde gelişen teknoloji ile malzeme çeşitliliği çok geniş bir yelpazededir. Modernizm ile başlayan yeni mimarlık anlayışında; mekânı biçimlendiren malzemelerin kendi öz nitelikleri mekânın karakterini belirlemektedir.

Mekânda malzeme seçiminde dikkat edilmesi gereken bazı temel hususlar bulunmaktadır. Bunlar;

1. Malzeme mekânın fonksiyonlarına uygun olmalıdır;
2. Mekânı kullanacak olan insanların gereksinimlerine uygun olmalıdır,
3. Kolay ulaşılabilir ve maliyete uygun olmalıdır.
4. İstenilen estetik sonucu verebilmelidir.
5. Bölgenin iklimi malzeme seçiminde dikkate alınmalıdır.

Malzemenin kendi gerçek (dokunsal) dokusunun yanı sıra, tekrara dayalı yapay (görsel) dokular da mekânda önemli bir yüzey unsuru olabilir. Renk, desen, çizgi, malzeme gibi görsel bir unsurun tekrarı ile mekânda dokusal yüzeyler yaratılabilir. Örneğin; Çin’de Tang Palace isimli restoran içerisinde kullanılan kamış malzemeler ile oluşturulmuş mekân örtüleri, görsel doku zenginliği yaratmıştır (Bkz: Görüntü 10).



Görüntü 10: Tang Palace, Çin Lokantasından bir görüntü.
<http://www.archdaily.com/77892/tang-palace-atelier-feichang-jianzh> [11.10.2016]

Mekândaki malzeme ve doku seçiminin kullanıcıların duygularına nasıl etki edebileceğini Ergün şöyle örneklendirmiştir; “sert dokular canlılık, dinamizm ve heyecan hissi uyandırırken, yumuşak dokular sakinlik, dinginlik ve rahatlık hissi uyandırmaktadırlar” (2012, 8). Renk, ışık ve biçimde olduğu gibi farklı malzeme ve ilginç dokular, mekânı daha çekici, akılda kalıcı ve cazip kılabilir. Invesco markasının Atlanta’daki genel merkez binasında ahşap ve cam gibi zıt iki malzeme, mekânları birbirinden ayırt etmek için kullanılırken, kilim desenlerinden esinlenerek yaratılmış grafik motiflerden oluşan dokular çeşitli yüzeylere uygulanmıştır. (Bkz: Görüntü 11).



Görüntü 11: Invesco Markasının Atlanta’daki Genel Merkez Binası
<https://segd.org/content/invesco-headquarters> [11.10.2016]

2. BÖLÜM

MEKÂNSAL İMAJ

2.1. İmaj

Günümüzde imaj, ürün, hizmet, marka, kurum veya kişiye dayalı pek çok alanda sıkça karşılaştığımız bir kavramdır. Dichter’e göre; imaj, bir nesne ya da varlık hakkında oluşması zamana bağlı ve bireylerin zihnindeki öğelerin etkileşimi sonucu oluşan olumlu veya olumsuz düşüncelerdir. Çelik ve Akgemci’ye göre de imaj; bir kimsenin, bir topluluğun veya kurumun kendisine ilişkin olarak başkalarında yaratmak istediği ya da bıraktığı izlenimdir (Gemlik ve Sıgır, 2007). Bunlara göre; yaratılmak istenen izlenim ile bıraktığı izlenim birbirine ne kadar yakınsa, yaratılmak istenen imaj da o oranda başarılı olmuş demektir. Dolayısıyla, yaratılmak istenen imaj için doğru bir algılamanın da olması gerekmektedir.

2.2. Mekânsal İmaj ve Algı

Algı, bilindiği üzere, insanın duyu organlarıyla duyumsadığı çevreyi anlamlandırma sürecidir. İnsanlar, gün boyunca bulundukları çevrelerde, çeşitli uyarıcıların gönderdiği sinyallere maruz kalmaktadır. Bu sinyallerden “dikkati uyaranlar” duyu organları ve sinir sistemi yardımıyla zihinde işlenir, yorumlanır ve bir tepki olarak davranış sergilenir. Algılama, duyumsal girdilerin yorumlanıp anlam kazandığı bu süreçtir. Başka bir deyişle “duyumsal girdilerin anlamlı deneyimlere dönüştürülmesi organizasyonu olarak” da tanımlanır (Köseoğlu ve Önder, 2010). Algılanan çevre ve alınan sinyaller aynı olsa da algılama süreci kişiden kişiye değişir. Lang, algılama sürecini, duylara dayalı “duyumsal süreç” ve bilgiye dayalı “zihinsel süreç” diye iki aşamada açıklamıştır. Duyumsal süreç, girdilerin zihinde işlendiği fiziksel bir olgudur ve herkes için aynıdır, fazla değişkenlik göstermez. Zihnin, algılananlara nitelik kazandırması ve “imaj” halinde kodlaması zihinsel süreçtir ve kişinin geçmiş deneyimleri, fiziksel ve psikolojik gereksinimleri, kültürel ve sosyal özellikleri gibi farklılıklar “imaj”ın da kişiden kişiye değişmesine neden olur (Lang, 1977).

Buna göre; insan içinde bulunduğu mekânları da duyuları ile algılar ve zihninde imaj oluşturur. Güç'e göre; mekân insanın algılayabildiği kadardır ve insan mekânı algıları ile sınırlar (2010,17). Rapaport (1977) ise, insanların çoklu duyuşsal sistemine bağlı gelişen algının çoklu doğasını altı sınıfta toplamıştır; görsel, kokusal, işitsel, dokunma, yürüme, hava hareketi ve sıcaklık. Bu sınıflandırmada her faktör, algılayan kişinin kültürel ve sosyal özelliklerine ve çevre faktörlerindeki değişkenlere bağlı çoklu duyumsal algının bir parçasıdır. Dolayısıyla mekânın algılanması tek bir kaynağa bağlı olmamaktadır ve mekân yaşayarak algılanır. Bu algılama sürecinin sonucunda insan beyninde çevre ile ilgili verilerin yer aldığı mekânsal bir imaj oluşur. Lynch (1960), bu mekânsal imajı “insanın çevreye ilişkin imajının işlevi” diye özetlemiştir ve üç önemli bileşenini tanımlamıştır, kimlik, strüktür (mekânlar arası ilişkiler) ve anlam. Bu tanımda kimlik; mekânı diğerlerinden ayıran, farklı kılan özelliklerdir. Strüktür; mekânların nasıl organize edildiği ve birbirleri ile ilişkileridir. Anlam ise; mekânın neyi tasvir ettiği, izleyici için ne anlam ifade ettiğidir.

Rapoport, mekânsal imajı deneyimlere dayalı çevrenin algılanması diye açıklarken, Baud-Bovy ve Lawson, amacın, ön yargıların, hayal gücünün ve duyuların etkisiyle çevrenin algılanması sonucu zihinde oluşturulan şema şeklinde tanımlamışlardır (Güç, 2010, 23). Bunlara göre, mekândaki pek çok sabit ve hareketli görsel unsurdan dikkati çeken veya amaca uygun olanlar seçilerek algılanır ve zihinde yorumlanır, anlam kazanır. Kısaca, bireyin mekâna ilişkin zihninde oluşturduğu izlenime “mekânsal imaj” denilebilir. Mekânsal imaj kişilerin algılamalarına bağlı olarak değişkenlikler göstermektedir. Dolayısıyla, oluşan davranış yollu tepki de her insan için farklıdır. Mekânsal imaj kavramı, mekândaki algıyı ve mekânsal davranışı belirlemede önemli bir rol oynamaktadır.

Baker, mekânsal imajı etkileyen faktörleri “atmosferik unsurlar” diye nitelendirmiş ve bunları ortam faktörleri (sıcaklık, gürültü, koku, müzik ve aydınlatma), tasarım faktörleri (mimari biçim, renk, malzemeler, iç düzen, doku ve mekânın yerleşim planı) ve sosyal faktörler (ziyaretçiler ve kalıcı kullanıcılar) olmak üzere üç temel başlıkta toplamıştır (1986). Görülmektedir ki, mimari plandan kullanılan malzemeye, renk, biçim, detaylara kadar mekândaki tüm öğeler; mekânsal imajın oluşma sürecinde etkin rol oynamakta ve bu yolla kullanıcı ile iletişim kurmaktadır. Kevin

Lynch'in ifade ettiđi gibi; mekânsal imajlar gözlemci ve mekân arasında iki yönlü bir sürecin sonucudur. Böylelikle, çevre kişiye görsel çeşitlilik sunarken, kişi kendi amaçları doğrultusunda ve adaptasyon becerisine göre gördüklerini seçebilir, organize edebilir, anlam çıkarabilir ve bu anlamlar açık, seçik ve güçlü olduklarında mekân daha kolay algılanabilir (1960).

Mekânlar kullanıcıları ile buluştukları anda etkileşim başlar. Bu etkileşimde kullanıcının zihnindeki mekânsal imajların değişkenliğindeki diğer önemli faktörler; zaman ve harekettir. Kenneth Bayes mekânın içersinde zamana ve deneyime bağılı olarak iki çeşit hareketten bahseder (Başkaya, 2001); biri bilinmeyen bir çevrede gözleme dayalı hareket, diğeri ise bilinen bir çevrede dolanımdır. Birinci harekette kişi yapıya ve mimarisine yabancı olduđu için gözlemleyerek hareket eder. Algısı etrafına açıktır, uzun zaman geçirir ve mekânda daha çok detayı deneyimler. İkinci harekette, erişilmek istenen bir hedef vardır, oraya en kısa zamanda ulaşmak ister ve bu süreçte sadece hedefe ulaşmada yardımcı unsurlar algılanır, yapının geneli farkedilmez. Algı çok daha seçicidir. Mekânda ister doğal hareket, ister yönlendirilmiş hareket olsun, mekândaki nitelikler benzerlerinden ayrıldıkça kişinin mekâna karşı ilgisi artacak, zihninde oluşan imaj güçlenecek, iyi veya kötü değerde belleğinde daha çok yer edecektir.

Çevremizi, yüzde seksenden daha fazla oranda görme duyumuzla algılarız (Porteous, 2003, 31). İzgi (1999, 96)'ye göre mimari mekânın boyutlarına, yalınlık veya karmaşıklığına bağılı olarak mekânın ancak bir parçası görüş alanına girer (normal koşullarda yatayda 180°, düşeyde 140°lik açı içinde kalan bölüm). Bunun dışında kalan bölüm ancak başın hareketi veya yer değıştirme ile algılanabilir. İnsan hareket ettikçe görsel mekân algısı da yenilenmekte ve değışmektedir. Bu süreç “zaman etmenine bağılı olarak görülden, görülmekte olana ve görüleceğe yönelik mekânın bütününe kapsayana kadar isteğe bağılı sürer” (İzgi, 1999, 96). Gözlemci hareket ederken mekânsal ilişkileri ölçer. Bir koridorda yürürken nereye açılacağını hesap eder. Dar bir koridordan sonra ulaşacağı geniş bir hol farklı deneyimler yaşatacaktır ve her deneyim yeni görsel imajlarla belleğinde kodlanacaktır. Sürekli değışen görsel niteliklerin kavranması zaman bileşeni ile doğrudan ilişkilidir. Gözlemcinin hareket hızı, mekânda ne kadar süre geçirdiğı algısal süreci etkiler. Mekânın çekici ve cazip olması mekâna ilgiyi arttıracak, kişinin mekânda kalma

isteğini uzatacak ve süre uzadıkça mekân algısı derinleşecek, daha çok detay fark edilecektir.

2.3. Mekânsal İmaj ve Mekânın Okunabilirliği

Lynch (1960)'e göre “imgelenebilirlik”, “okunabilirlik” veya “görünebilirlik”; mekândaki fiziksel bir niteliğin her gözlemci için aynı derecede öncelikli algılanabilmesi, böylelikle kolay fark edilebilmesi ve mekânı oluşturan diğer tüm öğelerin de tutarlı bir doku içinde iyi tasarlanmış olmasıdır. Buradan anlaşıldığı üzere bu nitelik; şekil, renk veya tasarım ile ilgili güçlü farklılıklar ortaya koyabilir ve akılda kalıcı mekânsal imajlar yaratmaya yardımcı olabilir. Kaplan ve Kaplan ise okunabilirliği; ayırt edici elemanlarla birlikte iyi tasarlanmış ve inşa edilmiş bir mekânda, kişinin kolayca dolaşabilmesi ve ardından başlangıç noktasına zorlanmadan geri dönebilmesi diye tanımlamışlardır (Herzog ve Leverich, 2003). O'Neill için okunabilirlik, tasarlanmış öğelerin etkili bir zihinsel imaj ya da bilişsel harita oluşturmada yardımcı olabilme derecesidir (Köseoğlu, Önder, 2010).

İnsanın yaşamsal yetenekleri arasında doğuştan gelen yön bulma olgusu hayvanlara oranla yok denecek kadar azdır. Çevreyi algılama ve yön bulma için çevredeki duyuşsal ipuçlarını kullanmayı ve organize etmeyi sonradan öğrenmişlerdir. Buna göre insan zihninin çevreyi algılamasını kolaylaştıran önemli bileşenleri Lynch (1960); yollar, düğüm noktaları, bölgeler, çevre işaretleri ve sınırlar olarak tanımlamıştır. Burada amaç kent kimliğine dayandırılan görsellikten çok dolaşım alanına ait hareketi yönlendirme potansiyelini güçlendirmektir. Bu durumun, kent mekânları kadar kompleks binalar için de geçerli olduğu kabul edilebilir. Çünkü günümüzün yapı kompleksleri de bir kent kadar karmaşık ilişkiler barındırır. Ayrıca Lynch (1960) etkili bir mekânsal imaj için mekânı oluşturan öğelerin sahip olması gereken özellikleri anlam içeren, duyulara hitap eden, ritmik, uyumlu, teşvik edici, canlandırıcı ve ayrıcalıklı olarak sıralamıştır. Buna göre, iç mekânlarda sabit mekânsal imaj bileşenlerini renk, ışık, malzeme, doku ve biçim olarak düşündüğümüzde bunlardan birinin öne çıkması, mekânın daha hızlı ve etkili algılanmasını sağlayacak, benzerlerinden ayıracak ve zihinlerde daha kalıcı yer bırakacaktır. Bir örnekle konuyu açacak olursak; beyaz renkte düz satırlardan oluşan bir binada, eğrisel formda kırmızı duvarı olan bir mekân öncelikli fark edilecek ve mekân bu duvar ile zihinde resmedilecektir. Bina içerisinde dolaşan kişi bu duvarı

kendisine nirengi noktası kabul edecek, diğer mekânları tarif ederken bu duvar ve duvarın olduğu mekândan yola çıkarak şemalaştıracaktır. Özellikle çok katlı yapılarda, tekrar eden tip katlarda, her kat diğeri ile aynı olduğundan, insanlar hangi katta olduğunu dahi anlayamamaktadır. Her kat için yapılacak bir renk farklılığı bile o katın değiştiğini gösterecek bir işaret niteliğindedir. Tekrar eden benzer nitelikli odalar da kafa karışıklığı yaratır. Bu şekilde benzer kat ve odalardan oluşan kompleks yapılarda birbirinden farklı mekânsal imajlar oluşturabilme, binanın okunabilirliğini arttıracak, kullanıcıya kılavuzluk edecektir.

2.4. Mekânsal imaj ve Psikolojik-Fizyolojik Faydaları

Çevre-davranış çalışmalarıyla ilgili modellerden davranışsal modele göre, fiziksel çevreyi odak noktası olarak savunulan fikirde insanın farklı ortamlarda farklı davranacağıdır (Rapaport, 1973, 124). Fiziksel elemanlar ve insanlar belirli bir çevre içinde ilişki ağı oluşturur ve bu örüntü insanların yaşadığı mekânlar içerisinde anlam kazanır. İnsanlar yaşamlarının çok büyük bir kısmını mekânlarda geçirmektedirler ve tasarlanan bu mekânların insan davranışları üzerinde ne gibi etkileri olduğu ancak son yıllarda önem kazanmıştır. Pek çok araştırmacı ve uzman mekânın insan psikolojisine ve fizyolojisine verdiği fayda ve zararları istatistiksel verilerle anlamaya çalışmaktadırlar ve geleceğin yapıları için yol gösterici bilgiler ortaya konmaktadır. Mekânı oluşturan sabit, yarı sabit ve değişken tüm elemanların renk, ışık, malzeme, doku ve biçimsel değerleri mekânsal algıyı büyük ölçüde etkilediği bilinmektedir. Örneğin, ışık miktarı ile yapılan bir araştırmada Flynn ve ekibi (Fitoz, 2002, 22), aydınlık düzeyini artırıp azaltmanın, aydınlatma şeklini değiştirmenin aynı mekânın farklı algılanmasına neden olduğunu ortaya koymuşlardır. Mekân değişmemesine karşın farklı aydınlatılmış mekânlar izleyiciler üzerinde farklı mekânlar hissini uyandırmıştır. Aynı ekibin bir başka çalışmasında ise aynı sistemde aydınlatılmış benzer mekânların aynı mekân hissini uyandırdığı görülmüştür. Tek bir değişken bile mekân atmosferini büyük ölçüde etkilemektedir.

“Bir diğer çalışmada Wakefield ve Baker (Yıldırım, 2005), mekân atmosferini; müzik, aydınlatma ve sıcaklık ile yerleşim planı, mimari tasarım ve iç mekân tasarımı şeklinde daha farklı kategoriler altında incelemişlerdir. Bu çalışma, mekân atmosferinin, mekânda kalma isteğinden, heyecan duymaya kadar farklı etkilere sahip olduğunu ortaya çıkarmıştır.”

Tasarlanan mekânlar insan gereksinimlerine cevap verebilmelidir. Bunun için de öncelikle insanın tüm fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik gereksinimlerinin

anlaşılabilmesi gerekir. Bu da mekânı kullanan insanların mekân içerisindeki davranışlarının ve bu davranışları oluşturan faktörlerin iyi anlaşılması demektir. Verderber&Reuman'ın çalışmaları da (Başkaya, Yıldırım ve Muslu, 2005) ofis ve sağlık mekânlarında ışığın, kullanıcının psikolojik konforu üzerindeki etkilerini bulmuştur. Bu teori aynı zamanda hastanelerin gerek mobilyası ve gerekse de sanat eserleriyle sıcak konut ortamını yansıtmayı gerektğini savunan çalışmalarla da örtüşür.

Mekânlarda uygun ölçüde tasarlanan estetik uyaranlar sayesinde nirengi noktaları yaratılır. Nirengi noktaları, mekânın algılanmasında ve bilgiye dönüştürülmesinde yardımcı görsel öğelerdir. Bu belirgin özellikler, zihinsel şema için birer pusula yönü niteliğindedir. Bu sayede ziyaretçinin mekânı kavraması ve yön bulması kolaylaşacaktır. Yön bulma, mekânsal özelliklerle beraber duygu ve hislerin de etkin olduğu mekânsal imajın önemli bir fonksiyonudur (Lynch, 1960). Yönünü bulan bireyde kaybolma endişeleri olmaz, stres faktörü en aza indirgenmiş olur. Bina içinde fazla zaman harcamasını engeller, zamandan ve enerjiden kazandırır. Bina ile ilgili bilgilendirilen kullanıcının iş verimi artar, risk faktörleri azalır.

2.5. Mekânsal İmaj ve Grafik Dil

Modern döneme gelinceye kadar, her yapı tipi için işlevine uygun, yıllar içinde biçimlenmiş ortak mekânsal yaklaşımlar vardı. Örneğin, kilisenin anlamı herkes için ne ifade ediyorsa mekânsal algıdaki karşılığı ortak hafızada kayıtlıydı ve insanlar nerde bu tip bir mekân ile karşılaşsa herhangi bir tabela aramaksızın onun kilise olduğunu bilirdi. Bu tür yapısal gelenekler, ne yazık ki, modern teknolojinin baskısı altında bozulmaya başladı ve modern mimari ile birlikte tamamıyla değişti (Berger, 2009). Ludwig Mies van der Rohe ve Walter Gropius'un başını çektiği Modern Mimarlığın öncüleri, "biçim fonksiyonu izler" diyerek bina tasarımına akılcı yaklaşımı getirdiler. Onlara göre; mimari biçimin yaratılması, geçmiş deneyimlerin imgelerinden kurtulmuş, sadece program ve strüktür ile zaman zaman da sezginin yardımıyla belirlenen mantıklı bir süreç olmalıydı (Venturi, 1993, 8). Tutucu modernistlere göre anlam, eskiden beri bilinen biçimlerin tekrarı yoluyla değil, biçimin kendi fonksiyonel özellikleri aracılığıyla iletilmeliydi. Zamanla, mantıkla biçimlendirilmiş mekânların daha büyük problemlere yol açtığı anlaşılmıştır. Çünkü biçimlenmiş çevre ve mekâna dair toplumsal kodlar bozulmuş, yerine birbirine benzeyen, gelenekten uzak, insanların alışkın olmadığı yapılar inşa edilmiştir.

Gittikçe kalabalıklaşan ve karmaşık hale gelen mekânlarda yön bulma ihtiyacına daha akılcı çözüm üretebilmek için işaret ve harita gibi temel yön bulma çözümlemelerine bu dönemde ihtiyaç doğmuştur.

1960'lerden sonra büyük bir hızla değişen, dönüşen metropoller, mega kentlerde -bina içi veya dışında- tüm mekânlar imajlarla çevrenmeye başlamıştır. Gittikçe karmaşıklaşan ve çarpıklaşan bu kentlerde mimarlığın kendi grafik dili yeterli olamadığı için gündün güne grafik tasarım desteğine ihtiyaç duyulmuştur. Binalar, geçmişte olduğu gibi okul, hastane, müze gibi net fonksiyonlara sahip değildir. Bir müze binası aynı zamanda farklı fonksiyonları barındıran çeşitli uzantılara sahip olabilmekte ve bu da karmaşayı arttırmaktadır. Ayrıca inşa edilen bir yapı başka bir şirkete veya yönetime devredildiğinde işlevi ve imajı yenilenebilmektedir. Sürekli gelişen ve değişen hayat da binalara ek fonksiyonlar ve yapılar eklenmesini zorunlu kılabilmektedir. Küreselleşen dünya, seyahat olanaklarının artması ve turizm sektörünün gelişmesi, farklı dillerdeki insanların binalarda dolaşımını arttırmıştır. Bu da binaların daha evrensel grafik anlatımla ve farklı dillerde açıklamalarla desteklenme ihtiyacını getirmiştir.

Tüm bu sebeplerden dolayı, eleştirmenler, akademisyenler ve tasarımcılar aynı ortak düşüncede birleşmişlerdir. Bu düşünce, gittikçe karmaşıklaşan modern kent mekânlarını herkesin anlayabileceği imajlarla çevreleyerek onu algılanabilir kılmaktadır. Bu sebepten dolayı, grafik tasarımcılar ile işbirliği içerisinde olunarak, mimari grafikler (architectural graphics), işaret sistemi tasarımları (sign systems), bilgilendirme grafikleri (info graphics), çevrel grafik tasarımlar (environmental graphic design) ve yönlendirme tasarımları (way-finding graphic design) mekânlara daha fazla dâhil edilmeye başlanmıştır.

Sonuç olarak, mekânsal imaj tasarımlarının etkileyici olup ilgi uyandırabilmesi, kullanılacak görsel imajların bilinenin dışında bir tavırla ele alınmasına bağlıdır. Bu da ancak, grafik tasarımcının yalın, algılanabilir ve özgün bir grafik dil oluşturması ve bu tasarımları mekâna uygulaması ile mümkün olabilir.

3. BÖLÜM

GRAFİK TASARIMIN MEKÂNSAL İMAJ YARATIMINDA ÖNEMİ

Mekânsal imajın kurgulanması fikri özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında gelişmeye başlamış bir kavramdır. Mekânın tüm nitelikleri ile birlikte bütün olarak tasarlanması ihtiyacı disiplinlerarası tasarım anlayışını beraberinde getirmiştir. Küreselleşen dünyada farklı teknolojiler içeren, çok işlevli, büyük ve kompleks yapıların tasarım sürecinde çok çeşitli alanlarda uzmanlık gerektiren bilgi ihtiyacı, çeşitli disiplinlerin koordinasyonlu çalışması ihtiyacını doğurmuştur. Yönlendiren ve bilgilendiren grafiklere duyulan ihtiyaç, grafik tasarımı da mekânsal imajın biçimlendirilmesinde gerekli disiplinlerden biri haline getirmiştir.

Gelişen teknoloji ve küresel pazarla birlikte, günden güne hız kazanan bilgi, medya ve para akışı toplumları da etkilemiştir. Bilgiye kolay ulaşım ve interaktif katılım olanağı, gündelik hayatları kolaylaştırmış ancak insanların sosyalleşme alışkanlıklarını alt-üst etmiş, bu da kente dâhil olmaktan ürken, fiziksel temas kurmayan yalnız bireylerin artmasına neden olmuştur. Günümüzün yükselen problemi “bireysellik”tir. Küresel pazarlama stratejileri de bu olguyu yeni tip yapı ve mekân kompleksleri ile güdümlenmektedirler. Tek amaçları toplumu tüketime zorlamak olan ve geçici süre ile kullanılan bu yapıları -alışveriş merkezleri, oteller, havaalanları ve süpermarket zincirleri- Augé (Ayna, 2011) “non-places” -mekân dışı- diye tanımlamıştır. Kamuya açık gibi görünmelerine karşın tamamen kendi içlerine çevrilmiş, güvenli kapılardan giriş yapılan bu büyük yapıların konumlarına göre kent trafiği düzenlenmekte ve kamu gereksinimleri yok sayılmaktadır. Yüksek cam duvarları görsel bir geçiş sağlıyor gibi görünse de, geçmişin küçük pencereci yapıları ile karşılaştırıldığında çok daha fazla sokaktaki hayattan yalıtılmıştır. Sennett (1999, 131) “işitemeyeceğiniz, dokunamayacağınız ya da hissedemeyeceğiniz bir şeyi görmek, içeridekinin erişilmez olduğu duygusunu arttırır” sözleri ile bu ayrışımı özetlemiştir. Kırsaldan kentlere doğru yaşanan göç

dalgaları, son zamanlarda artan sığınmacıların nüfusu, kentlerin turizme açılma politikaları ile birlikte gelen ziyaretçilerin yoğunluğu, kentleri kalabalık ve karmaşık hale getirmiş; bu da mevcut bireylerdeki kente dâhil olma korkusunu günden güne arttırmıştır. Bu sayılan problemlerin çözümünde mekânların özel tasarımları öne çıkmaktadır; toplumları kucaklayan, sıcak atmosferler sunan, kişilerin kaybolmayacağı ve kendini yabancı hissetmeyeceği mekânlar. Böylesi mekânlar için kurgulanan mekânsal imajların yaratılmasında grafik tasarımın varlığı yadsınamaz bir önem taşımaktadır.

Teknolojik gelişmeler ile grafik tasarım dünyasının kapıları da sonuna kadar açılmış, grafik tasarımcıların sınırları genişlemiştir. Tüm duyulara hitap edebilen, sürekli değişebilen, bilgilendirirken eğlendiren donanımlı ve görsel kalitesi yüksek mekânlar yaratılabilmektedir. Baskı teknolojisi sayesinde çok geniş mekân yüzeyleri -tavan, duvar, zemin- istenilen görsellerle donatılabilmektedir. Bu da mekânsal imajın yaratılma olanaklarını kolaylaştırmış ve zenginleştirmiştir. Tüm bu sıralanan gelişmelerin sonucunda insanların kendini iyi hissedeceği, bilgi alabileceği, kaybolmayacağı, aynı zamanda kapital sistemin kârını maksimuma çıkaracak mekânlar için illüstrasyon, fotoğraf, tipografi gibi grafik tasarım çözümlemelerine duyulan ihtiyaç gün geçtikçe artmaktadır.

Mekânsal imajın iyi anlaşılabilmesi için öncelikle kullanılan görsel dilin evrensel olması gerekir. Bu da ancak grafik tasarım ve çözümlemeleri ile gerçekleştirilebilir. Ayrıca grafik tasarım, mekânın bileşenlerinin tanımlanmasında ve işlev kazanmasında da etkili bir rol oynamaktadır. Ergün'e göre; bir mekân grafiğinin etkisi, onun mekân ile olan ilişkisine bağlıdır. İç mekânlarda bir düşünceyi ya da bir duyguyu çarpıcı hale getirmeyi amaçlayan grafik çalışmalar mekânın görsel konforunu artırmakta, kimlik kazandırmakta ve kullanıcıları için mekânın sıradanlığını, sıkıcılığını ortadan kaldırabilmektedir (Ergün, 2012). Dolayısıyla mekânsal imaj yaratma sürecinde kullanılan grafik tasarımlar, evrensel tasarım anlayışını izleyen, estetik kadar fonksiyona da önem veren bir ihtiyaç haline gelmektedir.

3.1. Mekânsal İmaj Yaratımında Grafik Tasarımın Kullanım Amaçları

Yukarıda da belirtildiği gibi; mekânsal imaj yaratımı için mekân içerisinde yer alan grafik tasarımların kullanımı sadece dekor amaçlı olup görsel konforu artırmak için değildir. Karamustafa (2003, 30)'nın ifade ettiği gibi; yönlendirme, bilgi verme, tanımlama, tercüme etme ve mekân duygusunu arttırma gibi işlevleri olan iletişim dizgelerinin içerdiği grafik öğelerin planlanması, tasarlanması ve sunumudur. Buna göre; grafik tasarımın mekânda kullanım amaçları üç temel başlıkta incelenebilir; yönlendirme / bilgilendirme / kimliklendirme.

3.1.1. Yönlendirme Amaçlı Kullanılan Grafik Tasarımlar

İnsanın en temel dürtülerinden biri korkudur. Kaybolma korkusu, günümüz metropollerinde yalnızlıkla beraber gelir ve toplumsal depresyona sürükler. Kentler büyüdükçe, yapılar göklere yükselip karmaşıklaştıkça yönlendirmeye her zamankinden daha fazla ihtiyaç duyulmuştur. Eskiden insanlar yön bulma için nirengi noktaları belirler, onun üzerinden tarif yaparlar ve kendi konumlarını belirlerlerdi. Günümüzde kent meydanları, bir anıt, önemli bir mimari yapı, işlek bir ana cadde, heykel, park gibi öğeler kentin nirengi noktalarıdır. Ancak, karmaşık mekânlarda nirengi noktası yakalamak biraz daha sıkıntılıdır ve mimari öğeler yeterli gelememektedir. İnsanların nerede olduğunu ve gideceği yere en kolay nasıl gideceğini anlatan yardımcı unsurlara çok fazla ihtiyaç vardır.

Bunlara göre; doğru bir yönlendirme grafikleri ile çözümlenmiş bir mekân, ziyaretçilerine ve kullanıcılarına güven duygusu verebilir. Tasarlanacak her unsurun, algılanabilir doğru büyüklükte, dolaşım güzergâhı düşünülerek doğru noktalara konumlanmış, anlaşılır bir yazı ile algısal seçiciliğe uygun renklerde, gerektiğinde ışık da kullanarak, herkesin anlayabileceği işaret ve piktogramlarla veya birden fazla dilde tercümeleri ile birlikte düşünülmesi gerekir. Diğer önemli normlar, çevreden gelen faktörlerdir. Çevredeki görsel dokuya uygun, çevresi ile bütünleşmiş, aynı grafik dili konuşan bir tasarım anlayışı hâkim olmalıdır. Mekân yüzeylerinin üzerine öylesine konulmuş gibi değil, mekân ile birlikte düşünülüp biçimlendirilmiş algısı yaratmalıdır. Proje aşamasında, mekânların dolaşım planı düşünülerek grafik tasarımlar çözümlenmelidir. Yönlendirme projesinde, diğer bir önemli konu; dikkati çekici ve doğru yönlendirme yapılmasıdır.

Örneğin, Brand Culture Communications tarafından tasarlanan ve Sidney’de bulunan Teknoloji Üniversitesinin yönlendirme grafik tasarımları, mekânlar için iş sağlığı ve güvenlik şartnameleri çözümlemeleri sunarken, öğrencilerin çalışma alanlarına ve üretim stüdyolarına katılımını da kolaylaştırmaktadır. Tasarım firması, mekân içerisindeki yönlendirme grafiklerini “bul ve keşfet” temasından yola çıkarak, tıpkı bir oyun kurgusu gibi çözümlemiş ve mekânın zeminine uygulamıştır. (Bkz: Görüntü 12).



Görüntü 12: Sidney’deki Teknoloji Üniversitesinin Yönlendirme Grafik Tasarımları.
<https://segd.org/content/university-technology-sydney/> [11.06.2017]

Bir diğer örnekte ise; Philips Aydınlatma tarafından halı firması Desso’ya tasarladığı LED aydınlatmalı halılar, altına gizlenen ışık aktarıcı sistemler sayesinde yönlendirme grafiği çözümlemesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Işıklı olma özelliği taşıdığından dolayı her türlü bilginin halı yüzeylerine yansıtılmasına olanak sağlamaktadır. Mekân hakkındaki bilgilerin bilgisayar aracılığıyla halılara gizlenen LED panellere aktarılması olarak işleyen sistem hem farklı bir yönlendirme çözümü sunmaktahemde prestijli bir mekânsal imaj yaratmaktadır (Bkz: Görüntü 13).



Görüntü 13: Halı İçinden Aydınlatmalı Yönlendirme Grafik Tasarımları.
<http://www.arkitera.com/haber/24569/philips-aydinlatma-bu-kez-zemine-indi> [11.06.2017]

3.1.2. Bilgilendirme Amaçlı Kullanılan Grafik Tasarımlar

Her mekânın anlatacağı bir hikâyesi vardır. Mekân çoklu ve karmaşık fonksiyonlara sahip ise, grafik tasarım bu fonksiyonları diyagramlara ve şemalara indirgeyerek kullanıcılara basitleştirmeye çalışır. Bu tasarımlar, mekâna dair bilgi, düşünce ve kavramları görsel olarak ifade etmek için kullanılmaktadırlar. Mekân içerisinde bulunan sergileme panoları, stantlar, kiosklar ve interaktif dokunmatik paneller, görsel bir dil yaratmak için, estetik, anlaşılır ve etkili anlatımlara sahip olan grafik tasarımların uygulama yüzeyleridir.

Bilgilendirme grafikleri ayrıca, mekânın nasıl kullanılacağını anlatan bir kullanım kılavuzu görevini görür. Bazen mekân, tarihi geçmişini ziyaretçilere anlatmak ister. Geçmişin evrelerini görsel dilin zenginliğini kullanarak insanlara yaşatmak, hissettirmek, etkili bir bağ oluşturmak için kullanılabilirler. Kimi zaman da kurumlar, bağışçıları veya ortaklarını onurlandırmak ve her daim hatırlanmalarını sağlamak için bilgilendirme grafiklerine başvurabilirler.

Örneğin; St. Luke Hastanesinin girişine yerleştirilmiş interaktif dokunmatik paneller, hastaneye bağış yapanları onurlandırmak amacıyla tasarlanmıştır. Kullanıcılar, hem yan ekrandaki seçeneklere göre renk değişikliği yapabilmekte hem de bilgi alabilmektedirler (Bkz: Görüntü14).



Görüntü 14: St. Luke Hastanesi Donör Panosu

<http://www.p-egd.com/portfolio/galleries/st-luke-s-hospital--4> [11.10.2015]

Bunlara ek olarak, karmaşık, risk faktörleri yüksek, stresli, hassas ve yüksek tempolu mekânlar içerisinde iyi tasarlanmış ve çözümlenmiş bilgilendirme grafikleri, mekânın anlaşılabilirliğini artırmakta ve mekâna ilişkin gereken bilgileri kullanıcıların doğru

şekilde algılamasını sağlamaktadır. Dolayısıyla, zamandan ve işgücünden tasarruf edilebilir, kaybolmanın vereceği huzursuzluk, yaratacağı stres faktörü azaltılabilir, kullanıcılar için riskli ve rahatsız edici durumlar en aza indirgenebilir.

Bilgilendirme grafiklerine bir başka örnek ise; Los Angeles'daki Doğal Tarih Müzesinin “The Nature Lab” galerisidir. Bölgede yaşayan hayvanların ve 200’den fazla canlı organizma numunesinin sergilendiği bu mekânda bilgilendirme grafik tasarımları, interaktif bilgi istasyonları ve dijital paneller üzerinde çözümlenerek mekânsal imaj yaratılmıştır. Böylelikle ziyaretçiler ve özellikle çocuklar keşfederek ve eğlenerek bilgi almaktadırlar (Bkz: Görüntü 15).



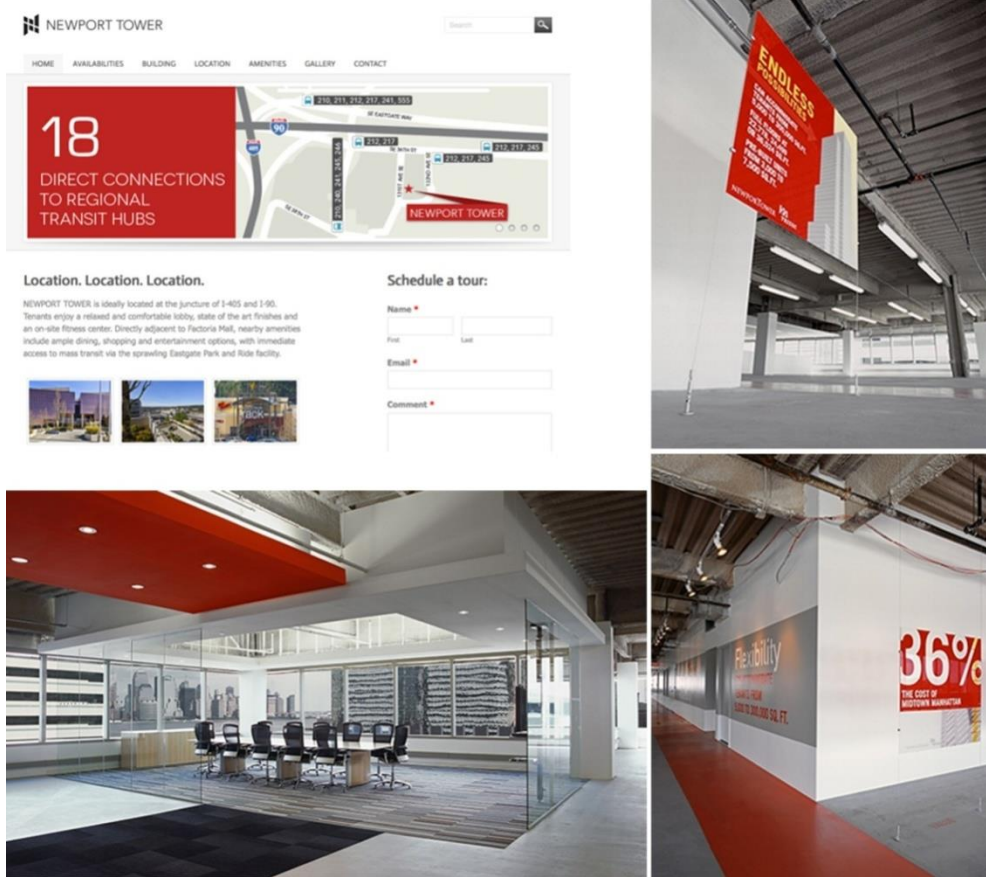
Görüntü 15: Los Angeles'daki Doğal Tarih Müzesinin “The Nature Lab” Galerisi
<https://www.segd.org/nature-lab-exhibit> [01.02.2014]

3.1.3. Kimliklendirme Amaçlı Kullanılan Grafik Tasarımlar

Bilindiği üzere, endüstri devriminden sonra küresel pazarın güdümlendiği kurum imajı kavramı, rekabetçi pazarda öne çıkmaktadır. Yapılan araştırmalar göstermektedir ki (Erdoğan, Develioğlu, Gönüllüoğlu ve Özkaya, 2006); kurumsal imaj, algılanan kaliteyi etkiler ve müşteri memnuniyeti üzerinde gerek psikolojik gerek sosyolojik etkiler yaratır. Günümüzde sağlık veya eğitim amaçlı mekânları işleten kurumlar da küresel çarkın içerisinde birer işletmedirler. Bu pazardan iyi bir pay kapabilmek için iyi tasarlanmış kurumsal imaja ihtiyaç duyarlar. Mekânsal imaj sadece yönlendirme veya bilgilendirme amaçlı değil, kurum imajını en yalın, dolaysız ve etkili yansıtmaya için de gerekli ve önemlidir.

Bu durum, grafik tasarımın kurumsal imaj yaratımındaki önemini daha da artırmaktadır. Günümüzde artık mekânsal imaj yaratımında kurumsal marka kimliği grafik tasarım çözümlerinde kullanılmaktadır.

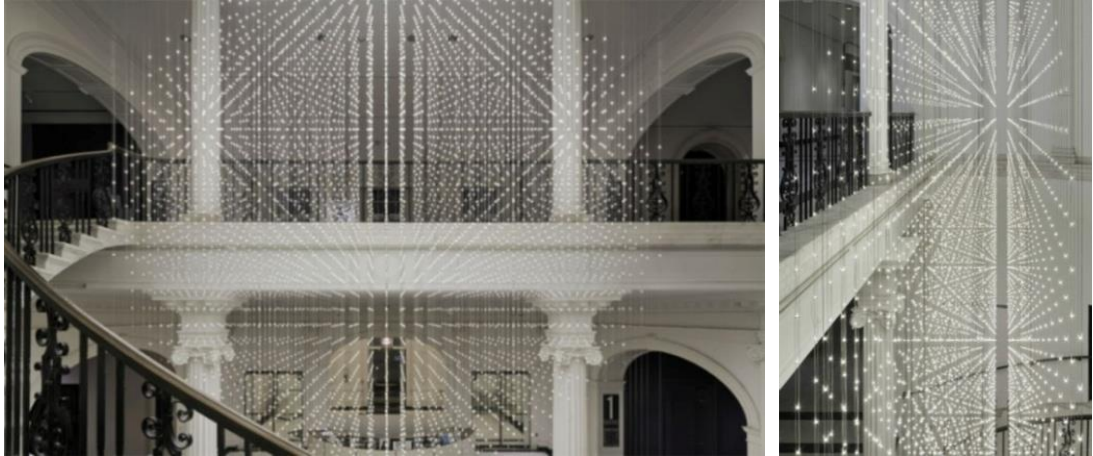
Newport Tower Pazarlama Merkezi, New Jersey'in en yüksek gökdelenidir. Binanın tüm mekân tasarımlarında iç mimarlarla birlikte grafik tasarımcılar yer almış, kurumun marka kimliği bir bütün olarak yansıtılmak istenmiştir. Web sayfasından iç mekân oturma düzenine, yönlendirme grafiklerinden bilgilendirme grafiklerine kadar kurum kimliğinin temel öğeleri esas alınmış ve görsel birlik sağlanmıştır. Grafik tasarım unsurlarının büyük ölçekli oluşu, gelen ziyaretçilerin dikkatini hızlıca yakalamakta ve yönlendirmektedir (Bkz: Görüntü 16).



Görüntü 16: Newport Tower Pazarlama Merkezi, New Jersey
<https://segd.org/content/newport-tower-marketing-center>, [11.06.2017]

Eski bir yapı olan NewYork'daki Rebranding müzesinin tarihi Doğu Harlem binası için çok aşamalı ve uzun soluklu yenilenme projesinin bir parçası da, görsel kimlik yaratmadır. Tasarım en çok rotunda, giriş ve ikinci kat, merkezi açık alanın üzerinde

yoğunlaşmıştır. Bunda amaç; ziyaretçileri üst katlara yönleltmektir. Giriş holünde tavandan sarkıtılan LED yıldız ışıklı yerleştirme, müzenin ikonu haline gelmiştir. Bunu farklı açılardan da görmek isteyenler merdiveni çıkmakta ve ışıkları takip etmektedirler (Bkz: Görüntü 17). Yıldız ışıkları mekânı aydınlatırken, müze içerisinde nirengi noktası yaratmakta ve binaya kimlik kazandırmaktadır. Binanın diğer kamusal mekânlarının görsel kimliği buradan esinlenilerek devam etmiştir. Siyah ve beyazın hâkim olduğu tasarımda tüm bölümler birbiri içerisine akmakta ve bütünlüğü sağlamaktadır. Kafeteryanın giriş duvarındaki siyah zemin üzerine büyük ölçülerde ve bold yazılmış cafe yazısı, yıldız ışıklarının noktasal ışıklarını tekrarlayan piksellerle biçimlenmiştir. Aynı pikselleşme kafeteryanın iç duvarına kaplanmış vinil üzerine baskı New York şehrinin siyah-beyaz fotoğrafında da tekrarlanmıştır (Bkz: Görüntü 18). Bold yazı karakteri ve siyah-beyaz yüzeyler yapının diğer noktalarında da görülmektedir (Bkz: Görüntü 19).



Görüntü 17: Giriş holü, Rebranding Müzesi, New York
<https://segd.org/museum-city-new-york-rebranding-0> [16.05.2015]



Görüntü 18: Solda Kafeterya Girişi. Sağda New York Şehri Pikselleştirilmiş Fotoğrafı.
<https://segd.org/museum-city-new-york-rebranding-0> [16.05.2015]



Görüntü 19: Müzenin Diğer Mekânlarından Örnekler.
<https://segd.org/museum-city-new-york-rebranding-0> [16.05.2015]

3.2. Mekânsal İmaj Yaratımında Grafik Tasarım Çözümlmeleri

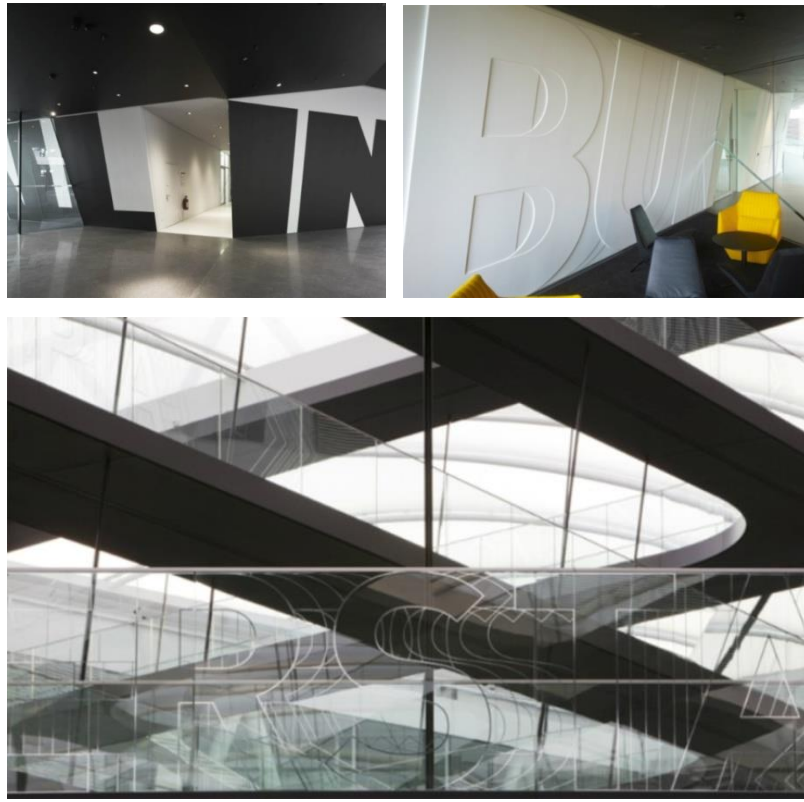
Yukarıda belirtildiği gibi grafik tasarım ile mekânsal imaj çalışması yaparken grafik tasarımın doğrudan mesajı iletebilen, evrensel dilinden yararlanılır. Bu evrensel grafik dili oluşturan başlıca tasarım elemanları tipografi, illüstrasyon, fotoğraf ve piktogramlardır. Her biri tek başına güçlü birer görsel öğedir ve bulundukları mekâna büyük anlamlar katabilme potansiyeline sahiptir.

İletişimi sağlayan düşüncelerin ve onu destekleyecek görsel unsurların -çizgi, fotoğraf, işaret, renk, ışık, yazı, doku, leke, form- ne şekilde biçimlendiği ve mekân içinde vücut bulması çok önemlidir. Ayrıca, bunların 2 boyutlu yüzey veya 3 boyutlu yüzeyler üzerine mi uygulanacakları, ölçüleri, biçimleri ve seçilen malzemelerin nitelikleri tasarımı doğrudan etkileyen faktörlerdir.

3.2.1. Tipografik Çözümlmeler

Tarihte gücü sembolize etmek ve ölümsüzlük için Mısır hiyeroglifleri, Roma yazıtları, Maya kabartmaları gibi piktogram, yazı ve sembollerin yapılar üstüne yontulduğu görülmektedir. Bu anlamda yazı, yer bilgisi ve yerel kültür için önemli ipuçları da taşır. Günümüzde de yapıları çevrenin iletişiminde en önemli grafik tasarım unsurlarından biri tipografidir. Sadece görsel değil, okunurluk özelliği ile tipografik öğeler, bulunduğu alan ve dönemin temel verilerini içeren, kendi mekânını ait olduğu çevresiyle ilişkilendirerek sürekli dialog üreten görsel bir yapı kurar.

Her ne kadar Emil Ruder (Ambrose, Harris, 2012, 38), tipografinin tek ve yalın bir görevi vardır ve bu da yazıyla bilgi iletmektir demişse de, teknolojinin gelişmesi ile birlikte tipografi, bunun ötesine geçmekte ve uygulama yöntem - teknikleri sayesinde sanatsal bir öğe olarak mekânsal imaj yaratımlarında kullanılmaktadır. Özellikle, büyük boyutlarda dijital baskılar, üç boyutlu uygulamalar, dijital paneller, projeksiyonlar ve ışık gibi pek çok uygulama yöntemleri ile tipografik çözümler mekân tasarımının önemli bir parçası haline gelmiştir. Mekânda tipografik uygulamalar için, yazı karakteri, yazı ailesi, punto, ölçü, renk, hizalama gibi tipografinin temel özelliklerini iyi kavramak ve çözümlmek gerekir.



Görüntü 20: Büyük Ölçekli Tipografik Çözümlerden Örnekler.
<https://segd.org/adidas-laces-wayfinding-and-graphics> [16.05.2015]

Tipografik çözümler örneklerden biri Adidas Araştırma ve Tasarım Merkezi'nin merkez binasıdır. Adidas'ın bu yeni iş binasının konsepti “bağcıklar”dır (laces). Bağcıklar ve atletlere özgü hareketler mekânsal imajların tasarlanmasında esin kaynağı olmuşlardır. Tipografik öğeler tüm mekânları dolaşır, mekânların duvarları ve zeminleri üzerinde zıplar, ayakkabı bağcıkları gibi hacimleri birbirine bağlar ve markanın kurumsalını 3 boyutlu yansıtır (Bkz: Görüntü 20). Mekân girişine yerleştirilmiş “infopoint” yazısı, 3 boyutlu çözümlenmiştir (Bkz: Görüntü 21).

Bistro’da “TIMEOUT” kelimesi perde niteliğindedir (Bkz: Görüntü 22). Bu Adidas binasında tipografiyi hem sanatsal bir öge, hem mekânı sınırlayan bir yüzey, hem de bilgilendirme niteliklerinde görmek mümkündür.



Görüntü 21: Bina Girişinde 3 Boyutlu “Infopoint” Bilgilendirmesi.
<https://segd.org/adidas-laces-wayfinding-and-graphics> [16.05.2015]



Görüntü 22: Bistro’da “TIMEOUT” Yazılı Perde.
<https://segd.org/adidas-laces-wayfinding-and-graphics> [16.05.2015]

Minale Bryce Design Strategy’nin Five Dock Library için tasarladığı tipografik çözümler mekânı tanımlamakta, yönlendirmekte ve tamamlamaktadır. Büyük ölçekli ve üç boyutlu aynı zamanda mekân renkleri ile zıtlık yaratacak şekilde yerleştirilen rakamlar ile tipografik çözümler gerçekleştirilmiştir (Bkz: Görüntü 23).



Görüntü 23:Minale Bryce Design Strategy'nin Five Dock Library için Tasarladığı
Tipografik Çözümler
<https://segd.org/content/five-dock-library> [26.04.2017]

İç 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 sayesinde mekân içi iletişimi de artırabilir (Ergün, 2012, 53). Pentagram tasarım ofisinin New York Üniversitesi'nin Robert F. Wagner Yüksek Lisans Giriş mekânı için tasarladığı grafiklerde, gelen ziyaretçileri karşılayan “welcome” yazısı duvarın köşesine yerleştirilerek mekândaki hareketi merdivene doğru yönlendirmektedir. Aynı anlayış ve siyah-beyaz'ın prestiji mekândaki diğer tipografik çözümlerde devam ederek mekânsal imaj yaratılmıştır (Bkz: Görüntü 24).



Görüntü 24: Robert F. Wagner Yüksek Lisans Giriş Mekânı için Tipografik Çözümler
<https://segd.org/content/robert-f-wagner-graduate-school> [26.04.2017]

3.2.2. İllüstratif Çözümler

Becer'in (1999,210) tanımına göre “başlık, slogan yada metin gibi sözel unsurları görsel olarak betimleyen yada yorumlayan bütün unsurlara genel olarak "illüstrasyon" adı verilir”. Dağ'ın tanımıyla illüstrasyon (2015, 11) “bir metni, bir durumu, bir kavramı anlaşılır hale getirmeye yardımcı olur”. Her iki tanımdan da anlaşılacağı üzere illüstrasyon, bir düşünceyi veya mesajı sanatın evrensel dili olan resimleme yolu ile izleyiciye aktarabilmektedir. İllüstrasyonun sınırsız ve zengin imge dünyası ve uygulama tekniklerindeki çeşitlilik, grafik tasarım uygulamaları için her zaman vazgeçilmez unsur olmuştur. Abartılı veya doğada benzeri görülemeyecek, deneysel olarak kurgulanamayacak görsellerin oluşturulması ve bunların çözümleri için önemli bir tasarım disiplini.

İllüstratif çözümler, mekânda yaratılmak istenen atmosfer ve mekânsal imaj yaratımı için mutlaka mimari tasarımla birlikte düşünülmelidir. İllüstratif çözümler için pek çok yöntem ve teknik vardır. Bunlardan günümüzde en çok yaygın olanı dijital uygulamalardır. Fotoğraf ile birlikte manipulasyonları da mümkün kılabilen bu yöntemde hazırlanan çalışmalar baskı tekniği ile mekân yüzeylerine uygulanır. Bunun yanı sıra geleneksel; elle çizim, grafiti (grafiti), şablon baskı (stencil), elle folyo kesim (vinyl), pistole (airbrush) ve anamorfik tekniklerle illüstrasyonlar, sabit veya değişken tüm yüzeylere tatbik edilebilmektedir (Ergün, 2012). Ancak, bu tekniklerin mekânsal imaj yaratımındaki başarısı, sanatçının veya tasarımcının uygulamadaki deneyim ve uzmanlığı ile doğru orantılıdır.

Büyük boylarda baskı teknolojisinin getirdiği imkânlar sayesinde dijital illüstrasyonlar geniş mekân yüzeylerinde kullanılabilmektedir. Böylelikle masalımsı, gerçek dışı, romantik, bilim-kurgu gibi çok değişik temalarda atmosferler yaratılabilmektedir. Örneğin, grafik tasarımcı Katrin Olina ve Michael Young'ın, Hong Kong'da yer alan Cristal Bar için tasarladığı illüstrasyonlar, 3M film ve baskı teknolojisi kullanılarak mekânların tüm yüzeylerine uygulanmış ve böylelikle üç boyutlu büyüleyici bir ortam yaratılmıştır (Bkz: Görüntü 25).



Görüntü 25: Cristal Bar İçin Özel Hazırlanmış İllüstrasyonlar
Szita Jane (2009) “Barok Fantezi”, Frame Dergisi, Mayıs/Haziran sayısı, s.63-65.

Kütüphane, okul, hastane gibi kurumların mekânlarında illüstratif çözümlerler daha çok tercih edilmektedir. Yapılan araştırmalarda küçük yaş grubu çocukların stilize edilmiş figürleri daha kolay algıladığı, hayvan figürlerini kendilerine daha yakın bulduğu ve ana renklerin canlı ve yumuşak tonlarının algıyı hızlandırdığı anlaşılmıştır (Porada 2013). Örneğin, Yakın Doğu Okul Öncesi binasının avlusuna bakan giriş çıkış kapılarının olduğu duvar yüzeylerine uygulanmış illüstrasyonlar bu duruma iyi bir örnektir. Şablon (stencil) baskı yöntemi ile uygulanan çalışmalar, mekânda bulunan ve birbiri ile aynı olan dört kapının hem daha kolay algılanabilmesini hem de birbirinden ayırt edilebilmesini sağlamaktadır (Bkz:Görüntü 26). Burada illüstrasyon, grafik bir anlatım aracıdır.



Görüntü 26: Yakın Doğu Okul Öncesi için Erdoğan Ergün Tarafından Tasarlanıp Uygulanan Şablon (Stencil) Baskı Çalışmaları. (Fotoğraf, Elif Atamaz)

3.2.3. Fotografik Çözümlemeler

Fotoğraf makinesinin icadı ile birlikte fotoğraf, resimlemenin yerini almaya başlamıştır. Gerçeğin bir anını dondurarak arşivleyen fotoğraf, günümüz teknolojisi ile birlikte, sayısız sayıda ve çeşitlilikte görselin çok hızlı ve kolay yollarla elde edilmesine olanak vermektedir. Özellikle haber yayınlarında, ürün reklamlarında, gezi tanıtımlarında, bir duygu en dolaysız yoldan anlatılmak istendiğinde resimlemenin yerine fotoğraf tercih edilmektedir.

Günümüzde, teknolojinin ilerlemesi ile birlikte illüstrasyon ve fotoğrafın dijital ortamlarda üretilmeye başlanması, iki disiplinin birbiri içerine girmesine ve aralarındaki ayrımın erimesine neden olmuştur. Çekilen hiçbir fotoğraf, bilgisayarda işleminden geçmeden tasarıma eklenmemektedir. İllüstrasyonlar da bilgisayarda fotoğraf gerçekliğinde üretilebilmekte veya fotoğraflarla birlikte kolaj tekniği uygulanmaktadır. Son yıllarda, fotoğraf mı illüstrasyon mu sorusundan daha önemlisi hangi görselin daha etkili, çarpıcı ve özgün olduğudur. Mekânsal imaj yaratımındaki rolü yadsınamaz bir gerçektir.

Maria de Ros'un mimari ekibi ve fotoğrafçı Daniel Loewe'in Barselona'nın Expo Hogar bienali için hazırladıkları fotografik çözümler konuya iyi bir örnektir (Bkz: Görüntü 27). "Hand to Hand" temalı bu uygulamalar yönlendirme amaçlı kullanılan fotografik çözümler olarak karşımıza çıkmaktadır. Mekânsal imaj oluşturmak için kullanılan "işaret eden el" fotoğrafları evrensel bir grafik dil yakalamak amaçlı kullanılmıştır. Aynı ekibin, Madrid'in şehir merkezine uyguladıkları çalışmadaki amaç, fotografik çözümleme yönlendirmenin yanı sıra ziyaretçileri durdurup üzerinde bulunan bilgileri okutmaktır (Bkz: Görüntü 28).



Görüntü 27: Expo Hogar Bienalinde Bulunan Yönlendirme Panoları.
https://segd.org/content/hand-hand#slide-0-field_slider_images-294 [21.04.2015]



Görüntü 28: Madrid Kent Merkezinde Bulunan Bilgilendirme Panosu.
https://segd.org/content/hand-hand#slide-0-field_slider_images-294 [21.04.2015]

Sydney'deki ASICS ofislerin için WMK Mimarlık ve There Tasarımın ortak projesi olan çevrel grafik tasarımlarında, şirketin ana prensipleri olan hareket ve teknoloji vurgulanmak istenmiştir. Fotoğraf, illüstrasyon ve tipografinin beraber kullanıldığı fotografik çözümlerle şirketin ruhu tüm duvar yüzeylerine aktarılmıştır. Sadece

duvar yüzeylerinde değil, zemin de de kullanılan grafik tasarımlar, firmanın imajını destekler niteliktedir (Bkz: Görüntü 29 ve 30).



Görüntü 29: Asics için, There Tasarım Tarafından Tasarlanmış Çevrel Grafik Tasarımları.
<https://segd.org/content/asics-australia> [21.04.2015]



Görüntü 30: Asics için, There Tasarım Tarafından Tasarlanmış Çevrel Grafik Tasarımları.
<https://segd.org/content/asics-australia> [21.04.2015]

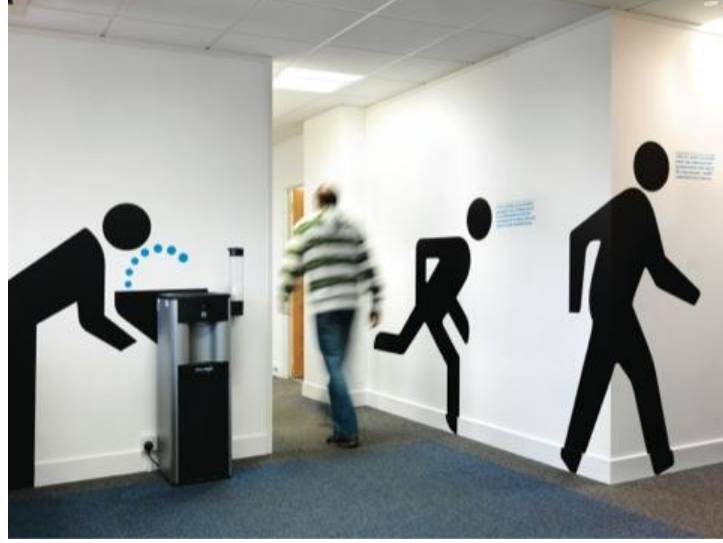
3.2.4. Piktografik Çözümlemeler

Her türlü kavram ve ögeyi ifade etmek, tanımlamak, imlemek için kullanılan tüm dünyada ortak anlam kazanmış, evrensel şekil ve görsel ifadelere işaret ve sembol denir. Örneğin, ok işareti tüm dünyada yön göstermek amacı ile kullanılır. Harfler, rakamlar, müzik işaretleri, dini semboller, trafik lambalarındaki renkler, bunların hepsi ortak işaret ve sembollerdir. Bu şekil ve ifadeler zaman içerisinde evrenselleşmiş ve grafik tasarım için de ortak bir dil oluşturmuştur. Hangi kültür ve dilden insan olursa olsun izleyici bu sembolleri gördüğü zaman aynı algıya varacaktır. Bundan dolayı grafik tasarımcılar evrensel bir tanım ve mesaj oluşturma ihtiyacı duyduğunda bu ortak dile başvururlar.



Görüntü 31: Home Depart Store için Piktogramlarla Yapılmış Mekân Grafikleri
<https://segd.org/content/home-depot-design-center> [22.03.2017]

Little firması tarafından Home Depot Design Center için tasarlanan ve hem ürün sınıflarını tanımlayan hem de mekânsal imaj yaratımında kullanılan piktografik çözümlemeler kurum kimliğinin mekân ile olan ilişkisine iyi bir örnektir (Bkz: Görüntü 31). İşaretlerin yeterli olmadığı yerde kelimelere başvurulur. Fakat kelimeler her dilde farklı anlamlar taşır ve çeşitli dillerde tercümelerine ihtiyaç duyulur. Bu yüzden mekânsal imaj tasarımlarında özellikle yönlendirme grafik ürünleri için işaret ve sembollerden oldukça yararlanılır. Farklı dillerden insanların da kolayca anlayabilmesini kolaylaştırmasının yanı sıra hızlı ve yalın bir algı sağlar.



Görüntü 32: Hat-Trick Design Tarafından Hazırlanmış Piktografik Tasarımlar.
www.designweek.co.uk/issues/may-2013/wayfinding-and-environmental-graphics-shortlist-2013/
 [28.11.2017]

Yazılı ifadelerin kolaylaştırılması amacı ile resimsel anlam taşıyan simge ve işaretler birarada kullanılarak “piktogramlar” tasarlanmaktadır. Sözcük kökenine bakıldığında “pictus” ve “gram”dan türetildiği ve yazısız resim anlamına geldiği görülür. İşaret, sembol ve piktogram tasarlarken veya bir tasarımda kullanırken en çok dikkat edilmesi gereken konulardan biri, başka anlamlara yol açabilecek renk, biçim ve değerlerden kaçınılmalıdır. Özgün ve yalın olmalı, verilmek istenen anlamı dolaysız ifade edebilmeli, küçültülüp büyütüldüğünde anlaşılabilirliğini yitirmemeli, renksiz kullanıldığında dahi biçimsel özellikler ve ifade değişmemelidir. İngiltere’deki Prostat Kanserliler için kurulan hayır kurumunun marka çalışmalarının ve mekânsal imajlarının bir parçası da piktogramlardır. Hat-Trick Design tarafından tasarlanmış ve prostatlı erkeklerin gün içindeki sıkıntılarını vurgulamak amaçlı mekân yüzeylerine uygulanmışlardır (Bkz: Görüntü 32).

4. BÖLÜM

UYGULAMA ÇALIŞMALARI VE ANALİZLERİ

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ HASTANESİ, ÇOCUK SAĞLIĞI

KLİNİĞİNE YÖNELİK MEKÂNSAL İMAJ TASARIMLARI

Sağlık yapılarının, farklı fonksiyonlara (teşhis-tedavi) hizmet etmesi, kullanıcıların farklı yaş gruplarından olması ve mekânın psikolojik olarak huzursuzluk veren bir ortam olarak bilinmesi hastaneleri diğer tüm yapı gruplarından (alışveriş, otel, okul, v.b.) ayırmaktadır (Başkaya, Yıldırım ve Muslu, 2005). Özellikle hasta ve yakınları için, bu mekânlarda geçirdikleri zaman süresi -doktoru beklemek, test sonuçlarını beklemek, tedavi süreci- stresli ve sıkıntılıdır. Sürecin zorluklarını en aza indirmek ve moral kazandırmak için tasarımcılar ve uzmanlar çeşitli araştırmalar yapmışlar ve özellikle mekânda yaratılacak mekânsal imaj üzerine pek çok somut veriye ulaşmışlardır. İden Wickings “King’s Fund” isimli kitabında iyi bir hastane için on beş kriter belirlemiştir. Bu kriterler, bir hastane “güzel olmalıdır”dan, “hastaneler iyi gösterimlerle donatılmalıdır”a kadar çeşitlenir (Başkaya, Yıldırım ve Muslu, 2005). Yukarıda güzel olmadan ve iyi gösterimlerden kastedilen, doğru çözümlenmiş yönlendirme, bilgilendirme ve kimliklendirme grafik tasarımları olarak düşünülebilir.

Hastane içerisinde kalabalık, gürültü, mahremiyet eksikliği, tedavi için kullanılan cihazlarla birlikte göz kamaştırıcı ışıklar, zevksiz döşenmiş malzemelerin renkleri ve dokusu eklendiğinde hasta davranışları olumsuz yönde etkilenebilmektedir. Hastaların psikolojik ve fiziksel rahatlığını sağlamak için görsel konforun dolayısı ile mekânsal imajların doğru şekilde çözümlemeleri her sağlık kurumu için önem teşkil etmektedir. Dolayısı ile algılanan mekânsal kalite, hastanenin hasta üzerinde yaratmış olduğu tedavi kalitesini de etkileyebilir.

Mekânın görsel imajında etkili biçim, renk, ışık ve dokunun yüksek değerlerde veya abartılı oluşu uyaram seviyesini arttırmakta, bu da yüksek algıdan ve karmaşadan

dolayı bedenın yorulmasına, konsantrasyon eksikliğine ve dikkat dağınıkliğına yol açabilmektedir. Uyarımın az olması ise sıkıntıya, his yoksunluğuna neden olabilir. Her iki durumda da kullanıcının mekâna ilişkin araştırma ve keşfetmeye yönelik isteğı azalabilir. Bu nedenle mekânlar da yer alacak grafik tasarımların estetik ve işlevsel özelliklerinin yanı sıra mekân içerisinde dengeli bir kompozisyon ile yer almaları gerekmektedir.

Mekânsal imaj, hastanelerin iyi pazarlanması için önemli hususlardan biri olarak kabul edilebilir. Mekânların sadece dekorasyonu ve mimarisi ile değil, grafik unsurları ile birlikte düşünülmesi ve tasarlanması, hastanelerin ticari kazanımlarında da önemli bir etkidir. İşletme içi örgütsel amaçlara ve işletme dışı pazarlamaya dönük yapılan anket ve çalışmalar göstermektedir ki, fiziksel ortamın tatmin ediciliğı o hastanenin rakipleri arasından ayrılmasında önemli kriterlerden biridir. Tablo 3, özel hastanelerle kamu hastanelerini, çeşitli pazarlama kriterlerine göre karşılaştıran ve hastalara yönelik yapılmış anket sonuçlarını vermektedir (Çınaroğlu ve Şahin 2013).

Hastane İtibarı İle İlgili Sorular	Özel Hastaneler		Kamu Hastaneleri		U testi	P
	N	Sıra Ort.	N	Sıra Ort.		
Genel Kurumsal İtibar Katsayısı	9	16	11	6	0	<0,001
Hastane İmkanları	9	15,2	11	6,6	7	0,001
Doktorlar	9	15,7	11	6,3	3	<0,001
Modern Teknoloji/Ekipmanlar	9	14,6	11	7,2	13	0,004
Tıbbi Bakım Kalitesi	9	15,4	11	6,5	5	<0,001
Müşteri Hizmetleri	9	15,8	11	6,1	1,5	<0,001
Hemşirelik Hizmetleri	9	15,6	11	6,4	4	<0,001
Hastane Süreçleri	9	15,6	11	6,4	4	<0,001
Yemekler	9	15,7	11	6,2	2,5	<0,001
Bina Dış Görünümü ve İç Dekor.	9	15,8	11	6,2	2	<0,001
Yerleşim Yeri	9	11,7	11	9,5	39	0,456
Finansal Performans	9	14,4	11	7,3	14	0,006
Toplumsal Projeler	9	14,2	11	7,5	16	0,010
Tedavi Maliyetleri	9	13,4	11	8,1	23	0,046
Reklam ve Tanıtım	9	14,8	11	7	11	0,002
Yönetim	9	15,5	11	6,4	4,5	<0,001

Tablo 3: Kamu ve Özel Hastanelerin Kurumsal İtibarlarının Karşılaştırılması
Çınaroğlu Songül, Şahin Bayram (2013)

Tablodan anlaşıldığı üzere, bina dış görünümü ve iç dekor kurumsal itibar katsayısı bazı önemli verilerden sıralama olarak daha üsttedir. Örneğin, özel hastanelerdeki

tedavi maliyetlerinin sıralaması 13,4 iken, bina dış görünümü ve iç dekor 15,8 olarak gösterilmiştir. Bununla birlikte kamu hastanelerinde de bu sıralama neredeyse birçok itibar verisi ile eşdeğerdedir. Bu durum hastalar için fiziksel niteliklerin önemli olduğunun göstergesidir.

Son elli yılda tasarlanmış hastane binalarına bakıldığında, özellikle çocuk kliniklerinde mekân tasarımı anlayışının geldiği nokta baş döndürücüdür. Soğuk duvarların yerini rengârenk illüstrasyonlar almakta, bilgilendirme ve yönlendirme grafikleri mekânın tüm yüzeylerine daha kolay algılanabilecek şekilde uygulanmaktadır. Hastalara ve yakınlarına mekân içerisinde stres ve endişelerini en aza indirmek için her türlü mekânsal imaj yaratımına önem verilmektedir.

Örneğin, Seattle’da bulunan Randall Çocuk Hastanesi için yapılan mekânsal imaj tasarımları SEGD organizasyonu tarafından 2013’de ödüllendirilmiştir. Tasarımdaki amaç; hasta ve yakınlarına beklenmedik keşifler yaşatmak ve böylelikle zihinlerini dağıtmaktır (Bkz: Görüntü 33). Yönlendirme ve bilgilendirme amaçlı grafik tasarımlar, doğanın renkleri ve hayvan motifleri ile birlikte düşünülmüş ayrıca işaret ve göstergelere ihtiyaç duyulmamıştır (Bkz: Görüntü 34). Bu yaşayan ve ilham veren mekânlar içerisinde dolaşırken insanlar farkında olmadan yönlendirilmekte ve bilgilendirilmektedir.



Görüntü 33: Sara Schmidt tarafından Randall Çocuk Hastanesi için Tasarlanan Çevrel Grafik Tasarımları.

<https://segd.org/content/randall-childrens-hospital> [04.03.2015]



Görüntü 34: Randall Çocuk Hastanesi'nin Çevrel Grafik Tasarımları.
<https://segd.org/content/randall-childrens-hospital> [04.03.2015]

Örnek verilebilecek hastanelerden biri de tasarım proje sorumlusu Mark Sanders'in Seattle Çocuk Hastanesi mekânları için hazırladığı mekânsal imaj tasarımlarıdır. Hastane ziyaretçilerin kaybolmadan yolunu kolayca bulabilmesi için 4 ana bölüme ayrılmış ve her bölüm için orman, okyanus, dağ ve nehir olmak üzere farklı temalar kullanılmıştır (Bkz: Görüntü 35). Mekânsal imaj yaratımı için illüstratif, tipografik ve piktografik çözümler birlikte sunulmuştur (Bkz: Görüntü 36).



Görüntü 35: Seattle Çocuk Hastanesinin Dört Ana Teması; Okyanus, Orman, Nehir ve Dağ
<https://segd.org/seattle-childrens-hospital> [09.09.2016]



Görüntü 36: Seattle Çocuk Hastanesinin Yönlendirme Grafiklerinden Örnek
<https://segd.org/seattle-children's-hospital> [09.09.2016]

4.1. İzlenecek Yöntem

Bir hastanenin kurumsal imajını ve mekânın kullanıcıları ile iletişimini sağlayacak mekân grafiklerinin tasarlanma süreci, diğer tüm tasarım disiplinleri ile aynı süreçtir. Her tasarım çözülmeyi bekleyen bir problem gibidir. Problemi çözen kişinin yaratıcılığına göre çözümler çok fazla çeşitlilik gösterir. Ama önemli olan beklentileri karşılayabilen, tüm sorulara uygun cevaplar verebilen, kullanıcıların en olası düzeyde memnun kalabileceği, yaratıcı ve estetik ürün çıkarabilmektir. Bunun için de öncelikle, tasarım probleminin çok iyi tanımlanması gerekir.

Sağlık merkezlerinde grafik tasarım ile mekânsal imaj yaratma sürecinde, problemin tanımlanmasında sorulması gereken temel sorular şunlardır:

1. Mekânsal imaja hangi sebeplerle ihtiyaç vardır?
2. Hangi mekânlarda grafik tasarım çözümlmelerine ihtiyaç vardır?
3. Bu çözümlmeler nasıl bir kullanıcı profiline uygun yapılmalıdır?

Bu soruların cevapları, kurumun yöneticileri ve çalışanları ile birlikte mevcut durum analizleri ile araştırılır ve tasarımcı, bilgi topladıkça problemi daha iyi tanımlar.

1. Mevcut projenin analizi:

- a. Mimari plan ve kesitlerin incelenmesi: Binanın mimari projesi incelenerek mekânların birbiri ile bağlantıları, geçişleri, giriş-çıkış ilişkileri analiz edilir. Yapılan analize göre mekânlara ait yönlendirme ihtiyaçları tespit edilir.

- b. Çevre ile ilgili vaziyet planı ve çizimlerinin analizi: Çevre yollarından ulaşım nasıldır? Bina uzaktan algılanabiliyor mu? Bunun için de bilgilendirme grafiklerine ihtiyaç var mıdır?
 - c. Alt-yapı analizi: Binanın elektrik, mekânîk ve su tesisat projelerinin incelenmesi, yıkım onarım gerektirmeyecek şekilde proje tasarlanması için gereklidir. Özellikle ışıklı, su ögesinin kullanıldığı aly yapı gerektiren tasarımlarda bu bilgi işçiliği kolaylaştıracak, maliyeti azaltacaktır.
 - d. İç mimari tasarımın incelenmesi: Mevcut dekorla örtüşen, uyum içinde olan grafik unsurlar tasarlanmalıdır. Mekânı oluşturan mimari ögeler (duvar, tavan, zemin, kapı, kolon, pencere, mobilyalar v.b.) incelenip, hangi yüzeylerin yönlendirme ve bilgilendirme için daha kullanışlı olacağı tespit edilmelidir.
2. Kurumun / İşletmenin kimliğini oluşturan ögelerin değerlendirilmesi:
Kurum kimliğinin araştırılması: Yeni tasarlanacak grafik çözümler kurumun mevcut kimliği ile uyumlu olmalıdır. Amblem, logo, kurumun yazı karakteri, kurum rengi gibi marka ve görsel kimlik ögeleri yeni tasarlanacak grafik ögeleri ile tutarlı olmalıdır.
 3. Hedef kitle analizi: Mevcut kullanıcıların demografik, sosyolojik ve psikolojik özelliklerinin incelenmelidir.
 4. Bölgedeki ve dünyadaki benzer sağlık merkezlerinin ve hastanelerin analizi:
Bölgedeki diğer sağlık mekânlarında nasıl uygulamalar yapıldığını ve bu örneklerin beklentileri ne oranda karşıladığının anlaşılması, benzer hataların tekrarlanmaması ve diğer örneklerle benzememesi, özgün çözümler sunulabilmesi için önemlidir.
 5. Mekânsal imaj yaratma projesine ayrılan bütçe: İşletmenin bu konuya ayırdığı bütçe, tasarımı doğrudan etkileyecektir. Çünkü tasarımda çözümler sonsuzdur ve imkânların el verdiği sürece gelişen teknoloji ile birlikte günümüzde yapılabilecekler sınırsızdır.

Mevcut durum ile ilgili veriler çok iyi anlaşılıp analiz edilmeden doğru, işlevsel ve yararlı bir çözüm üretilemez. Tüm bu analizlerden sonra, tasarımcı nasıl bir çalışma yapabileceğini aşağı yukarı anlamış olur ve ilk taslaklarını hazırlamaya başlar.

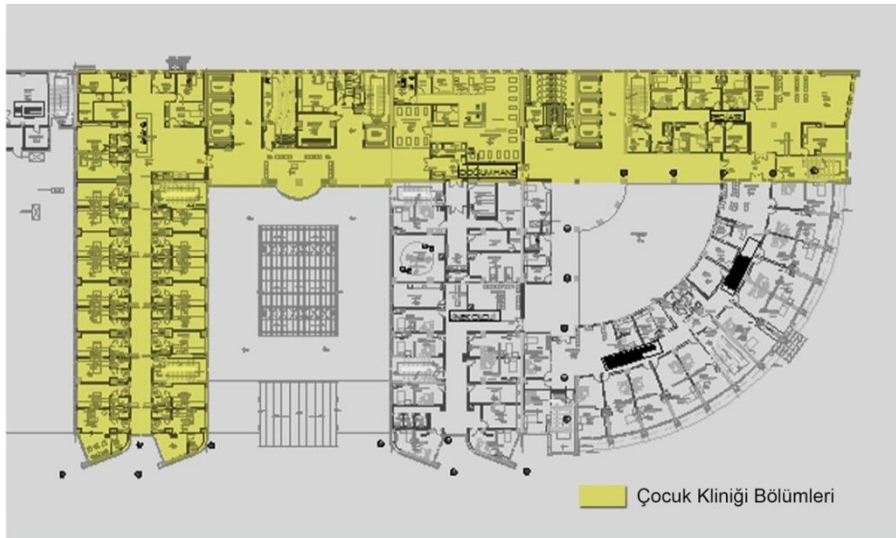
Yakın Doğu Üniversitesi Hastanesi, Lefkoşa’da 55,000 metrekarelik alan üzerinde kurulmuş, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyetinin ilk ve tek eğitim veren üniversite hastanesidir. 2010 yılından beri faaliyet gösteren hastanede 22’si VIP olmak üzere 209 tek kişilik hasta odası (ihtiyaç halinde bu sayıyı iki katına çıkarabilecek alt yapı mevcuttur), 8 ameliyathane, 24 yoğun bakım ile 17 yeni doğan yoğun bakım ünitesi bulunmaktadır. Sadece ada halkı için değil, uluslararası hastaların da bütün sağlık ihtiyaçlarına cevap verebilecek medikal altyapı, kadro ve teknolojik yetkinliğe sahiptir (Bkz: Görüntü 37).



Görüntü 37: Yakın Doğu Üniversitesi Hastanesi.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yakın_Doğu_Üniversitesi_Hastanesi_ve_Tıp_Fakültesi.JPG
[20.09.2015]

Üç, dört ve dokuz katlı olmak üzere üç ana blok olarak tasarlanan hastanede 33 Anabilim Dalı hizmet vermektedir. Bunlardan çocuk sağlığı ve hastalıkları anabilim dalı, 3.katta yaklaşık 2700 m²’ lik alana yayılmıştır. Klinik, doğumhane ve yataklı servis olmak üzere 3 ana bölümden oluşur (Bkz: Görüntü 38).



Görüntü 38: Çocuk Kliniği Alanını Gösteren 3. Kat Planı.

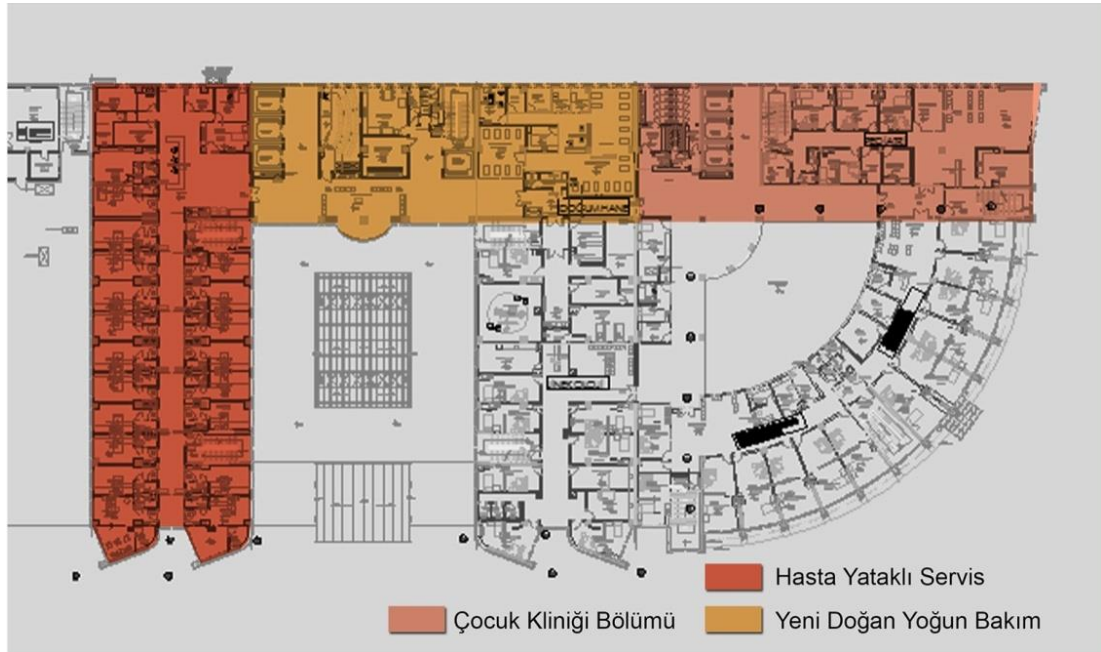
4.2. Durum Analizi

Durum Analizi, mimari projenin analizi, kurum kimliğini oluşturan öğelerin değerlendirilmesi ve kullanıcı analizlerinden oluşmaktadır.

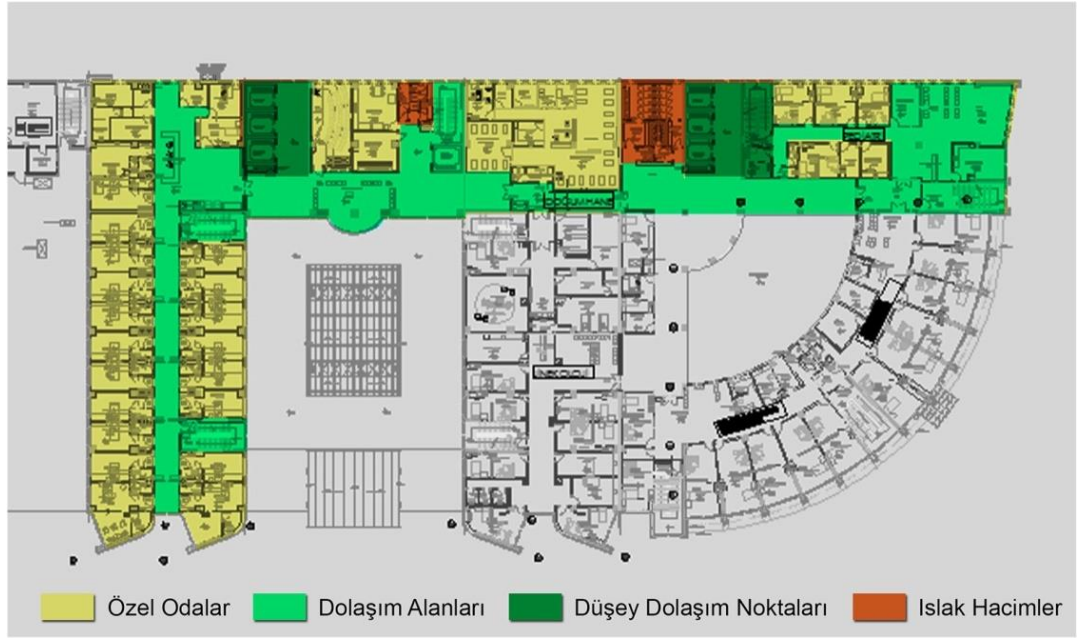
4.2.1. Mimari Projenin Analizi

Uygulama çalışması, Yakın Doğu Üniversitesi Hastanesinin Çocuk Sağlığı Kliniği ile sınırlı olacağı için, proje analizinde klinik, doğumhane ve yataklı servis bölümlerinin yer aldığı 3. kat planı araştırılmıştır. Birimler 2 kol üzerinde yayılmıştır; batı kolunda yataklı servis, kuzey kolunda doğumhane / yenidoğan servisi ve klinik yer almaktadır (Bkz: Görüntü 39). L-biçimli doğrusal plan üzerinde dolaşım aksı çizgisel devamlılık göstermektedir. Hem sol kola hem de sağ kola hizmet eden düşey dolaşım aksında, üçer adet olmak üzere toplamda 6 adet asansör yer almaktadır. Plana bakıldığında servis alanlarının dağılımı tutarlı ve anlaşılırdır (Bkz: Görüntü 40).

Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Kliniği mimari projede fonksiyonel tasarlanmış olmasına karşın, diğer anabilim dallarından ve birimlerden biçimsel anlamda fazla ayrılmamıştır. Özellikle üst kat planı ile bire bir aynıdır. Çizgisel dolaşım aksı ve oda yerleşimi tüm yataklı servis birimlerinde benzerdir.



Görüntü 39: Çocuk Kliniğinin 3 Temel Bölümünün Planda Yerleşimi.



Görüntü 40: Çocuk Kliniği Planı Üzerinde Servis Alanlarının Dağılımı.

İç mimari özellikleri incelendiğinde; hastanenin tüm kat ve birimlerinde aynı özelliklerin tekrarlandığı görülmektedir. Biçimsel tutarlılık ve uyum açısından değerlendirildiğinde olumlu sayılabilir, fakat mekânların birbirinden ayırt edilebilirliği konusunda sıkıntı yaratmaktadır. Hastanenin büyük ve karmaşık yapısı içinde ziyaretçilerin yön bulmak ve bilgi almak için yönlendirme ve bilgilendirme amaçlı grafikler zorunludur.

Uygulama alanı olan Çocuk Hastalıkları Kliniği açısından da iç mimari özellikler farklılık göstermemektedir. Kullanılan malzemeler, yüzey kaplamaları ve renkleri, mobilya seçimleri, ışık kullanımı diğer bölümlerdeki mekânlar ile aynıdır. Üstteki fotoğraf 1.kat polikliniklere açılan kapının önü, alttaki ise 3.kat çocuk kliniğine açılan kapının önünü göstermektedir. İki holü birbirinden ayırt eden herhangi bir mimari unsur bulunmamaktadır (Bkz: Görüntü 41). Hasta ve hasta yakınlarına çocuk bölümünde olduğunu hissettiren nitelikler sadece, mekâna sonradan yerleştirilmiş çeşitli illüstrasyonlardır. Bunlar da klinik bölümündeki giriş holünde, bekleme odasında ve muayene odalarında mevcuttur (Bkz: Görüntü 42, 43 ve 44).



Görüntü 41: İki Farklı Holün Görüntüleri. Fotoğraf: Elif Atamaz Daut.



Görüntü 42: Çocuk Kliniği Girişinde Danışma Masasının Arkasındaki Duvar Resimlemesi ve Tavandan Asılan Aydınlatmalar. Fotoğraf: Elif Atamaz Daut.



Görüntü 43: Sevilen Çizgi Karakterleri İle Süslenmiş Muayene Odası. Fotoğraf: Elif Atamaz Daut.



Görüntü 44: Çocuk Kliniği Bekleme Salonunda Duvarlar Üzerindeki Hazır Resimlemeler. Fotoğraf: Elif Atamaz Daut.

Fotoğraflardan da görüleceği üzere, çocuklar için yerleştirilmiş resimlemeler, süslemeler ve eşyalar (masa, sandalye ve aydınlatmalar), hastaneye özel tasarlanmamıştır; hazır, her yerde kolaylıkla bulunabilecek süsleme ve donatılardır. Bu görseller, hastane hakkında herhangi bir imaj vermemekle birlikte, hastanenin mevcut sade mimarisi ile örtüşmemekte hatta aykırı kalmaktadır. Bekleme odasından muayene odasına geçerken, özensizce duvara asılmış çerçeveler ve dar beyaz koridor, hasta çocuklara moral vermekten ziyade soğuk bir hava yaratmaktadır (Bkz: Görüntü 45). Bekleme salonunun hemen bitişiğinde bulaşıcı hastalar için ayrılmış camlı odanın duvarları ise tamamen boş bırakılmıştır. Böyle bir odada bekleyecek olan çocuk kendisini yalıtılmış ve yalnız hissedecektir (Bkz: Görüntü 46).



Görüntü 45: Doktor Muayene Odalarına Giden Koridor.
Fotoğraf: Elif Atamaz Daut.



Görüntü 46: Bulaşıcı Hastalığı Olan Çocuklar için Ayrılmış Camlı Karantina Odası.
Fotoğraf: Elif Atamaz Daut.

Yataklı servis bölümünde sadece çocuklar değil, doğum yapan bayanlar da kaldığı için resimleme, süsleme ve çocuk donatılarına gerek duyulmamıştır. Diğer yataklı servis birimlerinden ayrılan bir özelliği yoktur. Odaların içi son derece konforlu, şık tasarlanmış olmasına karşın, çocukların kendini mutlu, iyi hissedebilecekleri ortamlar yaratılmamıştır (Bkz: Görüntü 47).



Görüntü 47: Hasta Yatak Odasının Farklı Açılardan Fotoğrafları. Fotoğraf: Elif Atamaz Daut.

4.2.2. Kurumsal Kimliği Oluşturan Öğelerin Değerlendirilmesi

Yakın Doğu Hastanesi, Yakın Doğu Üniversitesinin bir kurumudur. Üniversitenin kurum kimliğini oluşturan grafikler hastane için de geçerlidir. Yazı karakteri New Gothic, kurum rengi CMYK numaraları; 40, 100, 60 ve 20'dir. Logosu dünyayı temsilen daire ve yakın doğuyu imgeleyen çeyrek dilim biçimindedir (Bkz: Görüntü 48). Bu özellikler, hastanenin ciddi, disiplinli ve dinamik kimliği ile uyum sağlamaktadır. Hastanenin mimari özellikleri de grafik unsurlarla uyum içindedir. Aynı yalın, rasyonel dil tüm mekân yüzeylerinde, malzemelerde, mobilya seçimlerinde, biçimde ve renklerinde devam etmektedir (Bkz: Görüntü 49). Teknolojiyi ve yeniliği vurgulamak için yönlendirme grafiklerinin zeminlerinde metalik gri kullanılmıştır. Hastane içerisinde kullanılan tüm yönlendirme ve bilgilendirme grafiklerinde aynı grafik dilin hâkim olması, bina içerisinde tutarlı bir bütünlük sağlamaktadır.



Görüntü 48: Hastane Girişinde Yakın Doğu Üniversitesi Logosu. Fotoğraf: Elif Atamaz Daut.



Görüntü 49: Hastane Ana Girişinde Bilgilendirme Panosu. Fotoğraf: Elif Atamaz Daut.

Yakın Doğu Hastanesinin Çocuk Sağlığı Kliniği'ndeki yönlendirme ve bilgilendirme grafikleri incelendiğinde, bina içindeki grafiklerle aynı biçim özelliklerini gösterir ve kurumun kimliği ile uyumludur. Ziyaretçilerin algılayabileceği konumlarda, kolay algılanabilir ve anlaşılırdır (Bkz. Görüntü 50). Fakat mekânsal bir imaj yaratmamakta, diğer mekânlardan biçimsel anlamda ayrılmamaktadır.



Görüntü 50: Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Bölümündeki Yönlendirme ve Bilgilendirme Grafiklerinden Örnekler. Fotoğraf: Elif Atamaz Daut.

4.2.3. Kullanıcı Analizi:

Yakın Doğu Üniversitesi Hastanesi, henüz kuruluş aşamasında misyonunu evrensel boyutlarda geliştirmiştir. Hedef kullanıcılarını sadece KKTC ile sınırlı tutmayıp, dünyanın çeşitli yerlerinden hasta kabul edebilecek donanım ve alt-yapı ile binasını tasarlamış, sağlık kadrosu için de tüm dünyadan alanında uzman doktorları davet etmiştir. Böylelikle, KKTC’de tatil ve eğitim turizminin yanı sıra, sağlık turizmini de başlatmayı hedeflemiştir. Kısa sürede aldığı ödüller, misyonu yönünde attığı adımların karşılığını almaya başladığının göstergesidir.

Çocuk kliniğinde, eğitim döneminin olduğu eylül – haziran ayları arası 10 aylık süre içerisinde, günde yaklaşık 70-80 çocuk hasta bakılmaktadır. Yaz aylarında bu sayı 30’a düşmektedir. Sadece Kıbrıslı değil, üniversitenin çok uluslu bünyesi içinde çeşitli milletlere ait akademisyen, personel ve öğrencilerin çocukları da hastaneyi sıklıkla kullanmaktadır. KKTC’nin geneli de bir turizm cennetidir ve yılın her döneminde yabancı turist ağırlamaktadır. Bu da sürekli potansiyel yabancı hasta mevcudiyeti anlamına gelmektedir. Bundan dolayıdır ki, hastanenin çocuk bölümü için tasarlanacak imaj çalışmaları, çok kültürlü ve çok dilli çocuk hasta profiline hitap edebilmelidir.

4.3. Yakın Doğu Üniversitesi Hastanesi, Çocuk Kliniği Mekânları için Grafik Tasarım Öğeleri İle Mekânsal İmaj Çalışmaları

YDÜ hastanesi, Çocuk Sağlığı Kliniğine ait mekânlar incelenip değerlendirildiğinde anlaşılmıştır ki; kullanıcılarına özel, diğer birimlerden farklı bir tasarım yapılmamıştır. Çalışma süresince, çocukların fiziksel, algısal ve psikolojik gereksinimlerine cevap verebilecek mekânların yaratılması için gerekli grafik tasarım çözümlemeleri üzerinde yoğunlaşmış ve araştırma süreci sonunda aşağıdaki kararlara varılmıştır.

1. Çocuklara daha iyi bir dünya sunan, pozitif duygular uyandıran görsellerin kullanılması gerekir. Bu görseller; her dilden ve her kültürden çocuğun anlayabileceği biçimde yaratılmalıdır. Bunun için önerilen; eğrisel, yalın, net çizgilerle yaratılmış, göz alıcı ve çeşitli tonlarda renklendirilmiş illüstrasyonlardır (Porada, 2013). Bu illüstrasyonlarda en yaygın kullanılan öğeler hayvan figürleridir. Tüm dünyadan örnekler incelendiğinde; bu figürlerin sade bir grafik dil ile soyutlandığı ve karikatürize edildiği görülmektedir. Renk seçimi çocukların yaşına,

cinsiyetine, yetiştiği kültüre ve geldiği sosyal yapıya göre değişebilen bir tasarım problemidir. Marilyn Read (1997) yazdığı doktora çalışmasında çeşitli araştırmacıların yaptığı çalışmaları değerlendirmiş ve çocuklara dönük mekânların tasarımlarında kullanılacak rengin mekân içindeki konumu ve aldığı ışık kalitesi ile birlikte çocuk davranışlarını doğrudan etkilediğini savunmuştur. Read ayrıca doğadaki renklerin (sarı, turuncu, mavi ve yeşil) mekâna uygun doygunlukta ve belirli bir çeşitlilik içinde kullanılmasını önermiş; rahatlatıcı renklerin daha fazla tercih edilmesi gerektiğini çeşitli araştırma ve deneyler üzerinden açıklamıştır.

2. YDÜ hastanesi, Kıbrıs adasını dünyada temsil edecek en büyük ve en donanımlı hastanedir. İllüstrasyonlarda kullanılacak figürler, Kıbrıs'a özgü olmalı düşüncesi ile çalışmaya başlanmıştır. Koruma altına alınmış “Kıbrıs Kuyrukkakanı”, “Kıbrıs (Karpaz) eşiği” ve “carettalar” üzerinde yoğunlaşmıştır. Bu figürler; Kıbrıs deyince akla ilk gelen deniz, güneş, kum, yeşillik, kaktüs ve uçurtma öğeleri ile birlikte kullanılmışlardır. Tüm öğeler eskiz çalışmaları ile karikatürize edildikten sonra bilgisayar ortamında vektörel hazırlanmış ve mekânlara göre kompoze edilmiştir. Kıbrıs Kuyrukkakanı tüm mekânları birbirine bağlayan görsel unsur olarak düşünülmüştür. (Bkz: Görüntü 51).



Görüntü 51: Mekânsal İmaj Çalışmaları için Hazırlanmış İllüstratif Çözümler.

3. YDÜ hastanesinin 3. katında yer alan çocuk bölümünün, asansörden itibaren muayene odasına gidene dek, tüm mekânları incelenmiş ve her mimari yüzey tek tek ele alınmıştır. Buna göre hangi duvarlarda illüstrasyon, hangi duvarlarda bilgilendirme yazıları olmalı ve hangi yüzeyler boş bırakılmalı gibi ön kararlar alınarak, uygun grafikler tasarlanıp yerleştirilmiştir. Mevcut bilgilendirme ve yönlendirme grafiklerindeki eksikliklerin yeni grafiklerle tamamlanması öngörülmüştür. Bu yeni tasarımlarda yazılar, okumayı bilen çocukların da okuyabileceği ve dikkatini çekebileceği normlarda biçimlendirilmiş ve duvarlara onların kolayca görebilecekleri seviyede ve büyüklükte yerleştirilmiştir.

Uygulamalar 4 ana bölümde çalışılmıştır:

1. Çocuk Kliniğine Giden Servis Alanları;

Asansörlerle 3. Kata çıktıktan sonra, ziyaretçileri çocuk bölümüne yönlendirecek tasarımlar 3 önemli duvar üzerindedir. Burada amaç; çocuk kliniği için 3. kata çıkanların, diğer kliniklere sapmadan, yönlerini kolaylıkla bulmalarınıdır. Endişeli ve düşük morallli çocuk hastaları da şaşırtarak, dikkatlerini başka alanlara çekmek, böylelikle hastane ile ilgili önyargılarını azaltmak ve morallerini yükseltmektir. Asansörün hemen karşısındaki duvarda 3 rakamının büyük ölçekli yerleştirilmesindeki sebep; tüm katların birbirine benzemesinden dolayı, 3. Kata (doğru kata) çıktıklarını gelen ziyaretçilere net biçimde göstermek ve çocuk kliniğinin 3. Kat ile özdeşleştirilmesini sağlamaktır (Bkz: Görüntü 52).



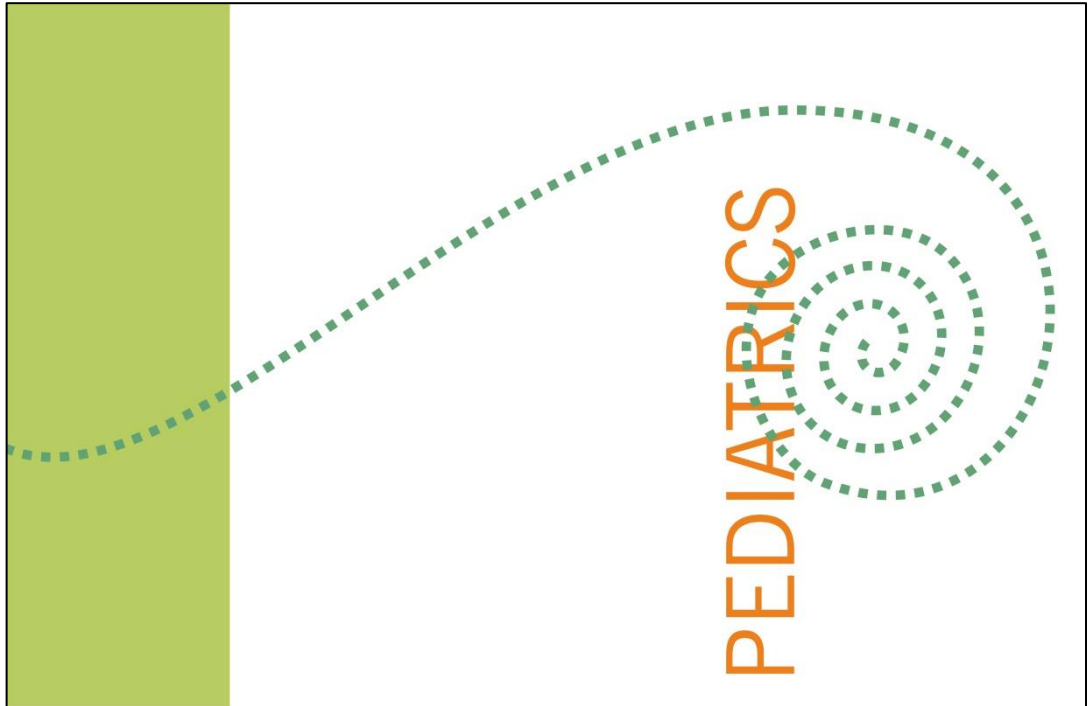
Görüntü 52: Asansörlerin Karşısındaki Duvar için İllüstrasyon Çalışması

Uzun duvarda tasarlanan grafiklerde figüratif resimleme yerine merak uyandıracak soyut çalışmalar tercih edilmiştir. Ziyaretçilerin figürleri anlamak için yol üzerinde oyalanmalarını engellemek ve görsel algıyı yormamak için geometrik desenler ve yumuşak pastel tonlarda renkler tercih edilmiştir (Bkz: Görüntü 53).



Görüntü 53: Çocuk Kliniğine Giden Uzun Duvar için Çalışma Önerisi

Çocuk kliniğine açılan ana kapının yanında uzun duvardaki noktalı kıvrılan çizgi devam etmekte ve pediatrics yazısı çocukların rahat okuyabilecekleri şekilde düşey ve büyük yerleştirilmiştir (Bkz: Görüntü 54). Servis mekânları boyunca renk, çizgi ve şekil gibi tasarım unsurlarının devamlılığının yanı sıra “Kıbrıs Kuyrukkakarı” mekân yüzeylerini birbirine bağlayan bir unsurdur. İllüstrasyonlar bilgisayarda hazırlanmış 3D ortamda mekânlara yerleştirilmiştir (Bkz: Görüntü 55).

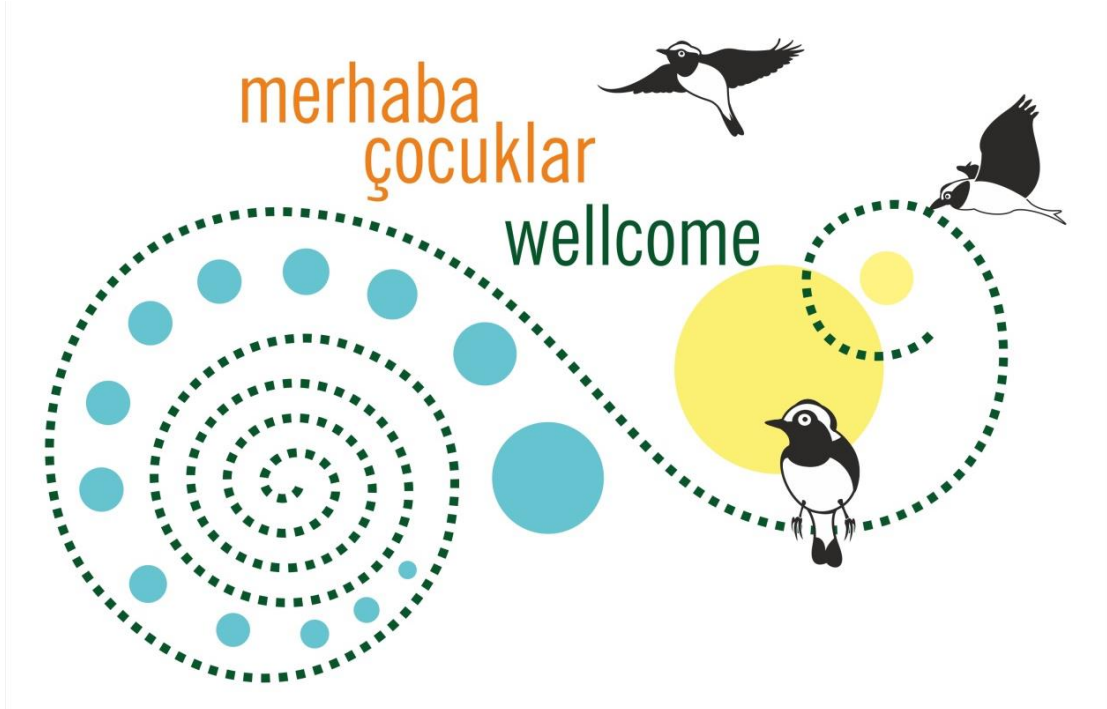


Görüntü 54: Kliniğe Giden Ana Kapının Çevre Duvarları Üzerindeki Çalışmalar

Çocuk kliniğine açılan ikinci kapının hemen yanındaki duvarda, ziyaretçileri üç adet Kıbrıs Kuyrukkakanı ile birlikte, Türkçe “Merhaba Çocuklar”, İngilizce “Wellcome” yazıları karşılamaktadır (Bkz: Görüntü 56). Diğer duvarların yüzeyleri de resimlemelerdeki renklerden seçilen tonlarda yeniden renklendirilmiştir (Bkz: Görüntü 57).



Görüntü 55: Servis Alanının 3D Ortamda Hazırlanmış Sanal Görüntüsü.



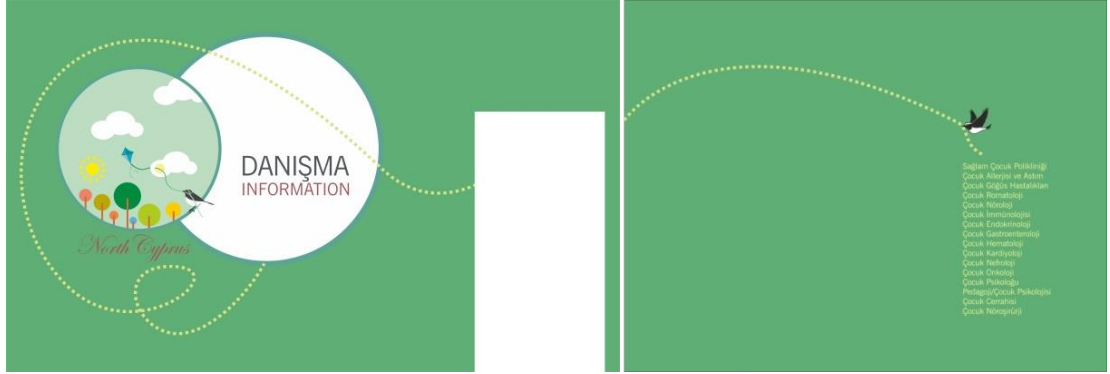
Görüntü 56: Çocuk Kliniğinin İkinci Giriş Kapısının Yanındaki Duvar Üzerine Çalışma



Görüntü 57: Kliniğe Açılan İkinci Kapının Olduğu Mekânın 3D Programında Canlandırılmış Görüntüsü

2. Çocuk Kliniği Danışma ve Bekleme Salonu

Ziyaretçilerin klinik muayene bölümünün ana holüne giriş, projenin de en önemli kısmını oluşturmaktadır. Çocuk hastalar için belki de en ürkütücü bölüm burasıdır. Beklemekte olan, ağlayan ve sızlanan hasta çocuklarla birlikte birazdan başına nelerin geleceğini bilememe endişesi, en çok bu geniş salonda yoğunlaşır. Bu nedenle en renkli ve dikkat çekici resimlemeler bu geniş mekândaki yüzeyler için düşünülmüştür. Giriş kapısının hemen önündeki danışma bölümü hem mevcut masası, hem de çevre duvarları ile yeniden ele alınmıştır. Bu bölümde ağaç ve yeşillik teması öne çıkmaktadır (Bkz: Görüntü 58). Danışmanın hemen sağ yanındaki duvarda, yetişkinleri bilgilendirmek için çocuk sağlığını ilgilendiren tüm alt branşlar listelenmiştir. Danışma masasının arka duvarındaki tasarımda özellikle yabancı hastalar için Kuzey Kıbrıs vurgusu yapılmak istenmiştir (Bkz: Görüntü 59).

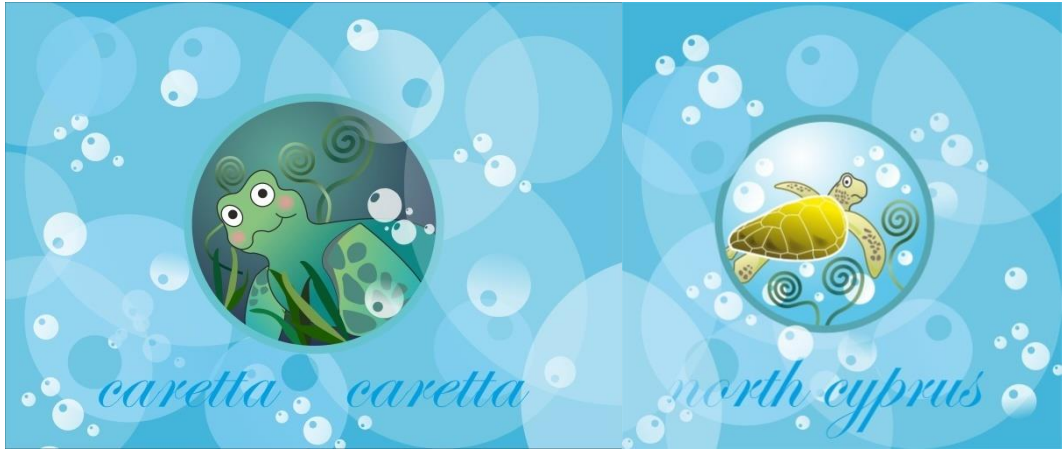


Görüntü 58: Danışma Alanı için Hazırlanmış İllüstratif Çözümler

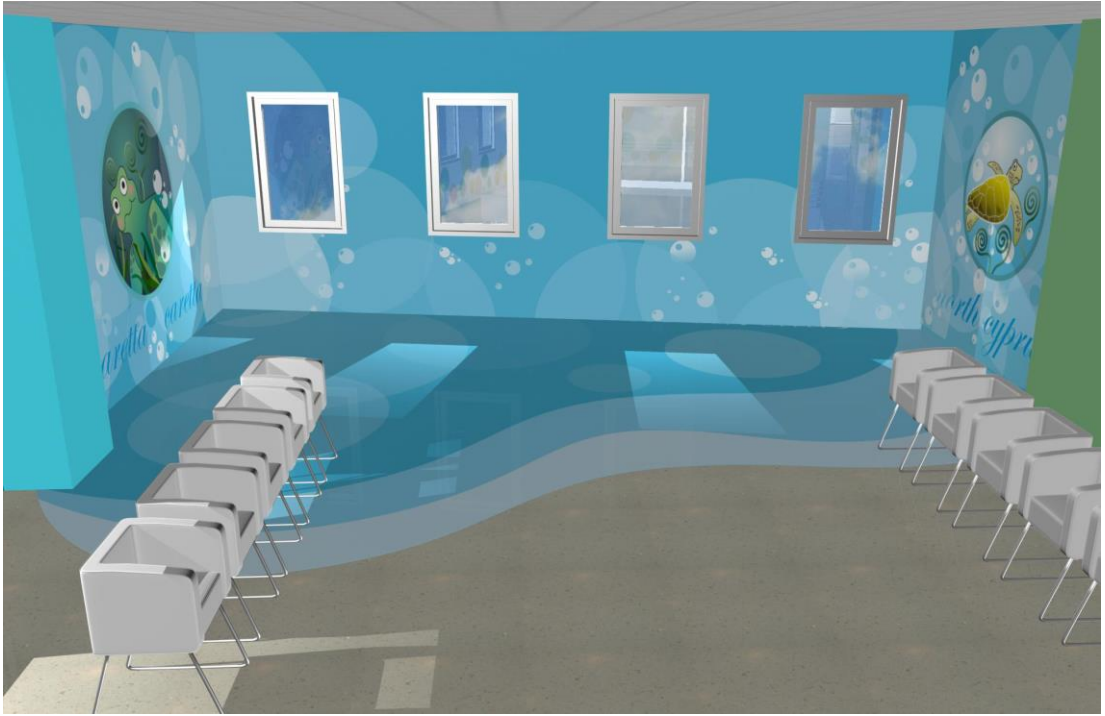


Görüntü 59: Danışma Alanının 3D Bilgisayar Ortamında Canlandırılmış Görüntüsü

Ana bekleme bölümünde deniz ve caretta teması 3 duvar ve zeminle birlikte ele alınarak tasarlanmıştır. Duvar boyunca büyük ölçekli “Caretta North Cyprus” yazısı ile bu iki kavramın çocukların hafızasında birlikte yer etmesi amaçlanmıştır (Bkz: Görüntü 60). Bekleme alanı olduğu için çocukları sakinleştirecek ve rahatlatacak mavi tonları tercih edilmiştir. Ayrıca gün boyu çok ışık alan bir mekân olduğu için, mavi ve yeşil gibi soğuk renkler kullanılmıştır (Bkz: Görüntü 61).



Görüntü 60: Bekleme Salonu için Carettalı İllüstrasyon Çözümleri.



Görüntü 61: Bekleme Salonunun 3D Bilgisayar Ortamında Canlandırılmış Görüntüsü

Bulaşıcı hastalığı olan hasta çocuklar için camla çevrilmiş özel bölüm tasarlanırken diğer duvarlarla devamlılık sağlanarak izole edilmişlik hissi minimuma indirmek istenmiştir. Devamlılığı güçlendirmek için giriş kapısının sol yanındaki duvarda da benzer çalışmalar yapılmış, böylelikle bütünlük sağlanmıştır. Muayene odalarına giden koridorun girişinde bilgilendirme grafikleri eksik olduğu için tipografik çalışma ile bu eksik giderilmiştir (Bkz: Görüntü 62 ve 63).



Görüntü 62: Giriş Duvarı ve Devamındaki Camlı Karantina Odası için İllüstrasyon Çalışmaları.



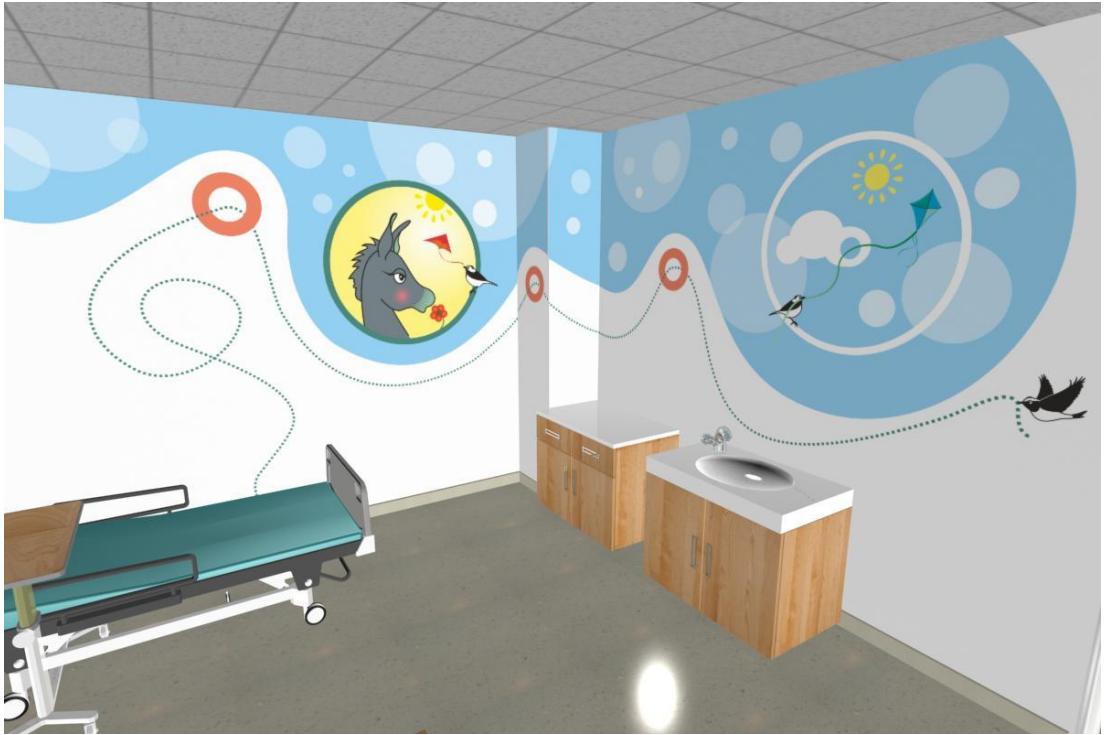
Görüntü 63: Giriş Duvarı ve Devamındaki Camlı Karantina Odasının 3D Canlandırılmış Görüntüsü

3. Muayene Odası

Projenin diğer bir önemli ayağı muayene odasıdır. Çocukların en çok endişe duyacağı mekânlardan biridir. Muayene yatağına uzandığında dikkatini çekecek iki önemli duvar için ilgisini çekecek resimlemeler ve grafikler tasarlanmıştır. Bu grafiklerle aynı zamanda Kıbrıs'ın koruma altında olan Karpaz eşeğinin önemi vurgulanmıştır (Bkz: Görüntü 64 ve 65).



Görüntü 64: Muayene Odası için Karpaz Eşegi Temalı İllüstrasyon Çalışması



Görüntü 65: Muayene Odasının 3d Programında Canlandırılmış Görüntüsü

4. Yatak Odası

Projenin son ayağı geceyi hastanede geçirmek zorunda kalan çocuklar için yatak odası tasarımlarıdır. Mevcut odalar hem kadın doğum kliniğine hem de çocuk kliniğine hizmet verdiğinden çocuklara özel tasarımlar yoktur. Oysa ki birkaç oda çocuklara ayrılıp, onların kendilerini evde hissedebilecekleri mekânlar yaratılabilir. Yatak odasının duvarlarında çizgisel ve dairesel desenler kullanılmış, yine diğer mekânlarla aynı tonlarda pastel renkler tercih edilmiş ve Karpaz eşeği farklı bir kompozisyonla duvara yerleştirilmiştir (Bkz: Görüntü 66 ve 67). Diğer yatak odaları için, çocukların yaş ve cinsiyetlerine göre farklı tasarımlar da hazırlanabilir.



Görüntü 66: Yatak Odası için Hazırlanmış Grafikler



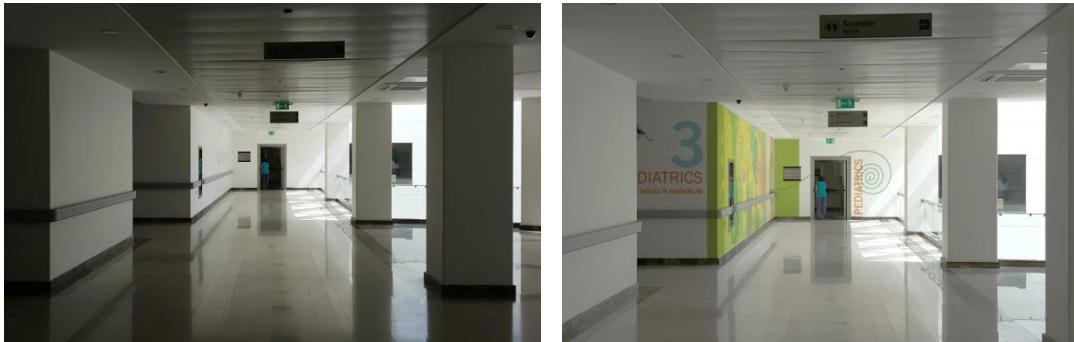
Görüntü 67: Yatak Odasının 3D Bilgisayar Ortamında Canlandırılmış Görüntüsü.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Hastanelerdeki en naif, kırılgan hasta profili şüphesiz çocuklardır. Geleceği emanet ettiğimiz çocukların hasta oldukları savunmasız dönemlerinde, hastane içinde geçirmek zorunda kaldıkları zamanların zihinlerinde yaratmış olduğu tahribatı en aza indirmek ve yüzlerini güldürebilmek, tasarımcıların da görevleri arasındadır. Bu amaç doğrultusunda, mekân grafiklerinin mekânsal imaj oluşturmalarının değerlendirilmesi sürecinde, alan çalışması olarak çocuk klinik mekânları seçilmiştir.

YDÜ Hastanesinin çocuk kliniği bölümü için hazırlanan mekânsal imaj çalışmaları; vektörel tabanlı bilgisayarda hazırlanmış, 3d max programı kullanılarak üç boyutlu sanal ortamda mekânlara uygulanmıştır. Mevcut olan grafikleri destekleyecek yeni bilgilendirme ve yönlendirmelerin yanı sıra, yeni resimlemeler ve renklendirmelerle mekânlara yeni imajlar kazandırılmıştır.

Aşağıdaki örneklerde çocuk kliniğinin çeşitli mekânlarından çekilmiş fotoğraflar ve bu fotoğraflara adobe photoshop programı ile hazırlanan tasarımların uygulanmış halleri karşılaştırılmaktadır. 3.katta çocuk kliniğine uzanan galeri yolunun sol yan duvarında herhangi bir mekânsal imaj uygulaması olmadığı için hastanenin diğer mekânlarından ayrılmamaktadır. Önerilen tasarımla çocuk bölümüne giden yol diğer servis yollarından ayrılabilir (Bkz: Görüntü 68). Klinik kapısından içeri girdikten sonra ziyaretçileri karşılayan danışmanın mevcut resimlemeleri mekâna özel tasarlanmamıştır. Önerilen tasarım ise mekana özeldir. Danışma yazısı çocukların da görebileceği konum ve büyüklüktedir (Bkz: Görüntü 69).



Görüntü 68: Çocuk Kliniğine Giden Yola Geniş Açıdan Karşılaştırmalı Bakış



Görüntü 69: Danışmanın Eski ve Tasarlanmış Hali.

Danışmanın hemen karşısındaki duvarda asılan gelişigüzel unsurlar görsel kirlilik yaratmaktadır. Muayene odalarını gösteren bilgilendirme grafikleri yoktur. Zeminde ve duvarlarda renk kullanılmamıştır. Öneride Kıbrıs Kuyrukkakanı ile birlikte babutsa, uçurtma, altın sahil ve deniz figürlerinden tasarlanmış kompozisyon ağaç temasıyla buluşmuş ve muayene odalarına yönlendiren tipografik çalışma yapılmıştır (Bkz: Görüntü 70). Aynı tema camlı karantina odası boyunca devam etmiştir ve bütünlük sağlanmıştır (Bkz: Görüntü 71).



Görüntü 70: Danışmanın Karşısı, Eski ve Tasarlanmış Haliyle.



Görüntü 71: Karantina Odasının Mevcut Fotoğrafları ve Önerilen Hali

Bekleme salonunun duvarlarındaki resimlemeler de danışma duvarındaki gibi uyumsuz ve buraya özgü değildir. Buradaki oyun alanı, marketlerde kolayca bulunan duvar yapıştırıcılarının bir diğer iyi bilinen alışveriş yerinden alınmış aksesuarlar ile gelişigüzel yerleştirilmesi ile oluşturulmuştur. Önerilen tasarımlarda Kıbrıs'ın yerel değerlerini öne çıkaran deniz ve caretta teması kullanılmıştır (Bkz: Görüntü 72).



Görüntü 72: Bekleme Salonunda Oyun Bölümünden 2 Farklı Açıdan Karşılaştırmalı Bakış

Muayene odasında bilinen Disney karakterleri yerine Kıbrıs'a özgü Karpaz Eşek teması kullanılarak mekana özgü illüstratif çözümlerle mekânsal imaj çalışması yapılmıştır (Bkz: Görüntü 73).

Yatak odasının da diğer yatak odalarından ayrılması gerekliliği mevcut hali ve tasarlanmış hali karşılaştırıldığında daha iyi anlaşılmaktadır (Bkz: Görüntü 74).



Görüntü 73: Muayene Odasından Karşılaştırmalı İki Bakış



Görüntü 74: Yatak Odasının Eski ve Yeni Hali.

YDÜ Hastanesinin çocuk kliniğinin mevcut durumu ve bilgisayar ortamında yeniden tasarlanıp mekânsal imaj yaratımları karşılaştırıldığında, grafik tasarımın renk, yazı ve resimleme unsurları ile bambaşka dünyalar yaratılabileceği görülmektedir. Bu tezin amacı; günümüzdeki karmaşık mimari kompleksler içerisinde mekânları birbirinden kolayca ayırt edilebilmesi, bu sayede yön bulma becerilerinin artması, mekânın kimliği hakkında daha iyi izlenimler oluşturabilme ve ziyaretçilerine gerekli bilgilerin doğru ve etkili biçimde aktarılabilmesi için mimarinin tek başına yeterli olmadığını ortaya koymaktır. Tüm bunların gerçekleştirilebilmesi için grafik tasarıma çok büyük roller düştüğü tüm dünyada kabul görmeye başlamış, “environmental graphic design”, “architectural graphics”, “interior graphic design”,

“spatial imagery” gibi kavramlar ve disiplinler ortaya çıkmıştır. Günden güne, tüm tasarım alanları, uzmanlık isteyen alt disiplinlere doğru dallanırken, tüm disiplinlerin tek bir amaç doğrultusunda koordineli çalışması esas olmaya başlamıştır. Dolayısı ile grafik tasarım da, mimari, iç mimari, peyzaj gibi disiplinlerle ortak çalışmayı gerektiren önemli bir disiplin olarak öne çıktığı anlaşılmaktadır.

Tez kapsamında yapılan araştırmalar göstermiştir ki, ülkemizde sağlık kuruluşlarına yönelik mekânsal imaj tasarımlarına- dünya ile karşılaştırıldığında- pek rastlanılmamaktadır. Bu duruma, gerek uygulama yöntemleri gerekse mekânsal imaj yaratım süreci açısından bilgi ve beceriye dayalı tasarımların, topluma taşıma görevi üstlenmiş yöneticiler tarafından önemsenmemesi bir neden olarak gösterilebilir. Araştırmaların neticesinde, mekânsal imaj yaratımında kullanılacak grafik tasarımların eğitsel anlamda da bir örnek oluşturacağı ümit edilmektedir. Grafik tasarımın mekânsal imaj yaratımında rolü başlıklı bu çalışma bir eğitim kurumu mekânlarına uygulandığından gelecekte yeni veya başka mekânlara yapılacak çalışmalara da ışık tutacağı ve katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Aalto, Alvar. 2004. **Architecture to Read, Okumak için Mimarlık**. TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi Yayını.
- Akkılıç, M. Emin. 2002. “Sağlık Hizmetlerinin Pazarlanması ve Elazığ’daki Bazı Yataklı Tedavi Kuruluşlarında Bir Uygulama (Tüketicilere Yönelik Anket Uygulaması)”. **Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, Cilt, 12, Sayı, 1, Sayfa, 203-218, ELAZIĞ.
- Akyıldız, Aslı. 2013. “Mekân Tasarımında Anlam Üretme Sürecinin Göstergebilim ve Dilbilim Bağlamında İrdelenmesi”
.aisv2007.zxq.net/2GUN/4ANFI_B/4ASLI_%20AKYILDIZ.pdf
[05.12.2015]
- Altman Irwin, Lawton M. Powell, Wohlwill Joachim F. .1984. “Dimensions of Environment – Behavior Research”. **Elderly People and the Environment**, Plenum Press, New York, s.1-13.
- Ambrose, Gavin, Harris, Paul. 2012. **Tipografinin Temelleri**, Literatür Yayınları, İstanbul.
- Aslanoğlu, Rana A..2000. **Kent, Kimlik ve Küreselleşme**. Ezgi Kitabevi, Bursa.
- Ayna, Aylin. 2011 “The Impact of Globalization on Architecture - Environment Relations, Housing Projects and Design Approaches.” **In The Scale of Globalization. ThinkGlobally, ActLocally, ChangeIndividually in the 21st Century**, 17-21. Ostrava, University of Ostrava.
http://conference.osu.eu/globalization/publ2011/17-21_Ayna.pdf.
[03.09.2014]
- Baker, Julie. 1986. "The Role of the Environment in Marketing Services, The Consumer Perspective, " in John A. Czepeil, Carlisle A. Congramand James Shanahan (eds.), *The Service Challenge, Integrating for Competitive Advantage*, Chicago, IL, American Marketing Association, 79-84.
- Başkaya, Aslı. Yıldırım, Kemal. Muslu, S. Mustafa. 2005. “Poliklinik Bekleme Alanlarında Fonksiyonel ve Algı-Davranışsal Kalite, Ankara, İbni Sina Hastanesi Polikliniği”. *Gazi Üniv. Müh. Mim. Fak. Der. Cilt 20, No 1, 53-68.*
- Becer, Emre. 1999. **İletişim ve Grafik Tasarım**. Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Berger, Craig. 2009. “TheNeedforEnvironmental Graphic Design”,
Wayfinding,Designing and Implementing Graphic Navigational Systems,
Rotovision. <http://www.graphics.com/article-old/need-environmental-graphic-design>, [06.09.2014]
- Berger John. 1999. **Görme Biçimleri**. Metis Yayınları, İstanbul.
- Ching, Francis D.K. .2002. **Mimarlık – Biçim**. Yem Yayın, İstanbul 2002.

- Çevik Ayla. 1999. **Peter Eisenman-Tadao Ando, Batı ve Doğu Kültürlerinde İnsan-Mekân-Doğa İlişkileri**. Mimarlar Odası İzmir Şubesi Yayınları, İzmir.
- Çınaroğlu Songül, Şahin Bayram 2013. “Özel ve Kamu Hastanelerinin Algılanan Kurumsal İtibar ve İmaj Açısından Karşılaştırılması. Uluslararası Yönetim” **İktisat ve İşletme Dergisi**, Cilt 9, Sayı 18, 2013, ss. 283-298
- Dağ, Elif. 2015. **İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı**. Grafik Kitaplığı Yayını, İstanbul.
- Demir, Çiğdem. 2009. “Günümüz Sergileme Tasarımı, Türleri ve Londra'dan Sergileme Tasarımı Örnekleri”, gazi_sanat_tasarim02.qxp, s. 51-65. http://www.sanativetasarim.gazi.edu.tr/web/makaleler/2_cigdem.pdf. [24.05.2014]
- Eagleton, Terry. 2005. **Kültür Yorumları**, Çev. Özge Çelik, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Edgü, Erincik. 2003. Konut Tercihlerinin Mekânsal Dizin ve Mekânsal Davranış Parametreleri İle İlişkisi, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Erdoğan, B. Zafer, Develioğlu Kazım, Gönüllüoğlu, Sevgi ve Özkaya Hakan. 2006. “Kurumsal İmajın Şirketin Farklı Paydaşları Tarafından Algılanışı Üzerine Bir Araştırma”. **Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Dergisi**, Sayı 15. <http://www.academia.edu/download/31060356/55-76.pdf> [10.11.2015]
- Ergün, Erdoğan. 2012. Grafik Tasarımın İç Mekân Yüzeylerinde Kullanımı. Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Ankara
- Fitoz, İpek. 2002. Mekân Tasarımında Belirleyici Bir Etken Olarak Yapay Işık İçin Aydınlatma Tasarımı Modeli. Doktora Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Endüstri Ürünleri Tasarımı, İstanbul.
- Garip, Ervin. 2009. Büyük Mağazalarda Tüketici Mekansal Davranışının Mekansal Dizim Çerçevesinde İrdelenmesi, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Gemlik, Nilay, Sıgır, Ünsal SIGRI. 2007. “Kurum İmajı Analizi ve Bir Belediye Üzerindeki Uygulamanın Değerlendirilmesi”. **İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, Yıl,6 Sayı,11 Bahar 2007/2 s.267-282 www.ticaret.edu.tr/uploads/Kutuphane/dergi/s11/M00172.pdf [10.05.2016]
- Gibson, David. 2009. **TheWayfinding Handbook, Information Design for Public Places**. Princeton Architectural Press, New York.
- Gibson James L.,Ivancevich John M., Donnelly James H. .2000. **Organisations, Behavior-Structure-Processes**. IrwinMc Graw-HillCompanies, USA

- Güç, Berna. 2013. Kompleks Bir Yapıda Mekanın Algısal Kaliteye Etkisi, SDÜ Hastanesi Örneği, **SDU International TechnologicScience**, Vol. 5, No 2, December, pp. 145-155
- Güngör İ. Hulusi. 2005. **Görsel Sanatlar ve Mimarlık İçin Görsel Tasar**. Esen Ofset, 3. Baskı, İstanbul.
- Harvey, David. 2003. **Postmodernliğin Durumu**. Çev. Sungur Savran. Metis Yayınları, İstanbul
- İlgın, Niron. 2009. "The Importance of Environmental Graphic Design in Human Life and It's Affection.", İzmir University of Economics, Faculty of FineArtsand Design, Department of Visual Communication Design. Spring 2009, GD494
http://www.as8.it/edu/writing/GD494_niron.pdf. [03.09.2014]
- İnan, Nurgül ve Yıldırım, Tayfun. 2009. "Mimari Tasarım Sürecinde Disiplinlerarası İlişkiler ve Eşzamanlı-Dijital Ortam Tasarım Olanakları". **Gazi Üniv. Müh. Mim. Fak. Dergisi**. Cilt 24, No 4, 583-595.
dergipark.ulakbim.gov.tr/hunefd/article/viewFile/.../5000045971 [03.09.2014]
- İzgi, Utarit. 1999. **Mimarlıkta Süreç – Kavramlar, İlişkiler**. Yem Yayın, İstanbul.
- Karamustafa, S. 2003, 21. yüzyıl Türkiye'sinde Görsel İletişim Tasarımı Eğitimi, Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İstanbul.
- Karasakaloğlu Duygu, Zengel Rengin. 2012. "Yok- Mekânlar Olarak Temalı Otellerde Kaybolma Algısı Üzerine Bir İnceleme", **Anatolia, Turizm Araştırmaları Dergisi**, Cilt 23, Sayı 1, Bahar, 86-98.
- Lang, P. J. 1977." Imagery in Therapy, An Information Process in Analysis of Fear." **Behavior Therapy** 8, 862–886.
- Lefebvre, H. 1991. **The Production of Space**, İng. çev. D. Nicholson- Smith, Blackwell, Oxford, [1974], s. 40.
- Lynch, Kevin. 1960. **The Image of the City**, The MIT Press.
- Mijksenaar, P .2008., "SignagetotheRescue", **Information Design Workbook**, haz. Kim Baer, Rockport Publishers, Massachusetts.
- Oylum, Nilüfer, Çatak. 2011.Marka İç Mekân İlişkisi, Türkiye Hizmet Sektörü Üzerinden Bir Araştırma. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Özdeniz, Mesut B. .2013. "Günüşiği Çalgıcısı Üç Mimar", Doğu Akdeniz Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, internet yayınları.
http://www.emo.org.tr/ekler/7ed94744426295f_ek.pdf [30.04.2014]

- Porada, Kathy. 2013. "Building Hope, Patient Care Comments",
<http://pulse.seattlechildrens.org/seattle-childrens-new-directional-wayfinding-system-art-design> [05.05.2016]
- Porteous J. Douglas. 2003. **Environmental Aesthetics. Ideas, Politics and Planning**. Routledge, London and New York.
- Price Steven. 2000. "Visualising the Boundaries of Architecture and Graphic Design", MA Communication Design, Central St Martins, London.
<http://www.slideshare.net/planbstudio/visualising-boundaries-between-architecture-and-graphic-design-ma-thesis>, [03.09.2014]
- Rapaport Anatol. 1974. **Conflict in Man-Made Environment**, Penguin Books, USA
 Robins 1999, 21
- Read, Marilyn A. 1997. The Impact of Space and Color in the Physical Environment on Children's Cooperative Behavior. Doktora Tezi, Oregon State University.
https://ir.library.oregonstate.edu/concern/graduate_thesis_or_dissertations/st74ct63v. [20.12.2017]
- Ross E. Mitchell. 2001 "Thorstein Veblen, Pioneer in Environmental Sociology", **Organization & Environment**, December 2001, 14, 389-408,
- Sennett, Richard. 1999. **Gözün Vicdanı**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Stelling Doug, AIA, and Mason John. 2000 "Environmental Graphic Design", **The Architect's Handbook of Professional Practice**, Ed. Joseph A. Demkin. 13th edition s. 621-642
- Szita Jane. 2009. "Barok Fantezi", **Frame Dergisi**, Mayıs/Haziran sayısı, s.63-65
- Urry, John. 1999. **Mekânları Tüketmek**. Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Tuncel, Ahu. 2009. Lokanta, Yeme İçme ve Eğlence Mekânlarında Aydınlatma Tasarımı, Işık ve Rengin Atmosfer Oluşumuna Etkisi. Sanatta Yeterlilik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Veblen, Thorstein. 1995, **Aylak Sınıf**, Çev.İ. User, İst, Marmara Üni. Yayını
- Venturi R., Denise S. B., Izenour S. .1993. **Las Vegas'ın Öğrettikleri**. Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.
- Wilhide Elizabeth. 2001. **Materials, A Directory For Home Design**. Rockport Publishers, USA.
- Yıldırım, Kemal. 2005. "Bir Ticari Mekân İmajının Müşteri Karakteristiklerine Bağlı Olarak Farklı Yorumlanması", Gazi Üniv. Müh. Mim. Fak. Der. Cilt 20, No 4, 473-481.

ÖZGEÇMİŞ

1. **Adı Soyadı: Elif Atamaz Daut**
2. **Doğum Tarihi: 20 Ocak 1975**
3. **İletişim Bilgileri: elif.atamaz@neu.edu.tr**
4. **Öğrenim Durumu:**

Derece	Alan	Üniversite	Yıl
Lisans	Mimarlık Bölümü	ODTÜ	1997
Y. Lisans	Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü	Hacettepe Üniversitesi	2001
Doktora	Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı	Yakın Doğu Üniversitesi	2017

5. Uluslararası Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler (SCI & SSCI & Arts and Humanities)

Daut Atamaz, E., Ergün, E. (2017), Graphic Design Applications for Spatial Imagery and Examples from a Nursery School, Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, Ed 2018;14(3):947–957.

6. Uluslararası Diğer Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

Daut Atamaz, E., Ergün, E. (2017), Doğal ve Yapay Işığın Mekansal İmaj Yaratımına Etkileri, Journal of Near Arcitecture–October 2017 Volume:1 Issue:1

Atamaz, E. (2017), The Role of Graphic Design in Converting Urban Spaces to Public Spaces. TMD Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi, Issue: 10 Winter – Spring. Doi: 10.17365/TMD.2017.1.008.x

7. Uluslararası Yazılı Bildiriler

Atamaz, E. (2016). Göçmen Nüfusun Kente Dahil Edilmesinde Grafik Tasarımın Rolü. II. Uluslararası Sanat ve Tasarım Kongresi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, 19-21 Ekim October, s. 146-156.

Atamaz, E., Özak, R. (2015)., “Kentsel Mekanların Kamusallaştırılmasında Grafik Tasarımın Rolü ve Önemi”, 27. Uluslararası Yapı ve Yaşam Kongresi, s. 63-74.

Atamaz E. (2015), “Modern Yaşamın Tasarım Eğitiminde Yeni Bir Alan; Mekan Grafiği”, Çukurova Üniversitesi 1. Sanat Araştırmaları Sempozyumu, s. 147-154,

Atamaz E. (2014), “The Role Of Graphic Design For Supplying Proper Space Image and Healing Communication Between People and Residential Environments”, 3. International Environment and Design Congress, Re-thinking Residential Environments. s. 153-160, Bahçeşehir University Press

Atamaz E. (2003), “The Importance of Open Spaces in the Future Cities”, “Syposium: Creating The Future”, Lefke Avrupa Üniversitesi,

8. Ulusal Yazılı Bildiriler

Atamaz E. (2015), Mekan Tasarımında Grafik Tasarımın Rolü ve Önemi, 4. Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu, Mekan Tasarımında Disiplinlerarası Yaklaşımlar, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. s. 3-12.

Atamaz E. (2006). Geleneksel Konut Mimarisinin Önemi; Lefke Bölgesinin Geleneksel Konut Tipi Üzerine Alan Çalışması”, II. Konut Kurultayı- Kuzey Kıbrıs’da konut-sorunlar-öneriler, 8-9-10 Mart, KTMMOB, Lefkoşa, s.45-52.

Atamaz E. (2006), Dünyada Konutun Tarihçesine Kısa Bir Bakış , II. Konut Kurultayı- Kuzey Kıbrıs’da konut-sorunlar-öneriler, 8-9-10 Mart, KTMMOB, Lefkoşa, s.1-20

Atamaz E. (2006), Küresel Kentlerin Kamusal Olamayan Kentsel Alanları , 8.Ulusal Sanat Sempozyumu 18-20 Ekim, s.201

Atamaz E., Kent Mekanlarının Tasarımının Turizmde Önemi, Turizm ve Kentler Sempozyumu, Lefkoşa ve Alanya Belediyeleri ortak Sempozyumu, (2004).

9. Diğer Yayınlar

Atamaz E. (2007), “Değişen Zaman ve Mekan İçinde Tarihi Kimliğin Sürekliliği: Lefkoşa-Arabahmet Mahallesi Deneyimi”, Mimarca Dergisi, sayı:75, s.25-28.

Atamaz E., “İletişim Tarihinde Karikatürün Yeri ”
<http://ekitap.kulturturizm.gov.tr/belge/1-16555/elif-atamaz-asicioglu---iletisim-tarihinde-karikaturun-.html>

10. Ödüller

"Çağdaş Kentler ve Yerel Yönetimler" Karikatür Yarışması, 2.lık ödülü. 2001

"Lefke Turizm Komitesi Logosu" yarışmasında 1.lık ve 2.lık ödülleri. 2009

Çeşitli Karikatür yarışmalarında başarı ödülü ve sergilenme.

11. Uluslararası Karma Sergiler

(2017) “Kesişme Noktası”Düzce Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Ankara Çankaya Belediyesi Çağdaş Sanatlar Merkezi, 2-13 Kasım

(2016) “Göç” II. Uluslararası Sanat ve Tasarım Kongresi – Jürili Kongre Sergisi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, 19-21 Ekim October

(2016) EMPATİ / EMPATHY “Engelli veya engelli annesi olmak” 8 Mart Dünya Kadınlar Günü Etkinlikleri, Uluslararası Karma Sergi, 8-18 Mart .

(2015). “Bizimle” Ortak Sergi ve Panel, Uşak Belediyesi, Yakın Doğu Üniversitesi, 21-27 Aralık

(2015). “İzdüşüm” Karma Sergi, Çankaya Belediyesi, Ankara, Türkiye

(2014). Kadın Karikatüristlerimiz / Karikatürde Kadın Eli, Neşe ve Karikatür Müzesi, İzmir, Konak Belediyesi.

(2014). KADIN GÖZÜYLE ERKEK - ERKEK GÖZÜYLE KADIN SERGİSİ, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Antalya

(2014). Kıbrıs Türk Karikatür Sanatçıları Karma Sergisi, 12'inci Uluslararası Sanatla Uyanmak Festivali, Kosova.

(2010) “Kıbrıs Türk Karikatür Sanatı” İsimli Karma Karikatür Sergisi, 6 Ekim, Anadolu Üniversitesi Eğitim Karikatürleri Müzesi, Eskişehir

12. Ulusal Kişisel Sergiler

(2013) Yakın Doğu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Doktorada Yeterlilik Jürisi sergisi

(2006) II. Konut Kurultayı- Kuzey Kıbrıs’da konut-sorunlar-öneriler, 8-9-10 Mart 2006- kapsamında “Konut” konulu kişisel karikatür sergisi.

(2002) Lefkoşa 2020 Sempozyumu- Ocak 2002- kapsamında “Lefkoşa” konulu karikatür sergisi.

13. Ulusal Karma Sergiler

(2017) Yakın Doğu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Öğretim Görevlileri Karma Sergisi, İsmet Vehit Sergi Salonu

(2015) Yakın Doğu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Öğretim Görevlileri Karma Sergisi, AKM Sergi Salonu

14. Jüri Üyeliği

(2017) Milli Eğitim Bakanlığı, Liselerarası Fotoğraf Yarışmasında davetli jüri üyeliği

(2016) Sivil Savunma Teşkilatı Başkanlığı'nın Milli Eğitim Bakanlığı ile koordineli olarak düzenlediği Liselerarası Grafik Tasarım Yarışmasında davetli jüri üyeliği

(2016) Milli Eğitim Bakanlığı, Liselerarası Fotoğraf Yarışmasında davetli jüri üyeliği

(2015) Sivil Savunma Teşkilatı Başkanlığı'nın Milli Eğitim Bakanlığı ile koordineli olarak düzenlediği Liselerarası Fotoğraf Yarışmasında davetli jüri üyeliği

(2014) Sivil Savunma Teşkilatı Başkanlığı'nın Milli Eğitim Bakanlığı ile koordineli olarak düzenlediği Liselerarası Fotoğraf Yarışmasında davetli jüri üyeliği

(2011) Kıbrıs Üniversitesi Grafik Bölümünün 2. Yarıyıl Final Projesi için konuk jüri üyeliği

15. Bilimsel / sanatsal organizasyonların düzenlemesinde yer alma.

(2017) YDÜ Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesinin düzenlediği 8.Akademiada Uluslararası Sanat Akademisinin düzenleme kurulu üyesi.

(2016) YDÜ Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesinin düzenlediği 7.Akademiada Uluslararası Sanat Akademisinin düzenleme kurulu üyesi.

(2015) YDÜ Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesinin düzenlediği 6.Akademiada Uluslararası Sanat Akademisinin düzenleme kurulu üyesi.

(2014) YDÜ Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesinin düzenlediği 1. Resim Çalıştayı düzenleme kurulu üyesi

(2014) YDÜ Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesinin düzenlediği 5.Akademiada Uluslararası Sanat Akademisinin düzenleme kurulu üyesi.

(2013) YDÜ Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesinin düzenlediği 4.Akademiada Uluslararası Sanat Akademisinin düzenleme kurulu üyesi.

(2007) KTMMOB'nin bünyesinde, I. Mimarlık ve Eğitim Kurultayı, Diğer Tasarım ve Meslek Gruplarıyla Ortak Çalışmalar Grubu Üyeliği.

(2007) Mimarlar Odası Uluslar arası Yaz Okulu: Akdeniz'de Sokak Mekanının Yeniden Canlandırılması: Lefkoşa Örneği; Seminer veren Öğretim Üyesi.

(2002) Lefkoşa 2020 Sempozyumu- Ocak 2002