

DİSİPLİNLERARASI
ÇAĞDAŞ SANAT YAZILARI

EDİTÖRLER

HÜDA SAYIN YÜCEL
ÖZLEM TEKDEMİR DÖKEROĞLU
GÖKHAN EKEN



myrina yayınları

MYRİNA YAYINLARI

Yayın No: 119

**DİSİPLİNLERARASI
ÇAĞDAŞ SANAT YAZILARI**

**EDİTÖRLER
HÜDA SAYIN YÜCEL
ÖZLEM TEKDEMİR DÖKEROĞLU
GÖKHAN EKEN**

**KAPAK TASARIMI
ÖZLEM TEKDEMİR DÖKEROĞLU**

**SAYFA TASARIMI
MYRİNA YAYINLARI**

**ISBN: 978-625-6812-27-7
BİRİNCİ BASKI: Şubat 2024-ANKARA**

Bu kitabın yayın hakları saklıdır.
Yayıncının ve yazarın izni olmaksızın çoğaltılamaz.

MYRİNA YAYINLARI
Sertifika No: 52509
Web: www.myrinayayinlari.com.tr
E-posta: info@myrinayayinlari.com.tr
Instagram: myrinayayinlari

BASKI
Step Matbaacılık A.Ş.
Yenimahalle/ANKARA
Sertifika No:47479

**DİSİPLİNLERARASI
ÇAĞDAŞ SANAT YAZILARI**

EDİTÖRLER

HÜDA SAYIN YÜCEL
ÖZLEM TEKDEMİR DÖKEROĞLU
GÖKHAN EKEN

İÇİNDEKİLER

Önsöz / vii

Bir Sanat Pratiği Olarak Dijital Tasarım Uygulamalarıyla Yapısöküm:
Glitch Art
(Şuayyip YÜCEL) / 1

Çağdaş Sanatta Antroposen Anlatılar
(Özlem TEKDEMİR DÖKEROĞLU) / 27

Çağdaş Sanatta Ekolojik Problemlere İyileştirici Yaklaşımlar:
Ekofeminizm
(Burcu ÖZYONAR ÇIRAK) / 43

Kâğıt ve Mekân Arasındaki Boşluk: Paradoks Bağlamında Çizim Heykeller
(İlke İLTER GÜVEN) / 59

Kuru Otlar Üstüne Filminin Resimsel Okuması
(Gökhan EKEN-Burcu KAYA KARADUMAN) / 75

Mekân ve İllüstrasyon: İç Mekânda Çevresel İllüstrasyon Kullanımı
(Eda UZUN) / 89

Ortam Odaklı Sanat Özelinde Ses Enstalasyonları
(Hatice ÇÖKLÜ AŞKIN) / 103

Ortaöğretim Sanat Eğitimi Müfredatında Çağdaş Sanatın Yeri
(Yasemin UZUN) / 119

Oryantalizm ve Çağdaş Sanatta Postkolonyal Yaklaşımlar
(Yasemin TAŞKIN) / 131

Sanat ve Dijital Oyun Tasarımı
(Gülşah ÖZDEMİR) / 145

Sanat ve Folklor
(Mustafa ELMAS) / 161

Sanatsal Dilin Mimari ile Birleşimi: Eva Jospin ve Sanatı
(Berna AYDIN) / 171

Sanatta Saęaltımda Sinthome Yetisi
(Jale Asya KAHRAMAN ÖZYILMAZ) / **189**

Sonsuzluk Meselesi Üzerinden Van Gogh'u Anlatmak:
Sonsuzluęun Kapisında
(Derya Aysun CANSAN) / **201**

Teknik Alternatifte İpin Postmodern Temellük Pratikleri
(Melisa ALICI-Ayşe AZAMET) / **219**

Toplumsal Cinsiyet Temelinde
Çaędaş Kadın Sanatçılarının Odaęı: Acı
(Özlem MURAZ) / **235**

Yazar Özgeçmişleri / **249**

Önsöz

Bu kitap, disiplinlerarasılık kavramının, çağdaş sanatın merkezine yerleştiği bir dönemde, yaşadığımız çağa tanıklık eden bir grup akademisyenin, günümüz sanatı üzerine farklı perspektifler içeren yazılarını bir araya getirme fikriyle ortaya çıkmıştır.

Sanat, farklı dönemlere, akımlara ve anlayışlara uyum sağlayan değişen ve dönüşen bir kavramdır. Kandinsky'nin herkesçe bilenen "Her çağ kendi sanatını yaratır" sözünden hareketle, çağdaş sanat pratikleri her zaman bu dönüşümün en canlı ve heyecan verici yansımalarından olmuştur. Geleneksel sınırları aşan, kalıpları yıkarak yeni ifade biçimleri arayan çağdaş sanatın temelinde, disiplinlerarasılık kavramının önemli bir yeri vardır. Çağdaş sanat, sadece sanatçının eserini yaratma sürecinde değil, aynı zamanda izleyiciyle etkileşimde bulunma sürecinde de disiplinlerarasılığı merkezine alır. Bu yönüyle çağdaş sanat, izleyiciyi sadece görsel bir deneyimle sınırlamaz, disiplinlerarası unsurların bir araya geldiği yapıtlarla izleyiciye kendi estetik deneyimini şekillendirme özgürlüğü sağlarken, aynı zamanda yapıtlarla duysal, duygusal, zihinsel ve hatta interaktif düzeyde etkileşim kurabilme potansiyeli taşır. Bu yönüyle, sanat yapıtlarının doğasını anlamaya yönelik her türlü heyecan verici deneyimi yaşatma potansiyeli de taşıyan çağdaş sanat, farklı bakış açılarından okunmaya ve değerlendirmeye açık bir kavramdır.

Sanatın disiplinlerarası pratiklerle derinleştiği, teknolojinin sanatın sınırlarını zorladığı ve tanımının yeniden oluşturulduğu bir çağın eşliğinde, çağdaş sanat yapıtlarının güncel kavramları nasıl dönüştürüldüğüne dair fikirler içeren yazılardan oluşan kitap, çağdaş sanatın heyecan verici yolculuğunda, okuyuculara rehberlik etmek ve çağdaş sanatın disiplinlerarası dünyasına bir pencere açmak için hazırlanmıştır.

Hüda Sayın Yücel
Özlem Tekdemir Dökeroğlu
Gökhan Eken

Mekân ve İllüstrasyon: İç Mekânda Çevresel İllüstrasyon Kullanımı

Eda UZUN¹

Giriş

Mekân ve görsel iletişim arasındaki ilişki insanlık tarihi kadar eskidir. Bu iki alan aslında insanlık tarihinin başlangıcından beri karşımıza çıkar. İlk insanın mekânı mağarasıdır, görsel iletişimini de mağara resimleri aracılığıyla yapar (Taşçıoğlu, 2020, s.9). Tarih boyunca insanoğlu hikâyeye anlatmak için anlatsal imgeler kullanmıştır. Geniş bir izleyici kitlesine veya özel bir topluluğa görsel olarak fikir ve mesajlar iletmek amacıyla geniş duvarlara, tavanlara ve bina cephelerine yapılan resimler duvar resimleri, varlıklarını yüzyıllar boyunca sürdürmüştür. Yunanistan ve İtalya'nın eski uygarlıklarında, kahramanların ve festivallerin illüstrasyonları, mitolojik masallar ve edebiyat, cenaze sahneleri ve spor etkinlikleri çizilmiş ve tören kaplarına kazınmıştır. Zengin ve güçlülerin evlerini açıklayıcı duvar resimleri ve yer mozaikleri süslemiştir. Ayrıca bu duvar resimleri, Antik Mısır mezarlarında, Yunan ve Roma fresklerinde, Orta Çağ kiliselerinde ve on yedinci yüzyıl Avrupa saraylarında da görülmektedir (Norman Rockwell Museum, 2023 ve Wigan, 2012, s.81).

Bu örnekler, altıncı yüzyılın sonlarında yaşamış olan Papa Gregorius Magnus'un "Yazılar okuma yazma bilenler için ne ise, resimler de okuma yazma bilmeyenler için aynı şeydir" ifadesini akıllara getirir (Gombrich, 1997, s.135). Tarihin uzun bir dönemi, kutsal kitabı anlatan hikayeler, sanatçılar tarafından, okuma yazma bilmeyen insanlara, kiliselerde duvarlara yapılan freskler yoluyla aktarılmıştır. İzleyicisine doğrudan bir mesaj aktarmaya çalışan bu resimler, kiliselerin kimliğine uygun olarak sipariş üzerine yaptırılmıştır. Dolayısıyla mekânın bir parçası olarak illüstrasyonlar, geçmişten bu yana en çok kiliselerde karşımıza çıkmaktadır.

¹ Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Mimarlık, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, edauzun@hotmail.com, Orcid ID: 0000-0002-0767-9154

Görsel sanatlar, görünmez ya da erişilmez olan ya da fanteziden doğan şeyleri görünür hale getirir ve bir nesneyi görülebilir kılmak, onun özsel özelliklerini kavramak demektir (Arnheim, 2018, s. 283). Mekânın özünü ya da kimliğini ortaya çıkartarak onu görünür kılmak için mekânın özelliklerinin de kavranması gereklidir. Bir mekânın karakteri genellikle mekânın işlevi, fiziksel özelliği ve atmosferiyle oluşur.

Mekân, fiziksel mekânlar içerisinde doğal mekânlar (dağ, orman, göl) ve yapay mekânlar (bina, yol, köprü) olarak ayrılır. Mekân kavramı, coğrafi, fiziksel, sanatsal veya soyut bağlamlarda kullanılabilir, bu sebeple de anlamı bağlama göre değişebilir. Bu kavram üç boyutlu gerçek bir yapı olabileceği gibi sanal mekânlar da olabilir. Bu çalışmada bahsedilen soyut ya da düşüncedeki mekân/yer değil, sınırları belirli ve algılanabilir mimari mekânlardır.

Hemen hemen her yerde mekânın duvarlarına müdahale edilir. Beğenilen bir resmin ya da fotoğrafın asılması ve duvar kâğıdı ya da değişik desenlerde etiketlerin kullanılması daha çok başvurulan mekânı farklılaştırma yöntemleridir. Kişinin duvarları kendi sevdiği renge boyanması ya da çocukların odalarına sevdikleri karakterleri yapıştırması da odayı kişinin zevkine göre dönüştürme girişimidir. Bu girişimlerin temel motivasyonu, insanların içinde yaşadıkları mekânı kendinden bir parça haline getirme isteğidir. İnsanlar aslında yaşadığı yeri kendi kimliğine uygun olarak dönüştürür.

Mekânın bir ögesi olarak çevresel illüstrasyonlar, başlıca bir disiplin haline gelmiş olan çevresel grafik tasarımın (environmental graphic design) bir parçasıdır. Terceira (2020), çevresel grafik tasarımı tipografi, renk, görüntü ve doku gibi grafik unsurların, insanların bir mekânda yaşadıkları deneyimi düzenlemek ve geliştirmek için kullanılması olarak tanımlar. Her bir grafik öge, insanların deneyimlerinin düzenlenmesinde farklı bir rol oynar. Renk, mekânın ruh halini değiştirerek onu enerjik, kasvetli, eğlenceli vb. hale getirebilir. Ayrıca bir alanı veya bir alanın bölümlerini kategorize etmeye, vurgulamaya veya başka bir şekilde farklılaştırmaya yardımcı olabilir. Tipografi, yön bulma, etiketleme, tanımlama, pazarlama, satış vb. amaçlarla metin aracılığıyla bilgi iletir. Görüntüler bilgi iletir ve duygu uyandırır. Doku, mekâna ekstra bir boyut ve derinlik katar.

Tasarımla dönüşen mekânlarının insanlar üzerinde etki yaratmasında, aydınlatma, duvarların rengi, mobilyaların yerleşimi gibi birçok faktör rol oynar (Brooker ve diğerleri, 2011, s.205). Bu faktörler arasında çevresel illüstrasyonlar önemli yer tutar. Mekânın mesajını kişiye iletme açısından görsel iletişim ortamı sağlayan çevresel illüstrasyonların, mekânın atmosferini ve kimliğini oluşturma ayrıca estetik bir deneyim sunma gibi işlevleri bulunur. Bu araştırmada, mekân ve görsel iletişim üzerine araştırmalar sunulmuş özellikle mekân ve çevresel illüstrasyon etkileşimi anlatılmıştır. İç mekânda çevresel illüstrasyon kullanımı teknik detaylarıyla anlatılarak çevresel illüstrasyon örnekleriyle konu pekiştirilmeye çalışılmıştır.

Mekân ve Görsel İletişim

Mekân, insanı fiziksel çevreden belli bir derecede ayıran ve içinde eylemler sürdürmesine elverişli boşluk olarak tanımlanır. Mimari bir mekân yaratmak, geniş anlamdaki doğadan ya da peyzaj mekânından insanın kavrayabileceği bir bölümü sınırlamaktır. Yani sınırlayıcı ve bölücü öğeler mekânı oluşturur (Hasol, 2012, s. 313).

Mekân, herhangi bir iç ya da dış çevreyi veya kapalı bir alanı ifade eder ve belirli karakteristik özelliklere sahip bir mekâna işaret eden “yer” teriminden farklıdır (Brooker ve diğerleri, 2011, s. 166). Yer, belli bir zamanda üstünde durduğumuz alandır. Mekân ise geriye kalan her şeydir. Yer her zaman özeldir. Bir yerden diğerine gidebiliriz. Ama o yolculuk, mekândan geçilerek yapılır (Tony, 2016 s.210). Mekân fiziksel; belli boyutlara sahiptir, bir yere konumlanmıştır ve zamanla farklı deneyimler biriktirerek hafızasını oluşturur. Yer, aktivite, olay ve eylemlerin geçtiği alandır. Bu yer, bir bina ya da kent olabilir. Yerlerin hatırlanması için o yere ait karakteristik özelliklere, seslere, dokulara ve olaylara bağlıdır (Farely, 2011, s. 28).

Dış mekân, sokaklarda, alanlarda, parklarda, bahçelerde, özetle insan yapıtlarının arasında kalan ve bunlarla sınırlanan mekânlardır (Hasol, 2012, s. 313). İç mekân ise, mimari ölçekte, doğrusal kolon ve kirişler ve düzlemsel duvarlar, zemin ve çatı ana öğeleri tarafından oluşturulur. Mimari tasarımda, bu öğeler, bir yapıya biçim vermek, içeriği dışarıdan ayırmak ve iç mekânın sınırlarını belirlemek üzere düzenlenirler (Ching, 2015, s. 11).

İç mekân; duvarlar, zemin ve tavan ile belirlenir. Bütün bu yüzeylerin mekânın oluşumunda çeşitli görevleri vardır. Değişim imkanları son derece sınırlı olması dolayısıyla, zemin diğer mekân elemanlarına destek sağlayarak genelde mekânın biçimini kazanmasına yarayan birleştirici bir öğedir. Tavan genellikle teknik faktörlerle belirlenmesine rağmen, duvarların ve tavanın ele alınışı çok daha büyük imkanlara sahiptir (Altan, 1993, s.80). Alanın sınırlandırılması, özelleştirilmesi diğer bir deyişle bulunduğu yakın çevreden kopartılması, mimari bir objenin inşası olarak düşünülebilir. Yapının içerisiyle dışarısını ayıran sınırları aynı zamanda yapıyı resimsel bir obje olarak ortaya koyan diğer bir deyişle yapıyı imgeleştiren elemanlardır (Demirel, 2017, s. 81). Oluğça özel mahal olan iç mekân, en öznel şekil deęiřtirmelere izin verir (Vostel ve Higgins, 2019).

Mekân, sadece öylece duran, hareketsiz bir "kutu" deęildir. Belleklere sadece birtakım düşüncelerin, anıların kaydedilmesi için aracılık eden bir olgu da deęildir. Mekân kavramı, farklı bakış açlarına, düşüncelere, insana dair özelliklere ve verilmek istenen mesaja göre bir arayüz gibi deęerlendirilebilir. Bu durum, mekân kavramının çok yönlülüęünün bir göstergesidir. Dolayısıyla, insanın karmaşıklığını ve kişisel özelliklerini barındıran mekânın, onu kullanan ya da onunla etkileşime geçenlerle kurduęu iletişim, birtakım duyarlılıkların aktarımı için önemlidir (Turgay, 2013, s. 29). Dev duvar resimleriyle, bina giydirmeleriyle, müzelerle ya da daha da basiti ofiste, yürünen sokakta, apartman girişinde, evde ve odada bir mesaj vermek mümkündür (Taşçıoęlu, 2020, s. 174).

Mekân tasarımını ele alan mimari ve iç mimari, alanın tasarımını, öncelikle kullanışlılığa ve insan bedeninin fiziksel ihtiyaçlarına yönelik olarak ele alır. Mekânın kendisi, yani mekânın tözü, mimarın çözümlendięi bölümdür, içmimar mekânın iç düzenlemesini, mekânın ihtiyaçlarına yönelik olarak tasarlar. Grafik tasarımcı ise mekâna bir görsel iletişim platformu olarak bakar, işaret ve simgelerin yardımıyla iletişimini mekân aracılığıyla kurar (Taşçıoęlu, 2020, s. 165).

Grafik tasarım, kavramların, fikirlerin ve mesajların görselleştirilerek iletilmesini sağlar (Wigan, 2012, s. 110.). Bu açıdan pek çok etkileşimi ve alanı içerisinde barındıran grafik tasarım mekânla doğrudan ilişkilidir (Taşçıoęlu, 2020 s.9). Mekâna ait mesajların görselleştirilmesi,

grafik tasarım öğeleriyle oluşturulur. Daha çok iki boyutlu görsel ve metinler üreten bir alan olan grafik tasarım, üç boyutlu bir mekânı dönüştürebilir. Uygulandığı alanı dönüştüren ya da bu kimliği destekleyen tasarımlar, mekân kimliğinin oluşturulmasına katkıda bulunur.

Mekânın içinde bulunan kişiye verdiği farklı (güvenli, eğlenceli, iştah açıcı, rahatlatıcı vb.) mesajlar, doğal olarak sistemli ve ayırt edici mekânsal düzenlemelerle elde edilir. Örneğin, ucuz bir fastfood mekânında insanların iştahını açan, onları ucuz menüleri sipariş etmeye yöneltten grafikler ve sipariş ettiklerini hızlı şekilde yemeye yönlendiren rahatsız mobilyaları bulunur. Fakat şık bir restoranda durum tam tersidir. Duvarlarda fiyatların ifşa edildiği menüler yerine kapalı lüks menüler vardır. Bu durum insanların uzun süre oturmak isteyecekleri mobilyalarla ve mekânsal düzenlemelerle desteklenerek, mekânda rahat bir atmosfer oluşturulur.

Mekân ve İllüstrasyon

Grafik tasarımın bir alanı olan illüstrasyon; açıklamak, örneklendirmek, bilgilendirmek ya da süslemek amacıyla yapılan resimlendirme çalışmasıdır. İster elle ister dijital yöntemlerle yapılsın illüstrasyonun sayılamayacak kadar çok çeşidi vardır ve fotoğrafın gerçekçiliğinin iletmeye yeterli olmadığı mesajları iletmekte kullanılır. İllüstrasyonun kullanım yerleri ve amaçları çeşitlilik gösterir (Ambrosse ve Harris, 2014 s. 113).

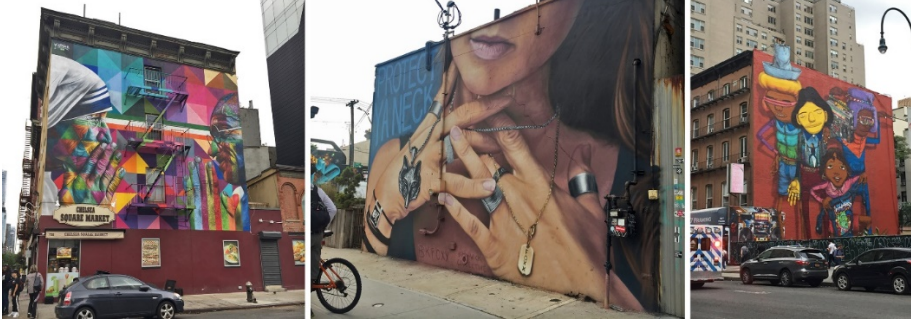
İllüstrasyonların çoğunun bir görevi yerine getirmek üzere bir müşteri için yaratıldığı gerçeği onu ticari sanata yaklaştırır. Bu terim, kişisel ifadeden ziyade bir hizmetin yerine getirilmesiyle ilgili olan illüstrasyonu tanımlar, ancak bu disipline yüzeysel bakmaktır. İllüstrasyon dünyamızı anlamlandırmamıza yardımcı olmak, yaşamın inceliklerini kaydetmemizi, tanımlamamızı ve iletmemizi sağlamak için ortaya çıkmıştır. İllüstratörlerin yalnızca iletişim kurmaları, ikna etmeleri, bilgilendirmeleri, eğitmeleri ve eğlendirmeleri değil, aynı zamanda bunu netlik, vizyon, stil ve genellikle kişisel bir bakış açısıyla gerçekleştirmeleri gerekir. Yani illüstratörler kişisel ifadeyi resimsel temsil ile birleştirirler (Zeegen, 2009, s. 6).

İllüstrasyonlar genellikle basılı materyaller özellikle kitaplarda karşımıza çıkar. Fakat illüstrasyonların kullanım alanları görsel iletişim

alanlarının uzandığı genişliktedir. Mekânlar bu iletişim ağı içerisindeki alanlardandır. Görsel iletişimin bir platformu olan kitaplar gibi mekânların da anlatmak istediği hikayeleri ve mesajları vardır. İllüstrasyonlar, kitapların sayfalarında yer aldığı gibi mekânların boş duvarlarında da yer alabilir. Kitapta sayfaları değiştirirken, mekânda bulunduğumuz yerden başka bir yere geçeriz.

Her mekânın kendine ait bir kimliği vardır ve ziyaretçiye bu kimlik doğrultusunda mesajlar verir. Örneğin hastanelerde iç mekânın resmi, güvenilir ve hijyenik kimliği bu mekânı deneyimleyen insanlara bu yönde mesaj vererek onların hastaneye ilişkin algılarını oluşturur. Bu doğrultuda hastane içerisinde beyaz ya da beyaza yakın açık ve pastel renkler, sade ve işlevsel mobilyalar ve resmi bilgilendirici grafikler gibi iç mekân elemanlarının kullanılması beklenir. Bu sayede o hastane içerisine giren bir kişi doğru yerde olduğunu bulunduğu mekânı gözlemleyerek çözebilir. Ya da bir anaokuluna giriş yapan kişi, içeriye ilk adımını attığı anda canlı renkler ve çocuklara özel hazırlanmış bir alanla karşılaşması gerektiğini bilir. Yani bir hastaneden rengarenk olması ya da bir anaokulundan da sade olması beklenmez. Aksi durumda kişi yanlış yerde olduğu algısına kapılır. Bu sayede insanlar mekânla ilgili ayrımlara rahatlıkla varabilir. Mekân kimliği tüm bu ayrımlarda gizlidir ve sanatçı üretim yaparken bu ayrıntıları göz önünde bulundurur.

Taşçıoğlu (2020), çevresel illüstrasyonlar için kişiye özel "haute couture" tasarıma dikkat çeker. Mekânın kendine özgü özelliklerini göz önünde bulundururken, bir yandan kişinin ya da kurumun kimliğini ve vurgulamak istediği özelliklerini ortaya koyabilmek, tasarımcının tıpkı bir terzi gibi çalışarak o ortama özel tasarımlarını yine o ortamda üretebileceği bir alan olarak karşımıza çıkar. Tasarımcıya yeni bir ufuk açmakla birlikte, renkli ve olabildiğince özgür bir çalışma alanı da sağlayan kişiye özel tasarım anlayışı, farklı ruh ve bedenlere özel "biçilmiş" formların yer aldığı atmosferlerde, yaratı arayışlara zengin yanıtlar sunabilmesi bakımından önemli bir alandır. Tasarımcının, seri üretime yönelik bir kalıba ya da şablona ihtiyaç duymadan uygulayabildiği bu tasarımlar, böylece mekâna, zamana ve konuya ilişkin eşsiz yorumlar içerebilme esnekliğine de kavuşmuş olurlar.



Görsel 1. Çevresel İllüstrasyon Örnekleri, New York, 2019
(Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Duvarlar bu üretim alanları içerisinde en çok kullanılanlardır. Bunun sebebi ise sanatçıya geniş bir alan sağlamasıdır. Duvarların izleyicinin en çok gördüğü yerler olması ve bu alanların teknik olarak uygulama kolaylığı sağlaması da duvarları çevresel illüstrasyonların öncelikli durağı haline getirir. Bu duvarlar bazen sanatçıların ifadelerine bazen de propagandalara bile ev sahipliği yapabilir. Manhattan ve Brooklyn sokaklarında görülen bu örnekler (Görsel 1) dış mekân çevresel illüstrasyonlara örnek verilebilir. Sanatçılar, şehrin renkli ve enerjik karakterini bu dev duvarlara, kendi sanat anlayışlarıyla yansıtmış ve estetik bir deneyim sunmuşlardır.

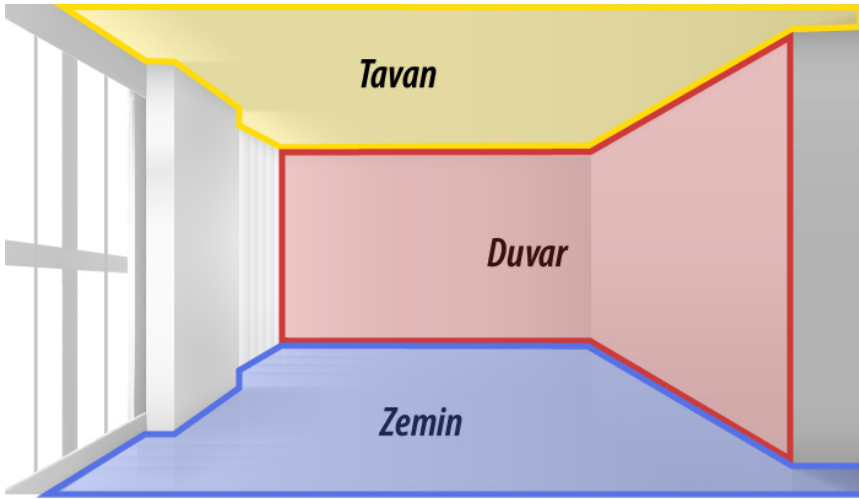
Çevresel illüstrasyonların üretim aşamasında, mekâna özgü bileşenler, sanatçıyı bazen sınırlayıcı bazen de yaratıcı olarak etkiler. Mekânın boyutu, dokusu, renk kısıtlamaları, ışık kaynağı, mekânın mimari detayları ve konsepti sınırlayıcı öğeler olabilir. Ancak bu sınırlayıcı öğeler, sanatçının yaratıcılığıyla, üretim alanlarında yaratıcı çözümler bulma fırsatına dönüştürülebilir. Bu sayede mekâna özgü bileşenler sanatçıya belirli bir çerçeve sunar ve mekâna özgü çevresel illüstrasyonların ortaya çıkmasını sağlar. Böylece, bir binanın duvarı, sokağın bir köşesi ya da yolun kenarında duran bir elektrik panosu sanatçı tarafından yaratıcı bir imgeye dönüştürülebilir.

İç Mekânda Çevresel İllüstrasyon Kullanımı

Çevresel illüstrasyonlar mekânın mesajını, karakterini veya atmosferini betimleyerek mekânın görünür olmasını sağlar. Bir mekânın karakteri, mobilya düzeni, ışık kaynağı, renk ve çevresel illüstrasyonları gibi birçok değişkenle belirlenir. Tüm bu değişkenler içerisinde mekânın

özelliklerini yansıtan illüstrasyon, mekânın içinde bulunan kişiye derinlemesine bir deneyim yaşatabilir.

İç mekânda çevresel illüstrasyon alanları çoğunlukla (Görsel 2) duvarlar, zemin ve tavadır. Ayrıca sütun ve kirişler, kapı ve pencereler, asansör ve merdivenler ayrıca mobilyalar da uygulama alanları içerisindedir. Duvarlar, tavan ve zemine göre en çok çevresel illüstrasyonların yapıldığı yerlerdir. Duvarların göz hizasında olması ve insanlar tarafından rahatça görülme ihtimali onları ideal uygulama alanlarına dönüştürür. Tavan ve zeminin ise duvarlara göre işlevsel rolleri bulunduğu için bunlar daha az tercih edilirler. Diğer taraftan tavan ve zemininin özellikle kullanıldığı durumlar da vardır. Örneğin bir dış hekimi koltuğunda uzanan ve bu sürede sadece tavanı görebilen bir çocuk için illüstrasyonların tavana uygulanması daha işlevsel olacaktır. Bu sayede karşılıklı etkileşim oluşturan sanatçı, mekân ve illüstrasyon arasındaki bağlantıyı yaratıcı biçimde kullanabilir.



Görsel 2. Çevresel İllüstrasyonları için İç Mekân Bileşenleri, 2023
(Eda Uzun Kişisel Arşiv)

İllüstrasyonlar çok farklı tekniklerle mekâna uygulanabilir. Sanatçı, kendi anlayışı ve mekânı nasıl dönüştürmek istediğiyle ilgili olarak geleneksel boyama tekniklerini ya da dijital teknolojilerini kullanabilir. Geleneksel boyama tekniklerini tercih eden sanatçılar, bilinen ve kendilerine özgü yöntemleri kullanır. Boya ve teknik bilgisi bu aşamada önemlidir. Eserlerini dijital platformlarda hazırlayan sanatçılar, mekâna

uygun boyutlarda dijital baskı alır ve yüzeye uygular. Bu sanatçılar için daha çok dijital ve baskı bilgisi önemlidir. Bunun dışında mekânı dönüştürürken üç boyutlu yöntemler de kullanılabilir.

İllüstrasyonun geleneksel boyama şeklinde yüzeye aktarımı süreci farklı ve katmanlı teknik aşamalar içerir. Öncelikle mekân konseptine ve uygulanacak yüzeye göre tasarım planlaması yapılır. Bu planlamada eskiz, renkler, ölçeklendirme önemlidir. İllüstrasyon uygulanacak yüzeyin (duvar, zemin, tavan, pencere vb.) temizliği yapılarak uygulama için elverişli hale getirilmesi gerekir. Bu aşamada ihtiyaca göre zımpara ve astarlama yapılabilir. İllüstrasyonun duvara geçirilmesi aşamasında yüzey ve eskiz ölçeğine göre işaretlemeler yapılır. Eskiz yüzeye yerleştirildikten sonra illüstrasyonun türü ve yüzeyin yapı özelliğine göre boya malzemeleri seçilir. Bu kısımda sanatçı kendi anlayışına göre sınırsız malzeme ve teknik kullanabilir. Genellikle boya katmanları ve detaylardan sonra koruyucu vernikleme aşaması tamamlanır. Vernikle nem ve ışıktan korunan illüstrasyon daha kalıcı olur. Tüm bu teknik aşamalar ayrıntıda sanatçıya göre farklılık gösterse de temelde aynıdır.



Görsel 3. Esra Uçmak, İç Mekân Çevresel İllüstrasyonları, 2023
(Esra Uçmak Kişisel Arşivi)

Geleneksel boyama yöntemiyle yapılan çevresel illüstrasyonlar, illüstratörlerin mekânı yaratıcı biçimde kullanmalarına aynı zamanda kişisel ifadelerini de bu yüzeylere aktarmalarına fırsat verir. Mekândaki duvarlar kadar bazen mobilyalar, camlar, kapı ve pencereler de boyama yüzeyine yani boş bir tuvale dönüşebilir. Çevresel illüstrasyonlar yapan iç mimar ve illüstratör Esra Uçmak, mekânın karakterini ve

mesajını ziyaretçilere aktarırken duygusal etkileşimi öne çıkartmaktadır. Dönüştürdüğü mekânların (Görsel 3) karakterini, iç dünyasından ilham alan özgün illüstrasyon anlayışıyla vurgulayarak ziyaretçilere estetik bir atmosfer sunar. Mekânı tümüyle ele alan illüstratörün, mekâna derinlik katan çalışmaları bu alana örnek gösterilebilir.

Çevresel illüstrasyonları mekândaki yüzeylere uygulamanın diğer bir yolu ise dijital baskıdır. Dijital baskı uygulama sürecinde öncelikle sanatçı dijital illüstrasyon tasarımını oluşturur. Bunun için aynı geleneksel boyamada olduğu gibi uygulanacak illüstrasyon için yüzeyin boyutu hesaplaması yapılır. Bu hesaplama, illüstrasyonun büyük boyutlu dijital baskısının alınması sırasında çözünürlük problemleri yaşanmasını engeller. Bunları dikkate alarak sanatçı kendi tarzına göre illüstrasyon yapabileceği programları kullanarak tasarımını sonuçlandırır. Dijital tasarımın son aşamasında renklerin dijital baskıda doğru çıkması için baskı ve renk ayarlaması yapılır. Sonuçlandırılan tasarım için elverişli olan dijital baskı tekniği ve malzemesi seçilir. Genellikle büyük boyutta baskı yapan baskı makineleri ve yüzeye kolayca uygulanan duvar kâğıdı, folyo ve vinil baskı malzemeleri tercih edilir. Alınan dijital baskı uygulama yüzeyine dikkatlice yerleştirilir ve bazen de baskı kesilerek mekâna uyum sağlaması sağlanır. Günümüzde baskı teknolojilerindeki son gelişmelerle illüstrasyonlar artık doğrudan duvar gibi yüzeylere basılıp aktarılabilir. Geleneksel boyalarda olduğu gibi dijital baskıların renkleri de solabilir. Dijital baskının renklerinin daha uzun süre canlı kalabilmesi ve çizilmemesi için yüzey baskıya uygun şekilde verniklenir. Dijital baskıyı tercih eden illüstratörler genellikle bu alanda çalışan profesyonel dijital baskı atölyeleri ya da matbaalarla çalışır.



Görsel 4. Eda Uzun, Hacettepe Üniversitesi Pedodonti Bölümü Çevresel İllüstrasyonlar, 2022 (Eda Uzun Kişisel Arşivi)

Dijital baskı ile yapılan uygulamalar mekânı hızlı bir şekilde değiştirebilir. Dijital baskıların çoğaltılabilir ve özelleştirilebilir olması da tüm mekânın aynı konsept dahilinde dönüşmesine olanak tanır. Tavan ve zemin uygulama yapılması ya da ulaşılması zor alanlar dijital baskı ile kolayca dönüşebilir. İç mekân içerisinde plastik, cam, mermer ya da laminant gibi farklı yapı malzemelerine uygulanabilen dijital baskı illüstrasyonlara Hacettepe Üniversitesi Pedodonti bölümünde (Görsel 4) yapılan uygulamalar örnek verilebilir. Bu illüstrasyonlar mekânı farklılaştırırken hastaneyi ziyaret eden çocukları hastanenin stresli ortamından uzaklaştırmayı ve sanatsal bir deneyim sunmayı amaçlar (Uzun, 2023). Dijital baskının çoğaltılabilir olması, illüstrasyonların Pedodonti bölümünün geniş kısmına yayılmasına olanak tanımıştır. Özellikle kamusal mekânlardaki bu tür çevresel illüstrasyonlar, fazla sayıda ziyaretçiyle etkileşim kurarak etki faktörünü artırabilir.

Çevresel illüstrasyonun mekâna uygulanmasında kullanılan geleneksel boyama ve dijital baskı yöntemlerinin sanatçıya getirdiği bazı avantajlar ve dezavantajlar vardır. Bu teknikler aşağıda sanatsal deneyim ve değer, yaratıcı süreç, zaman, maliyet ve işlevsellik açılarından karşılaştırılmıştır;

-Geleneksel boyamalar illüstratörün tekniğini (fırça izleri, boya katmanları) yansıtarak ziyaretçiye görsel ve dokunsal bir deneyim sunar. Fakat dijital baskıda bu derinlikler ve dokular kaybolur. Bu sebeple geleneksel boyama dijital baskıya göre daha çok görsel sanat deneyimi sunar.

-Geleneksel boyama ile yapılan illüstrasyonlar el yapımı, tek ve benzersiz olduğu için mekâna özel ve değerli olduğu algısını oluşturur. Fakat baskı yöntemleriyle çoğaltılabilen dijital baskı illüstrasyonlar için aynı şey söylenemez. Dijital baskıların insanlar arasında sanat olarak algılanma eğiliminin daha az olduğu görülür.

-Geleneksel boyama sürecinde sanatçılar, özgün ve deneysel ifade olanaklarını geliştirip keşfedebilir. Dijital tasarım sürecinde ise sanatçı bilgisayar programlarının imkanlarıyla sınırlı kalabilir. Geleneksel teknikler genellikle sanatçıya daha yaratıcı ve deneysel imkanlar sunar.

-Geleneksel boyama süreci, sanatçının teknik ve tecrübesine göre özellikle büyük yüzeylerde uzun sürebilir. Dijital baskı geleneksel boyama tekniklerine göre çoğunlukla daha kısa sürede sonuçlandırılır.

-Geleneksel boyama yapan bir illüstratör daha çok vakit ve emek harcayacağı için çevresel illüstrasyonun maliyeti dijital baskıya göre daha yüksektir. Geleneksel boyamalar zamanla zarar görüp aşındığında dijital baskı gibi tekrar uygulanamaz. Yeniden boyanması da dijital baskıya göre daha fazla maliyet gerektirir. Dijital baskı bu açıdan zamansal ve finansal artırım sağlar. Ayrıca dijital baskının mekândan mekâna taşınması kolaydır fakat geleneksel boyamalar sabit kalır.

Günümüzde, geleneksel boyama ve dijital baskı, iç mekânda çevresel illüstrasyon alanında en çok kullanılan tekniklerdir. Bu iki tekniğe oranla daha az da olsa iç mekân yüzeylerine farklı müdahaleler yapılmaktadır. Seramik gibi üç boyutlu eserler, kumaş ve tekstil malzemeleriyle yapılan kolajlar ve şablonla yapılan çözümler bunlara örnek verilebilir. Var olan her bir teknik ve sanatsal müdahale birbiri içerisinde kullanılarak da mekâna uyarlanabilir.

Sonuç

Mekân ve illüstrasyon, tarih öncesi zamanlardan bu yana etkileşim içerisinde. Günümüze uzanan süreçte çevresel illüstrasyonların bir mesajı ya da hikâyeyi iletme işlevi aynı kalmış fakat içeriği ve biçimi büyük ölçüde değişmiştir. Yirmi birinci yüzyıl özerkleşen sanat alanında, mekânı resmedilecek bir yüzey olarak gören illüstratörler, mekânın sahip olduğu kimliğe ve mesaja uygun olarak üretim yaparken kendi özgün tarzlarını ön plana çıkartabilmiştir.

Günümüzde mekân yüzeylerine yapılan çevresel illüstrasyonların farklı yapılaş amaçları vardır. Bir illüstrasyon, mekânı sadece dekoratif anlamda güzelleştirebilir. Bir mesajı iletme ya da bir hikâyeyi anlatmak için de kullanılabilir. Özellikle tematik mekânlarda mekânın konseptini vurgulayabilir. Siyasi bir propaganda yapma, bir fikri yayma ve toplum bilincini artırma amacına hizmet edebilir. Dış mekânlarda yapılan çevresel illüstrasyonlarla kentsel bir sanat alanı oluşturulabilir.

Mekânı dönüştürürken kullanılan uygulama teknikleri sanatçının ifade biçimine, mekânın kullanımına, proje özelliklerine ve bütçeye

bağlı olarak değişir. Geleneksel boyama ile yapılan illüstrasyonlar mekâna daha çok el yapımı hissiyle sanatsal deneyim katarken, dijital baskı kullanımı mekânı hızlı ve daha az maliyetli olarak dönüştürür. Dijital baskıların çoğaltılabilir olması bu illüstrasyonların sanatsal değeri hakkında bazı yanılgılara sebep olabilir. Aslında burada sanatsal değeri işaret eden nokta tasarımın hangi teknikle aktarıldığından ziyade tasarımın özgünlüğüdür.

İllüstrasyonun siparişe dayanan ticari bir sanat olduğu bilinmektedir. Çevresel illüstrasyonlar içerisinde ticari olarak yapılanlar, en yaygın kullanım alanı sahiptir. Bunlar kurum ve kuruluşların, mağazaların ya da kafelerin marka kimliklerini, mekânla birleştirip pekiştirebilir ve mekânın hedef kitlesi olan müşterileri çekmesini sağlayabilir. Çevresel illüstrasyonlar, mekânın kimliğini ve mesajını pekiştirerek ziyaretçilere iletilmesini sağlar. Bu anlamda illüstrasyonun temelde izleyene bir mesaj iletme ya da bir hikâye anlatma gerekliliği onu temel olarak resim sanatından ayırır.

Kaynakça

- Altan, İ. (2012). *Mimarlıkta Mekân Kavramı*. Psikoloji Çalışmaları, 19, 75-88.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2014). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*, Literatür Yayınları
- Arnheim, R. (2018). *Görsel Düşünme*, (Çev. Ögdül, R.), Metis Yayıncılık
- Brooker, G. ve Coates M., Stone, S. (2011) *Görsel İç Mimarlık Sözlüğü*, (Çev. Şık, N.) Literatür Yayınları
- Demirel, M.E. (2017). *Mekân toplumbilim*, Zengin, E. ve diğerleri (Ed.), Mimarlık ve Yazınbilimde Mekân Araştırmaları, Mekân ve Bedensel Dene-yim, (81-103), Detay Yayıncılık.
- Ching, F. D. K. (2015). *İç Mekân Tasarımı Resimli*, (Çev. Elçioğlu, B.), Yem Yayın
- Farely, F. (2011). *Mimarlığın Temelleri*, (Çev. Şık, N.) Literatür Yayınları
- Gombrich, E.H. (1997). *Sanatın Öyküsü*, Remzi Kitabevi
- Hasol, D. (2012). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*, Yem Yayınları
- Norman Rockwell Museum (2023). *History of Illustration*, <https://www.illustrationhistory.org/history>

Taşçıođlu, M. (2020). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân*, Dost Kitabevi

Terceira, J. (2020). *What Is Environmental Graphic Design? Definition, Examples, & Best Practices*, Erişim: <https://info.hillpartners.com/blog/what-is-environmental-graphic-design>

Tony, G. (2016). *Resim Bugün*, Akbank Sanat Yayınları.

Turgay, O. (2013). *Mekânların "Arayüz" Nitelikleri Bağlamında Gündelik Yaşantıdaki Kalıcılığı*. Beykent Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi, 6(1), 27-46.

Uzun, E. (2023). *Görsel Tasarımda Pop Sürrealizm Etkisi ve Pedodonti Kliniđi İçin Örnek Uygulamalar*, (Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi)

Vostel, W. ve Higgins, D. (2019) *Fantastik Mimari*, (Çev, Garzanlı, S.), SUB Press

Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*, (Çev. Uslu, M. E.), Literatür Yayınları

Zeegen, L. (2009). *What is Illustration? Essential Design Handbook*, Rotovision

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. Çevresel İllüstrasyon Örnekleri, New York, 2019
(Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Görsel 2. Çevresel İllüstrasyonları için İç Mekân Bileşenleri, 2023
(Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Görsel 3. Esra Uçmak, İç Mekân Çevresel İllüstrasyonları, 2023
(Esra Uçmak Kişisel Arşiv)

Görsel 4. Eda Uzun, Hacettepe Üniversitesi Pedodonti Bölümü Çevresel İllüstrasyonlar, 2022, (Eda Uzun Kişisel Arşiv)