

**T.C.**  
**DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ**  
**GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**  
**GRAFİK ANASANAT DALI**  
**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**YERLEŞİK ÇEVREDE GRAFİK TASARIMIN GELİŞİMİ**  
**VE UYGULAMA ALANLARI**

**Hazırlayan**  
**Ceren ÇALIŞKAN**

**Danışman**  
**Yrd. Doç. Tuğcan GÜLER**

**İzmir - 2015**

## YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum *Yerleşik Çevrede Grafik Tasarımın Gelişimi ve Uygulama Alanları* adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

...../...../.....

Ceren ÇALIŞKAN



**TUTANAK**

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün 01/04/15 tarih ve 07 sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 22 maddesine göre Grafik Anasanat Dalı öğrencisi Ceren ÇALIŞKAN'ın *Yerleşik Çevrede Grafik Tasarımın Gelişimi ve Uygulama Alanları* konulu tezi incelenmiş ve aday 29/4/2015 tarihinde, saat 10.00' da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 70 dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin Başarılı olduğuna oy birliği ile karar verildi.

**BAŞKAN**

Yrd. Doç. Tugay GÖNER  
Tugay

ÜYE

Prof. Dr. H. YAKUP ÖZTUNA

ÜYE

Prof. Dr. R. HAKAN ERTEP

# YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ

## TEZ/PROJE VERİ FORMU

Tez/Proje No: Konu Kodu: Üniv. Kodu:

Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.

### Tez Yazarının

**Soyadı:**ÇALIŞKAN

**Adı:**Ceren

### Tezin/Projenin

**Türkçe Adı:**

Yerleşik Çevrede Grafik Tasarımın Gelişimi  
ve Uygulama Alanları

### Tezin/Projenin

**Yabancı Dildeki Adı:**Evolution of Graphic Design in Built  
Environment and Fields of Practice

### Tezin/Projenin Yapıldığı

**Üniversitesi:** D.E.Ü.

**Enstitü:** G.S.E.

**Yıl:**2015

### Tezin/Projenin Türü:

**Yüksek Lisans:**

☒

Dili: Türkçe

**Doktora:**

☐

Sayfa Sayısı: 134

**Tıpta Uzmanlık:**

☐

Referans Sayısı: 101

**Sanatta Yeterlilik:**

☐

### Tez/Proje Danışmanlarının

**Ünvanı:** Yrd. Doç.

**Adı:**Tuğcan

**Soyadı:**GÜLER

**Türkçe Anahtar Kelimeler:**

**İngilizce Anahtar Kelimeler:**

1-Yerleşik Çevre

1-Built Environment

2- Mekan

2- Space

3- Çevresel Grafik Tasarım

3- Environmental Graphic Design

4- Sergileme Tasarımı

4- Exhibition Design

5- Yönlendirme Tasarımı

5- Wayfinding Design

**Tarih:** 30/03/2015

**İmza:**

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum Evet

☐

Hayır

☒

## ÖZET

Yerleşik düzene geçilmesinden bu yana insanoğlu, ardından gelenlere iz bırakmak için çevreyi ve mekânı kullanmıştır. Yerleşik çevre, mimarlık ve grafik tasarımın diyalog kurmasına ortam sağlayan ve insanların mesajlarını ilettikleri en geniş mecradır. Çoklu disiplinlerinin birlikteliğinden doğan ve çevresel grafik tasarım olarak tanımlanan bu iletişim biçimi, mağara duvarlarından antik yapılara, coğrafi yüzeylerden modern binalara kadar her dönem kabuk değiştirmiştir. Günümüzde de tıpkı ilk insanların yaptıkları gibi, mesajlar aynı yolla iletmeye devam etmektedir.

*Yerleşik Çevrede Grafik Tasarımın Gelişimi ve Uygulama Alanları* adlı tez çalışması, çevresel grafik tasarım dalının derinliklerine inerek başlangıcından günümüze geçirdiği süreci incelemektedir. Tezin giriş bölümünde problem ve amaç tanımlanırken, ilk bölümünde grafik tasarımın yerleşik çevre ve mekândaki konumlarına değinilmiş, ikinci ve üçüncü bölümde çevresel grafik tasarımın başlangıcından bu yana değişimi ve gelişimi kronolojik bir sırayla verilmiştir. Dördüncü bölümde günümüzde uygulama alanları kategorilere bölünerek incelenmiştir. Sonuç bölümünde ise araştırmada elde edilen bulgular ve veriler yer almaktadır.

## ABSTRACT

Since the transition to permanent settlement, the humankind has used environment and space to leave a trace the successors. Built environment is the widest medium by which the graphic design and architecture can establish a dialogue and transmit their message to people. This multidisciplinary combination form of communication, which is identified as environmental graphic design has changed dramatically from cave walls, ancient buildings, and the geographical surfaces to modern architecture. Today, messages have continued to be conveyed in the same way just as the primitive man did.

*Evolution of Graphic Design in Built Environment and Fields of Practice* analyses the process since the beginning of the environmental graphic design profession in-depth. Problems and aims are defined in the introduction part. Status of graphic design in environment and place is mentioned in the first section. In the second and third sections, change and progress of graphic design are given in chronological order. In the forth section, contemporary practices are examined in categories. Finally, in the epilogue, discoveries and the data, which are obtained in the survey are given.

## ÖNSÖZ

*Yerleşik Çevrede Grafik Tasarımın Gelişimi ve Uygulama Alanları* başlıklı tez, uzun araştırmalar sonucu ortaya çıktı. Tez konumu oluştururken daha önce kapsamlı bir şekilde ele alınmayan ve Türkiye’de grafik tasarım eğitimlerinin geleceği olacak bir dal seçmek istedim. Araştırmalar boyunca karşılaştığım bir kaç kaynak grafik tasarım alanında farklı dalların yer aldığını görmeme sebep oldu. Bu tesadüfi karşılaşma hayatımı tamamen değiştirecek bir dalı seçmeme yol açtı: “Çevresel Grafik Tasarım.”

Tezi tamamlama sürecinde çıktığım yolda desteğini paylaşan kişilere teşekkür etmek isterim. Bu süreçte bilgi birikimini bizlere aktaran ve grafik tasarım tarihini büyük bir tutkuyla araştırmaya sevk eden sevgili hocam Prof. Dr. Yakup ÖZTUNA’ya, beni çevresel grafik tasarım alanına yönlendiren ve yazdığı doktora teziyle kariyerime farklı bir açıdan bakmamı sağlayan danışman hocam Yrd. Doç. Tuğcan GÜLER’e, yardımlarını ve önerilerini hiç bir zaman esirgemeyen değerli hocalarım Prof. Emre Becer ve Öğr. Gör. İlhan Bilge’ye, aradığım bütün kitapları bulmama yardımcı olan ve paylaşan, yüksek lisansımın bir bölümünü okuduğum The Nottingham Trent Universty ve tüm öğretim görevlilerine sonsuz teşekkür ediyorum.

Ayrıca, hayatım boyunca benden bir gün bile desteğini esirgemeyen sevgili annem Ayşe Nur DALOĞLU’na, teyzem Aynur KESKİNKAYA’ya ve dayım Cüneyt DALOĞLU’na da ne kadar teşekkür etsem azdır. Tüm bu destekler olmadan bu tezi tamamlamam imkansızdı.

Son olarak, mesleki ve akademik kariyerimi üzerine kurmak istediğim bu alanda kapsamlı bir araştırma yapmış olmaktan ötürü mutluluk duyduğumu belirtmek isterim. Ülkemizde çevresel grafik tasarım alanındaki gelişmelerin ilerlemesini ve tezimin bu alanda araştırma yapmak isteyenlere yol göstermesini diliyorum.

Ceren ÇALIŞKAN

# İÇİNDEKİLER

## YERLEŞİK ÇEVREDE GRAFİK TASARIMIN GELİŞİMİ VE UYGULAMA ALANLARI

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| YEMİN METNİ.....             | ii    |
| TUTANAK.....                 | iii   |
| YÖK DOKÜMANTASYON FORMU..... | iv    |
| ÖZET.....                    | v     |
| ABSTRACT.....                | vi    |
| ÖNSÖZ.....                   | vii   |
| İÇİNDEKİLER.....             | viii  |
| RESİM LİSTESİ.....           | xi    |
| <br>GİRİŞ.....               | <br>1 |

## BİRİNCİ BÖLÜM

### GRAFİK TASARIMDA YERLEŞİK ÇEVRE VE İLETİŞİM

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| 1.1. Yerleşik Çevre.....                         | 4  |
| 1.2. Mekân.....                                  | 6  |
| 1.2.1. İç Mekân.....                             | 7  |
| 1.2.2. Dış Mekân.....                            | 10 |
| 1.3. Yerleşik Çevrede İletişim.....              | 13 |
| 1.3.1. Yerleşik Çevrede Görsel İletişim.....     | 14 |
| 1.3.2. Çevresel Grafik Tasarım İle İletişim..... | 19 |
| 1.4. Yerleşik Çevrede İletişim Kanalları.....    | 21 |
| 1.4.1. Durağan İletişim Kanalları.....           | 21 |
| 1.4.2. Hareketli İletişim Kanalları.....         | 24 |
| 1.4.3. Etkileşimli Çoklu İletişim Kanalları..... | 26 |

## İKİNCİ BÖLÜM

### YERLEŞİK ÇEVREDE GRAFİK TASARIMIN ORTAYA ÇIKIŞI VE MODERN DÖNEM ÖRNEKLERİ

|                                                                                                                    |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>2.1. Tarih Öncesi Dönemde Görsel İletişimin İlk Örnekleri.....</b>                                              | <b>29</b> |
| 2.1.1. Yerleşik Çevrenin İlk Sahipleri.....                                                                        | 29        |
| 2.1.2. Taş Çağı Sanatçıları ve Mağara Yüzeyine Kazınan Mesajlar.....                                               | 30        |
| 2.1.3. Dünya Figürleri ile İletişime Geçmek: Nazca Çizgileri.....                                                  | 32        |
| <b>2.2. Antik Dönem Yapılarında Yazının Kullanımı.....</b>                                                         | <b>33</b> |
| 2.2.1. Duvar Yüzeyinde Resimsel Bir Öykü: Mısır Hiyeroglifleri.....                                                | 33        |
| 2.2.2. Alfabenin Gelişimi ve Antik Dönemde Yapılarında Yazı.....                                                   | 34        |
| <b>2.3. Kiliselerde Dini Öğelerin İllüstratif Anlatımları.....</b>                                                 | <b>36</b> |
| 2.3.1. İkonaklast İmgeler: Erken Hristiyan Dönemi ve Bizans Sanatı.....                                            | 36        |
| 2.3.2. Vitraylardaki Anlatım: Romanesk ve Gotik Dönem Kiliseleri.....                                              | 38        |
| <b>2.4. Sanayi Devrimi Sonucunda Ortaya Çıkan Sanat Hareketlerinin Yerleşik<br/>Çevrede Yarattığı Etkiler.....</b> | <b>40</b> |
| 2.4.1. Organik Üslup: Art Nouveau.....                                                                             | 42        |
| 2.4.2. Avangart Düşünceler: Süs ve Suç / Stil ve Tasarım.....                                                      | 46        |
| 2.4.3. Geometrik Yalın Formlar: De Stijl.....                                                                      | 47        |
| 2.4.4. Yapısal Etkiler: Rus Süprematizm'i ve Konstrüktivizm'i.....                                                 | 49        |
| 2.4.5. Sanat ve Zanaatın Birliği: Bauhaus.....                                                                     | 53        |
| 2.4.6. İşlevin ve Estetiğin Uyumunu: Art Deco.....                                                                 | 56        |

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### DÜNYA SAVAŞLARI SONRASI YENİ KİMLİK ARAYIŞLARI VE POSTMODERN DÖNEM

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| 3.1. Kendisi Simge Olan Yapılar: Populuxe.....                  | 62 |
| 3.2. Tasarımda Nesnellik: Uluslararası Tipografik Üslup.....    | 68 |
| 3.3. Yapılara Kimlik Kazandırma: Kurumsal Grafikler.....        | 72 |
| 3.4. Büyük Ölçekli Tasarımlar: Süpergrafik.....                 | 77 |
| 3.5. İçerik ve Biçimin Birlikteliği: Postmodern Tasarımlar..... | 82 |
| 3.6. Hareketli Büyük Ölçekli Tasarımlar: Süperpiksel.....       | 88 |

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### YERLEŞİK ÇEVREDE GRAFİK TASARIMIN UYGULAMA ALANLARI

|                                                   |     |
|---------------------------------------------------|-----|
| 4.1. Sokak Sanatı ve Yerleştirme.....             | 93  |
| 4.1.1. Sokak Sanatı.....                          | 94  |
| 4.1.1.1. Graffiti.....                            | 94  |
| 4.1.1.2. Mural.....                               | 97  |
| 4.1.2. Yerleştirme.....                           | 99  |
| 4.2. Yönlendirme Tasarımı.....                    | 103 |
| 4.3. Sergileme Tasarımı.....                      | 111 |
| 4.3.1. 20. Yüzyıl Öncesi Sergileme Tasarımı.....  | 111 |
| 4.3.2. 20. Yüzyıl Sonrası Sergileme Tasarımı..... | 114 |
| 4.4. Yer İmi.....                                 | 119 |
| SONUÇ.....                                        | 122 |
| KAYNAKÇA.....                                     | 125 |
| ÖZGEÇMİŞ                                          |     |



## RESİM LİSTESİ

|                                                                                                                                                                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Resim 1 Hippodamus Milet Kent Planı Kaynak: <a href="http://www.ruhr-uni-bochum.de">http://www.ruhr-uni-bochum.de</a> .....                                                                                     | 4  |
| Resim 2 Adidas Gym spor salonu Tasarım: Büro Uebele Kaynak:<br><a href="http://www.designboom.com/">http://www.designboom.com/</a> .....                                                                        | 8  |
| Resim 3 Avustralya’da Commonwealth Bankası için çizilen çevresel grafik tasarım<br>çalışması. Kaynak: <a href="http://www.cloudfront.net/">http://www.cloudfront.net/</a> .....                                 | 9  |
| Resim 4 Morag Myerscough 2012 Londra Olimpiyatları için tasarlanmış “The<br>Movement Cafe” çevresel grafik tasarım. Kaynak: <a href="http://www.butterflylondon.com/">http://www.butterflylondon.com/</a> ....  | 11 |
| Resim 5 BIG tarafından tasarlanmış Kopenag’daki Kırmızı Meydan ve Siyah Market<br>Kaynak: <a href="http://www.archdaily.net">http://www.archdaily.net</a> .....                                                 | 12 |
| Resim 6 Huxley Döngüsü Çizen: Yazar. ....                                                                                                                                                                       | 15 |
| Resim 7 Havaalanında yönlendirme tabelasındaki piktogramlar. Kaynak:<br><a href="http://www.designworkplan.com">http://www.designworkplan.com</a> .....                                                         | 16 |
| Resim 8 Park Yapılmaz işareti Kaynak: <a href="http://www.onikibilgi.com/">http://www.onikibilgi.com/</a> .....                                                                                                 | 17 |
| Resim 9 1939 New York Dünya Fuarı, Trylon and Perisphere pavyonu. Kaynak:<br><a href="https://s-media-cache-ak0.pinimg.com">https://s-media-cache-ak0.pinimg.com</a> .....                                      | 20 |
| Resim 10 Roma’da bir duvar resmi. Paulus ve Thekla Kaynak: <a href="http://leonardrutgers.nl">http://leonardrutgers.nl</a>                                                                                      | 22 |
| Resim 11 1800’ler Londra’sından bir görünüm. Kaynak: Bektaş, 1992, s.24. ....                                                                                                                                   | 23 |
| Resim 12 Jenny Holzer, Beni İstediklerimden Koruyun. Picdelly Circus/Londra 1988.<br>Elektronik tabela. Kaynak: <a href="https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/">https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/</a> ..... | 25 |
| Resim 13 Mineralli su markası olan Contrex için yapılmış etkileşimli reklam çalışması.<br>Kaynak: <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a> .....                                                    | 27 |
| Resim 14 CERN Visitor Centre’da gerçekleşen “Evrenin Molekülleri” sergisininden bir<br>görünüm. Kaynak: <a href="http://www.e-architect.co.uk/">http://www.e-architect.co.uk/</a> .....                         | 28 |
| Resim 15 Fransa Lascaux Mağarası’nda piktograf. Sol taraf ABD. Utah’da Petroglif..                                                                                                                              | 31 |
| Resim 16 Nazca Çizgileri Figürleri Kaynak:<br><a href="https://parchmentreviews.files.wordpress.com">https://parchmentreviews.files.wordpress.com</a> .....                                                     | 32 |
| Resim 17 Chnemhotep’in gömütünden bir duvar resmi. Beni Hasan yakınlarında, M.Ö.<br>1900 dolayları. Kaynak: Gombrich, 1976, s.36. ....                                                                          | 34 |
| Resim 18 İtalya, Roma Titus Zafer Takı Kaynak: <a href="http://www.artlex.com/">www.artlex.com/</a> .....                                                                                                       | 35 |

|                                                                                                                                                            |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Resim 19 Ayasofya Müzesi duvar detay. Kaynak:<br>ayasofyamuzesi.gov.tr/sites/default/files/zoe.jpg .....                                                   | 37 |
| Resim 20 Ayasofya Müzesi, Cami'ye dönüştükten sonra yerleştirilen plakalar. Kaynak:<br>http://www.medyataraf.com/ .....                                    | 37 |
| Resim 21 Troyes Katedrali Vitrayları Detay, Fransa. Kaynak: wikipedia.com .....                                                                            | 38 |
| Resim 22 Chartres Katedrali pencere detay, Fransa. Yaklaşık 1235 yılında yapılmış.<br>Kaynak: wikipedia.com .....                                          | 39 |
| Resim 23 Kristal Saray, 1851, Londra. Kaynak: Akçura, 2000, s.20 .....                                                                                     | 43 |
| Resim 24 1889 Paris Evrensel Sergisi Giriş Kapısı, Fransa. Kaynak:<br>https://architokyo.files.wordpress.com/2012/06/1889_vuegeneral.jpg .....             | 43 |
| Resim 25 1889 Paris Metro Girişi, Fransa. Kaynak: http://untappedcities.com .....                                                                          | 44 |
| Resim 26 1900'ler Paris, Seramikçi Cailliot'un dükkanı. Kaynak: http://www.art-<br>nouveau-around-the-world.org/ .....                                     | 45 |
| Resim 27 Antoni Gaudí – Casa Vicens detay. Kaynak:<br>http://static.panoramio.com/photos/large/11961642.jpg .....                                          | 46 |
| Resim 28 Cafe de Unie eskiz çalışması ve günümüz restore geçirmiş hali, Rotterdam,<br>Hollanda. Kaynak: http://mimoa.eu/ .....                             | 48 |
| Resim 29 Theo Van Doesburg L' Aubette lokantasının çevresel grafik tasarımları.<br>Kaynak: www.moma.org .....                                              | 49 |
| Resim 30 El Lissitzky Pressa Köln Sergisi Rus Pavyonu 1928 Kaynak:<br>http://www.ottowagner.com .....                                                      | 51 |
| Resim 31 Tasarımını Rodchenko ve Mayakovsky' nin üstlendiği Moskova Mosselprom<br>mağazaları için reklam çalışması, Rusya Kaynak: Poulin, 2012, s.71. .... | 52 |
| Resim 32 Bauhaus okulu binası, Almanya. Kaynak: www.theguardian.co.uk .....                                                                                | 53 |
| Resim 33 Bauhaus okulun iç mekân çevresel grafik çalışmaları eskiz ve uygulanmış hali.<br>Kaynak: www.moma.org .....                                       | 54 |
| Resim 34 Herbert Bayer Regina dış macunu ve sigara pavyon tasarımları, 1924. Kaynak:<br>www.moma.org .....                                                 | 55 |
| Resim 35 Paris 1925 EXPO Galeries Lafayette Pavyonu Kaynak: www.squarespace.com<br>.....                                                                   | 57 |

|                                                                                                                                                                                                         |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Resim 36 The Daily News gazete binası detay, New York, ABD. Kaynak: <a href="http://www.flickr.com">www.flickr.com</a> .....                                                                            | 57 |
| Resim 37 The Daily News gazete binası, New York, ABD. Kaynak: <a href="http://www.flickr.com">www.flickr.com</a>                                                                                        | 58 |
| Resim 38 Rockefeller Center, Wisdom ikonu, New York, ABD. Kaynak: <a href="http://www.4.bp.blogspot.com">www.4.bp.blogspot.com</a> .....                                                                | 59 |
| Resim 39 Mussolini'nin yüz heykelinin yer aldığı çevresel grafik tasarım, Roma 1934. Kaynak: Poulin, 2012, s.108.....                                                                                   | 61 |
| Resim 40 Nazi toplama kampından bir görünüm. Kaynak: Poulin, 2012, s.108.....                                                                                                                           | 62 |
| Resim 41 Esso restaurant, A.B.D. Fotoğraf: William Eggleston Kaynak: <a href="http://pinterest.com">pinterest.com</a>                                                                                   | 63 |
| Resim 42 Tail O'the Pup isimli hot dog kiosku, Los Angeles. Kaynak: <a href="http://www.corbisimages.com">http://www.corbisimages.com</a> .....                                                         | 64 |
| Resim 43 Mimarlığını üstlenen sahibi çiftçi Martin Maurer tarafından tasarlanan ördek kebabçısı binası, Long Island, 1930'lar. Kaynak: <a href="http://www.pbbase.com">www.pbbase.com</a> .....         | 65 |
| Resim 44 Otel Ocean Breezes'in tanıtımı için ilk ışıklı tabela, 1891. Kaynak: Poulin, 2012, s.43.....                                                                                                   | 66 |
| Resim 45 Golden Nugget Casinosu, Las Vegas. Kaynak: <a href="http://inoldlasvegas.com">http://inoldlasvegas.com</a> .....                                                                               | 67 |
| Resim 46 1951 Pioneer Club, Las Vegas. Kaynak: <a href="http://www.postcardroundup.com">http://www.postcardroundup.com</a> ..                                                                           | 68 |
| Resim 47 Ernst Hiestand tarafından tasarlanan Zürih kenti ulaşım sistemleri yönlendirme tasarımı, Zürih. Kaynak: Hollis, 2006, s.261.....                                                               | 69 |
| Resim 48 1936 Max Bill Swiss Tourist Board pavyon tasarımı. Kaynak: Lohse, 1953, s.29.....                                                                                                              | 71 |
| Resim 49 Swiss Automobile Club, bilgilendirme panosu, 1953, Zürih. Kaynak: Poulin, 2012, s.137.....                                                                                                     | 72 |
| Resim 50 Peter Bahrens'in tasarlamış olduğu AEG logosu ve binasının üzerinde yer alan logonun görsel kimlik olarak kullanımı. Kaynak: <a href="http://www.siemens.com">http://www.siemens.com</a> ..... | 73 |
| Resim 51 Westinghouse logosunun yerleşik çevrede ışıklı pano üzerinde kullanılması. Kaynak: <a href="http://wikimedia.org">wikimedia.org</a> .....                                                      | 75 |
| Resim 52 Herb Lubalin'in CBS için tasarladığı çevresel grafik tasarım çalışması, 1966, New York. Kaynak: <a href="http://www.pinterest.com">www.pinterest.com</a> .....                                 | 76 |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Resim 53 Resim9194-2991a4c2c15b/thumbnail/940x470/c20a082ec4df15a265fdf0a629702da3/satmo-0315-miller-typographer-640x360.jpg.....                                                                                                                                                  | 76 |
| Resim 54 Süpergrafik kiti. Kaynak:<br><a href="https://supergraphicstrategies.wordpress.com/2011/03/29/supergraphics-painted-architecture/">https://supergraphicstrategies.wordpress.com/2011/03/29/supergraphics-painted-architecture/</a> .....                                  | 77 |
| Resim 55 Barbara Stauffacer Solomon'un Sea Ranch çalışmasından detay, Kaliforniya. Kaynak: itsnicethat.com.....                                                                                                                                                                    | 79 |
| Resim 56 Mexico 68 Olimpiyatları çevresel grafik tasarımları detay. Kaynak:graphicambient.com .....                                                                                                                                                                                | 80 |
| Resim 57 Mexica 68 Olimpiyatları çevresel grafik tasarımları detay. Kaynak: graphicambient.com.....                                                                                                                                                                                | 81 |
| Resim 58 Frank Gehry Chiat Day Building. Kaynak: <a href="http://www.piccolominisiena.it">http://www.piccolominisiena.it</a> ..                                                                                                                                                    | 83 |
| Resim 59 James Wines'in tasarladığı Best Products binasının dış cephesi, 1974, Texas. Kaynak: <a href="http://www.pinterest.com">www.pinterest.com</a> .....                                                                                                                       | 84 |
| Resim 60 Milton Glaser Big Kitchen, New York. Kaynak: <a href="http://3.bp.blogspot.com">http://3.bp.blogspot.com</a> ....                                                                                                                                                         | 85 |
| Resim 61 Deborah Sussman'ın 1984 Los Angeles Yaz Olimpiyatları için tasarladığı çevresel grafik tasarım detay. Kaynak: <a href="http://graphicambient.com/2013/12/13/1984-los-angeles-olympics-usa/">http://graphicambient.com/2013/12/13/1984-los-angeles-olympics-usa/</a> ..... | 86 |
| Resim 62 Njpac Lucent Center New York, Pentagram. Kaynak: <a href="http://www.pinterest.com">www.pinterest.com</a> ...                                                                                                                                                             | 88 |
| Resim 63 2008 Pekin Olimpiyatları'nın açılış sahnesinden bir görüntü. Bird Nest. Kaynak: <a href="http://v3wall.com">http://v3wall.com</a> .....                                                                                                                                   | 90 |
| Resim 64 Kustaa Saksi'nin Rollergirl adlı çalışması, Today's Art Festivali'nden, The Hague, Hollanda, 2007. Kaynak: <a href="http://www.stickyworldwide.com/wp/rollergirl-big-in-the-netherlands/">http://www.stickyworldwide.com/wp/rollergirl-big-in-the-netherlands/</a> .....  | 91 |
| Resim 65 LUST Personal Information Bubble çalışması, Hollanda. Kaynak: <a href="http://Lust.nl">Lust.nl</a> ...                                                                                                                                                                    | 92 |
| Resim 66 TAKI-183'ün imzası. Kaynak: <a href="http://www.wikiart.org">www.wikiart.org</a> .....                                                                                                                                                                                    | 95 |
| Resim 67: Banksy'nin Beytullahim'deki siyasi içerikli eserlerinden biri. Kaynak <a href="http://tr.wikipedia.org">http://tr.wikipedia.org</a> .....                                                                                                                                | 96 |
| Resim 68 Kaith Haring metroda, duvarı boyarken, New York. Kaynak: <a href="http://rachelfujita.com">http://rachelfujita.com</a> .....                                                                                                                                              | 97 |

|                                                                                                                                                                                                                                               |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Resim 69 Diego Rivera, Meksika Muralı. Kaynak: <a href="http://www.delange.org">http://www.delange.org</a> .....                                                                                                                              | 98  |
| Resim 70 Sagmeister ve Walsh’ın New York’ta sanat programı kapsamında gerçekleştirdikleri duvar resmi. Kaynak: <a href="http://sagmeisterwalsh.com">sagmeisterwalsh.com</a> .....                                                             | 99  |
| Resim 71 Sagmeister, Takıntılar hayatımı kötü, işimi iyi hale getiriyor isimli yerleştirme çalışması, Amsterdam. Kaynak: <a href="http://sagmeisterwalsh.com">sagmeisterwalsh.com</a> .....                                                   | 101 |
| Resim 72 Why Not Associates ve Michael Gordon Young’ın birlikte ürettikleri Cursing Stone çalışması, İngiltere. Kaynak: <a href="http://whynotassociates.com">whynotassociates.com</a> .....                                                  | 102 |
| Resim 73 Jaume Plensa, Breathing yerleştirmesi. Kaynak: <a href="http://www.channel4.com">http://www.channel4.com</a> .....                                                                                                                   | 103 |
| Resim 74 Ayak İzi, Efes Antik Kenti – Selçuk Kaynak: Mollerup 2005, 147. ....                                                                                                                                                                 | 104 |
| Resim 75 Edward Johnston Londra metrosu logosu. Kaynak: <a href="http://londonparticulars.wordpress.com">londonparticulars.wordpress.com</a> .....                                                                                            | 106 |
| Resim 76 Vignelli tarafından tasarlanan metro yönlendirme tabelaları, New York. ....                                                                                                                                                          | 107 |
| Resim 77 Walt Disney Dünyası, Florida. Kaynak: <a href="http://www.sussmanprejza.com/">http://www.sussmanprejza.com/</a> ...                                                                                                                  | 108 |
| Resim 78 Walt Disney Dünyası, Florida. Kaynak: <a href="http://www.sussmanprejza.com/">http://www.sussmanprejza.com/</a> ...                                                                                                                  | 109 |
| Resim 79 Creek Alpine Resort, Avustralya, 2011. Kaynak: <a href="http://buronorth.com/projects/project/falls-creek-alpine-resort">http://buronorth.com/projects/project/falls-creek-alpine-resort</a> .....                                   | 110 |
| Resim 80 Cabinets of Curiosities. Kaynak: <a href="http://www.studyblue.com">www.studyblue.com</a> .....                                                                                                                                      | 112 |
| Resim 81 1888 Paris’te bir salon. Kaynak: <a href="https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/28/d1/f5/28d1f51480439d58a115d51cda867bdf.jpg">https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/28/d1/f5/28d1f51480439d58a115d51cda867bdf.jpg</a> ..... | 113 |
| Resim 82 Massive Change sergisi, Kanada. Kaynak: <a href="http://www.brucemaudesign.com">www.brucemaudesign.com</a> .....                                                                                                                     | 116 |
| Resim 83 Barbara Kruger sergisi Modern Art Oxford, UK. Kaynak: <a href="http://www.independent.co.uk/">http://www.independent.co.uk/</a> .....                                                                                                | 117 |
| Resim 84 PTT Pul Müzesi, Ankara. Kaynak: <a href="http://www.tasarimhane.com">http://www.tasarimhane.com</a> .....                                                                                                                            | 119 |
| Resim 85 Stonehenge plan. Kaynak: <a href="http://enkispeaks.com">http://enkispeaks.com</a> .....                                                                                                                                             | 120 |
| Resim 86 Günümüzde yalnızca 17 taşı ayakta kalabilmiştir. Kaynak: Yazarın arşivi. .                                                                                                                                                           | 120 |
| Resim 87 Lingotto, Turin, İtalya, 1983. Kaynak: <a href="http://www.stay.com/turin/shopping/3613/lingotto/">www.stay.com/turin/shopping/3613/lingotto/</a> .....                                                                              | 121 |
| Resim 88 Numara 9, New York. Kaynak: <a href="http://www.chroniclebooks.com">http://www.chroniclebooks.com</a> .....                                                                                                                          | 121 |

## GİRİŞ

Grafik tasarım doğası gereği bir çok farklı disiplinle ilişki içerisindedir. Grafik tasarımın alt dallarından biri olan çevresel grafik tasarımın en çok ilişkide bulunduğu alan ise mimarlıktır. Çevresel grafik tasarım mekânla bir bütün oluşturur, mekânsa grafik tasarımıyla. Yerleşik çevre ise mekânla grafik tasarımı kaplayan bütünü tamamını ifade etmektedir.

Her disiplinin kendine ait bir dili olsa da diyalog kurmak için başka disiplinlere gereksinim duyar. Mimarlık form, alan ve yüzeyle ilişkiliyken, grafik tasarım tipografi, imaj ve sembollerle ilişki içindedir. Çevresel grafik tasarım ise mimarlığın kavramları ile grafik tasarımın öğretilerinden yeni bir iletişim biçimi ortaya koyar.

Bu yeni iletişim biçimi, insanlık tarihinin başlangıcından bu yana değişim göstererek ilerlemeye devam etmektedir. Lascaux'daki hayvan çizimleri, Mısır'daki hiyeroglifler, Antik Yunan ve Roma döneminde zafer taklarının üzerinde yer alan yazıtlar, hepsi erken dönem insanların yerleşik çevrede çizerek ve yazarak kendilerini ifade ettiklerinin birer kanıtıdır.

Çevresel grafik tasarımın öncelikli amacı yerleşik çevre aracılığıyla iletişim kurmak olsa da, değişen ve gelişen yıllarda salt iletişim işlevi görmemiş aynı zamanda kültürel ve sosyal bir boyut kazanmıştır. Günümüzde bir çok alt disipline bölünen çevresel grafik tasarım bazen bir evi dekore etmek için kullanılmış, bazense bir ülkenin en güçlü propaganda aracı haline gelmiştir. Çevresel grafik tasarım günümüzde, binaların dış yüzeylerinde, müzelerde, havaalanlarında, parklarda veya eğlence merkezlerinde karşımıza çıkabilir.

Çevresel grafik tasarım terimi 70'lerde ortaya atılmış ve *Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu*'nun (SEGD) oluşmasıyla birlikte grafik tasarımın bir alt dalı olarak bağımsızlığını ilan etmiştir. Ancak ülkemizde ne yazık ki önemi daha yeni kavranmakta olup, üniversitelerin ders programlarına kısa bir süre önce dahil edilmiştir.

Uluslararası bazı kaynaklarda yerleşik çevrede grafik tasarım *Graphic Design in Built Environment* olarak geçmektedir. Türkçe'ye çevrildiğinde tam karşılığı *Yapılı Çevre* olsa da, insanlığın yerleşik hayata geçmesi ve mekân kavramının daha sonraları ortaya çıkmasından dolayı *Yerleşik Çevre* olarak kullanılması daha uygun görülmüştür. *Yerleşik Çevrede Grafik Tasarımın Gelişimi ve Uygulama Alanları* adlı bu tez çalışması çevresel grafik tasarım alanıyla sınırlandırılmıştır.

Tez dört ana bölümden oluşmaktadır. Tezin ilk bölümü olan *Yerleşik Çevreyi Tanımlayan Öğeler*'de yerleşik çevrede mekân ve iletişim kavramları araştırılmıştır. Yerleşik çevreyi tanımlayan mekân türlerinin önemine değinilmiş, bu mekânlarda yer alan tasarım çalışmalarından örnekler verilmiştir. Yerleşik çevrede iletişim kısmında ise görsel iletişimin altı teorisinden biri olan Huxley teorisi ve buna zıt görüş oluşturan Berger'in iletişime dair düşünceleri çevresel grafik tasarım bağlamında incelenmiştir. Yerleşik çevrede grafik tasarım ile iletişim bölümünde ise çevresel grafik tasarımın kavramına ve önemine değinilmiştir. Ayrıca yerleşik çevrede iletişim kanalları türlerine göre ayrılmış, bu kanalların kitleler üzerindeki farklı etkileri vurgulanmaya çalışılmıştır.

Tezin *Yerleşik Çevrede Grafik Tasarımın Ortaya Çıkışı ve Modern Dönem Örnekleri* bölümü, görsel iletişimin başlangıcı olarak kabul edilen kaya resimlerinden, II. Dünya Savaşı'na kadar olan süreyi kapsamaktadır. Kaya resimleri bir çok kaynakta sanatın ve resmin doğuşu olarak kabul edilmektedir. Tezde ise, mekânın içerisinde yer alan görsel iletişim öğesi olarak konumlandırılmıştır. Tezin bu bölümünde yer alan Bizans ikonografisi ve kilise vitrayları yine aynı şekilde bir çok kaynakta resim sanatında yer alsalar da olay örgüsüne dayalı illüstratif anlatıma sahip oldukları ve kiliselere gelen kişilerle iletişim kurduklarından dolayı çevresel grafik tasarım bağlamında ele alınmıştır.

Sanayi devrimi sonrasında dünyada yaşanan değişim ve gelişmelerin yerleşik çevreye yansımaları yine ayrıca üzerinde durulan konulardan biridir. De Stijl, Rus Süprematizm'i ve Konstruktivizm'i, Bauhaus ve Art Deco dönemlerinde, çevresel grafik tasarım alanında öne çıkan çalışmalar kavramsal altyapısıyla ele alınmaktadır.

*Dünya Savaşları Sonrası Yeni Kimlik Arayışları ve Postmodern Dönem* adlı bölümde Dünya Savaşları'nın yarattığı büyük buhranın ardından gelişen ve değişen dünya şartlarının yerleşik çevrede yarattığı etkiler üzerinde durulmuştur. Dönemin popüler akımlarından Populuxe'un getirdiği yeni tanımlamalar, Uluslararası Tipografik Üslub'un etkileri, yapılarda kurumsal kimlik ve görsel sistemin gelişmesi, Süpergrafik'in geniş ölçekli tasarımları, Postmodern dönem ve Süperpiksel üzerinde durulan bölümleri oluşturmaktadır. Süperpiksel bölümünde yer alan çalışmaların çoğu günümüzde *Yeni Medya* çatısı altında yapılmaktadır. Tez içerisinde yerleşik çevredeki kullanımına değinilmiştir.

Tezin son bölümünde *Yerleşik Çevrede Grafik Tasarımın Uygulama Alanlarına* yer verilmiştir. Günümüzde Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu'nun dalları ayırdığı bölümlerden olan; sokak sanatı ve yerleştirme, yönlendirme tasarımı, sergileme tasarımı ve yer imleri yer almaktadır. Kısaca tarihçelerinin değinildiği dallar, günümüz örnekleriyle pekiştirilmiştir.

Tasarım alanında Türkçe kaynak sıkıntısı, özellikle yazınsal anlamda oldukça fazladır. Tezin öncelikle yazılma amacı, Türkiye'deki çevresel grafik tasarım ve tarihsel gelişimi ile ilgili açığı kapatmak, ileride bu alanda ilgili araştırma yapmak isteyen tasarımcılara yol göstermektir. Ayrıca, yerleşik çevrenin iletişimde grafik tasarımcının rolünün mimar kadar önemli olduğunun altının çizilmesi ve disiplinler arası yaklaşımın çevresel grafik tasarım çalışmalarının çözümündeki önemi vurgulanmak istenmiştir.



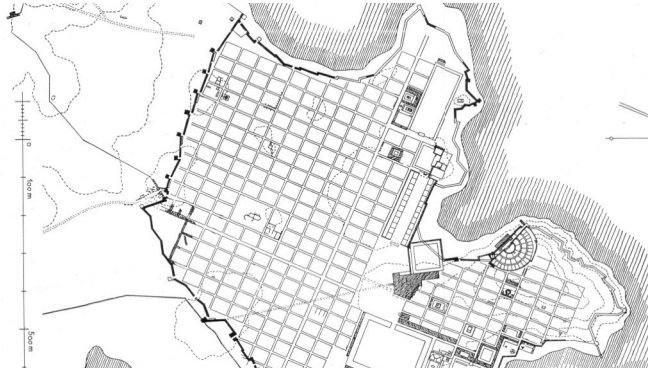
## BİRİNCİ BÖLÜM

### GRAFİK TASARIMDA YERLEŞİK ÇEVRE VE İLETİŞİM

#### 1.1. Yerleşik Çevre

Yerleşik çevre; ev, mekân, yer, kent gibi birbirlerinden farklı, ancak bütünleşik kavramların oluşturduğu ortamı işaret etmektedir. Mekânsal ve kültürel bir ürün olan yerleşik çevre yaşanılan, çalışılan ve günden güne yeniden yaratılan insan yapımı alanlar olarak tanımlanmaktadır. Yerleşik çevre binaları, parkları ve ulaşım sistemleri de dahil olmak üzere insanlar tarafından oluşturulmuş veya değiştirilmiş yerleri ve alanları kapsamaktadır.

Yerleşik çevrenin erken örnekleri binlerce yıl önce tanıtılmıştır. Milet kentinin yapısını kuran ve kent planlamasının babası olarak nitelendirilen Hippodamus, M.Ö. 498 ile 408 arasında Yunan şehir planlamalarını geliştirmiş, şehir haritalarını kılavuz çizgiler kullanarak planlamıştır (Resim 1). Hippodamos Şeması'na göre planlanmış bir kentin bir uçtan bir uca uzayıp giden sokakları ve caddeleri birbirlerini dik açılarla kesmekte ve her kesişmeden küçük alanlar doğmaktadır. Lewis Mumford ise, geniş kapsamlı kitabı *The City in History*'de, Hippodamos'un asıl başarısının, bir kentin fiziksel yapısıyla, toplumsal yapısı arasında sıkı bir ilişkinin olduğunu belirtmiştir. Ayrıca kent plancısının, günlük sorunları çözmenin ötesinde, uzun vadeli çalışmalar gerçekleştirmesi gerektiğinin bilincine varması olduğunu da dile getirmektedir (Tümer, 2007).



**Resim 1 Hippodamus Milet Kent Planı** Kaynak: <http://www.ruhr-uni-bochum.de>

1960'lerden günümüze ise yerleşik çevre, disiplinler arası tasarım, mimarlık ve mekânla olduğu kadar insan faaliyetleriyle de ilişkilidir. II. Dünya Savaşı sonrası yeniden yapılanma çalışmaları ve yeni kent hareketleri ile birlikte kentin mimarisi ve plan kararları değişime uğramıştır. Kentsel tasarım kavramı Cullen, Lynch ve Bacon gibi önde gelen kent kuramcılarının çalışmalarıyla ortaya çıkmıştır (Bacon, 1967, s.59). Bu dönemde, geleneksel yaklaşımlar (örneğin yer seçim teorileri, ulaşım modelleri, tüketici davranışı modelleri vb.) sorgulanmaya başlanmış, niceliksel verilere dayalı yaklaşımların modern kentlerde yetersiz kaldığı fark edilmiştir. Dolayısıyla bu dönemde geleneksel yaklaşımlar yerine *davranışsal yaklaşımlar* benimsenmeye başlanmıştır.

İnsan davranışlarının mekânsal boyutlarına ve insan çevre ilişkisi üzerine *algısal bir değer*den de söz etme gerekliliğini ortaya koymuştur. Algısal değer, insan kültürün, psikolojisini ve davranışlarını etkileyen bir değer olarak *çevresel algılama yaklaşımlarının* temelini oluşturmuştur. İnsanlar çevreyi değiştirirken diğer yandan algılama biçimleri, kullanım amaçları ve beklentileri de şekillenmiştir.

70'li yıllarda Norberg-Schulz, *varoluşsal çevre* kavramını ortaya atmıştır. Varoluşsal çevre kavramının temeli mekânın fiziksel boyutlarının ötesinde insan yaşamı ve varlığından kaynaklanan boyutlarıyla ele alınması düşüncesine dayanmaktadır. Schulz, “*Varoluşsal mekân fiziksel kurgulardan çok, toplumsal, kültürel, simgesel verilere ve deneyimlere bağlı olarak insan zihninde oluşur*” ifadesini kullanmıştır (Norberg ve Schulz, 1971, s.17). Bu ifadeyle varoluşsal mekân, gerçek mekânın insan zihnindeki temsilidir ve dolaylı olarak *çevresel imge* olarak adlandırılmaktadır.

Çevresel imge bir çok disiplinle iç içedir ve buna bağlı olarak şekillenmektedir. Bu disiplinler arasında görsel sanatlar, mimarlık, mühendislik, kent planlama, tarih, iç mimarlık, endüstriyel tasarım, grafik tasarım, coğrafya, atropoloji ve sosyoloji yer almaktadır.

## 1.2. Mekân

Felsefenin temel sorunsallarından biri olan mekân, farklı disiplinlerde gösterdiği anlam çeşitliliğini ve belirsizliğini tarih boyunca devam ettirmiştir. Modernist mimarlar tarafından mimarlığın özü olarak kabul edilen, Post-Modernistlere göre de mimarlığın en zorba tarafı olarak gösterilen mekân, kimi filozoflarca modern zamanlara özgü içi boş bir kavram olarak görülürken, kimilerine göre ise çağımız endişesinin temel sebebi olarak yorumlanmıştır (Üngür, 2011, s.1).

Mekân, çeşitli yaklaşımlarla farklı ele alınmakla beraber geniş bir çerçeve ile *insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk ve sınırları gözlemci tarafından algılanabilen uzay parçası* olarak tanımlanabilir.

Tanyeli, mekânı *mimarlık ürününün vazgeçilmez özü* olarak tanımlamış ve aşağıdaki cümlelerle devam etmiştir: *“Her mimarlık yapıtı bir iç mekâna sahiptir ve tek başına ya da başka yapılarla birlikte bir dış mekânın oluşmasına katkıda bulunur. Bu nedenle mimarlık bir mekân yaratma sanatı olarak tanımlanabilmektedir.”* (Tanyeli, 1997, Aktaran Üngür, 2011, s.8).

Günümüz disiplinler arası mekân tartışmalarının odağındaki çoğu problem, Antik Yunan’dan Aydınlanma Çağı’na kadar olan uzun dönemde mekânın geçirdiği kırılma ve dönüşümün izlerini taşımaktadır. Antik Yunan’da yer odaklı ve sınırlanmış bir mekân düşüncesinin yerini sonsuz ve homojen bir mekân anlayışına bırakmasına sebep olmuştur.

19. yüzyıla gelindiğinde ise *mekânın sınırlandırılması* (enclosing of space) kavramı ortaya çıkmış, bir yapı elemanı olarak duvar çevrelenmiş alanın görünür kılan mimari ögesi haline gelmiştir. Schwarzer’e göre Semper, yapılı çevrelenmiş/sınırlanmış alanı (built enclosure) ve iç mekânın dış mekândan ayrılmasını mimarlığın en temel yanı olarak kabul etmiştir (Schwarzer, 1991, s.52).

1898’de Adolf Loos, 1905’te H.P. Berlage, 1910’da Peter Behrens çevrelenmiş alanı mimarlığın amacı ve özü olarak gören açıklamalarda ve yayınlarda bulunmuşlardır. 1918 sonrası mimar Camillo Sitte kentsel tasarımı bir *mekân sanatı* (Raumkunst) şeklinde görerek *çevrelenmiş alan* kavramını kentin tasarımına taşımıştır (Üngür, 2011, s.27).

Forty ise modern dönemde mekân kavramını üç ana başlık altında toplamaktadır:

1. Sınırlandırma olarak mekân (Space as enclosure): Çevrelenmiş / sınırlandırılmış alan kavramı Semper’le başlamış, Berlage ve Behrens tarafından geliştirilmiştir.
2. Süreklilik olarak mekân (Space as continuum): İç ve dış mekânın sürekli ve sonsuz olması durumu El Lissitzky ve Moholy Nagy tarafından benimsenmiştir.
3. Vücudun uzamı olarak mekân (Space as extension of the body): Schmarsow’a ait bu kavram Ebeling tarafından insan hareketleri ve yaşam arzusuyla aktive olan *sürekli bir güç alanıdır* (Forty, 2000, s.257).

Yapısal olarak iç ve dış diye ayrılan mekânın bu iki türü daima birbiriyle ilintili haldedir. Dış mekân sosyaldır, insanları bir araya getirir. İç mekân ise daha özeldir, daha seçici, eleyici ve sınırlıdır. Bu sınırları ve ayrımları belirleyenler ise mekânın yapısal elemanları ve bu elemanların konumlandırma biçimleridir (Taşçıoğlu, 2009, s.27). Çevresel grafik tasarım ise bu iki türü araç olarak kullanarak, mekânın iletişim dilini oluşturmaktadır.

### 1.2.1. İç Mekân

İnsan fiziksel, biyolojik, sosyolojik ve psikolojik özellikleriyle çevresiyle bütünleşen bir yapıya sahiptir ve bu özellikleriyle çevresiyle iletişim kurmaktadır. İnsanın içinde barındığı mekân, tek başına boş bir hacmi nitelerken onu oluşturan yüzeyler ve bu yüzeylere uygulanan farklı işlemlerle farklı kimliklere bürünmektedir (Sümer, 2001).

İç mekân, belirli eylemlerin yer aldığı, geometrik olarak sınırlı bir boşluğun işlevsellik kazandırılarak yapılandırılmış şeklidir. Mekân, sadece insan eylemlerini barındıran bir boşluk olarak algılanan bir ortam değil, aynı zamanda mekânı algılayan insanı sınırlayan ortamdır. Mekânı koşullandıran ise kütleye ilişkin biçimsel özelliklerdir. Mekân, dışarıda çevresiyle özdeşleşmek zorundayken, içeride de belirli eylemlerin gerçekleştirilebilmesi için sınırlı bölümlerin oluşturulması gereken bir alandır. Mekân bileşenlerinin sağladığı sınırlayıcılık ve ayrıcalık etkisi, iç ve dış mekân kavramlarını ortaya çıkarmaktadır (Aydın, 2000, s.7).

İç mekânlar kullanım amaçlarına göre yaşama, çalışma, kültür, bilgi üretim, ticari olarak kategorize edilebilmektedir. İç mekân tasarımlarında en fazla önem verilen şeyin tıpkı dış mekân tasarımlarında da olduğu gibi dikkat çekicilik ve farkındalık uyandırıp uyandırmadığıdır. Bu farkındalığı yaratan en güçlü araçlardan birinin grafik tasarım olduğu söylenebilir. Büro Uebele'nin Adidas Gym için tasarladığı çevresel grafik tasarımı, dinamik renklerin ve tipografinin kullanımıyla müşteriler için farkındalık yaratmayı amaçlamıştır. Sporun ve enerjinin vurgulandığı tasarımda numaralar, kişilerde bedensel ölçüleri düşündürterek spor yapmayı çağırıştırılmaktadır (Resim 2).



**Resim 2 Adidas Gym spor salonu Tasarım: Büro Uebele Kaynak: <http://www.designboom.com/>**

Ching, iç mekân bileşenlerini iç mekânları geliştiren, değiştiren ve her türlü mekân içi etkinliğiyle birlikte yaşanabilir hale getiren sınırlayıcılar olarak belirtmektedir. Ching'e göre mekân bileşenleri işlevsel açıdan mekânı kullanılabilir kılmaktadır. Aynı zamanda estetik olarak cazip hale getirmekte, psikolojik bakımdan rahatlatıcı ve tatmin edici olmaktadır (Ching, 2004, s.14). Atalayer ise iç mekânı, hareketler ve maddesel nesneler arasındaki ilişkiler sistemi olarak değerlendirmektedir (Atalayer, 2006, s.32).

İnsan gereksinimleri iç mekân düzenlemesinin en belirleyici etkenlerinden birisidir. Öktem, mekânı oluşturmada önce fiziksel, sonra sosyal ve psikolojik gereksinimlerin zorunluluğuna değinmektedir. Farklı kişilik, kültürlerden oluşan toplumsal yapılarda değişimler ve kullanım alışkanlıkları iç mekân düzenlemesinde etkisini göstermektedir (Öktem, 2007, s.70). İç mekânda kullanıcıların gereksinimleri, konforu, alışkanlıkları, estetik deneyimi gibi verilerin mekânda yaratılması gereken ortamın niteliğini vurgulamaktadır. Mekânın içinde bulunan birey, o mekâna ait duvar yüzeyi, zemin döşemesi, grafikler, renkler, ışık şiddeti, donatılar gibi fiziksel her türlü örgütlenmeyle iletişim içerisinde. Avustralya'da Commonwealth Bankası için çizilen çevresel grafik tasarım renk, tipografi, illüstrasyon öğeleriyle banka çalışanları ile iç mekân aracılığıyla iletişim halindedir. Gündelik hayattan kesintilerin ve şehre ait detayların anlatıldığı çalışma, çalışanlar için pozitif bir atmosfer yaratmaktadır (Resim 3).



**Resim 3 Avustralya'da Commonwealth Bankası için çizilen çevresel grafik tasarım çalışması.**

**Kaynak:**<http://www.cloudfront.net/>

### 1.2.2. Dış Mekân

Kamusal alan olarak da bilinen dış mekân, günümüzde oldukça tartışmalı bir kavram olmasına karşın, genel bir ifadeyle herkesin tartışmasız erişebildiği, serbestçe hareket ettiği, kamuya ait mekânları tanımlamaktadır.

*Dış Mekân* tabiri, sosyal bilimler literatürüne Alman düşünür Jürgen Habermas'ın hediye ettiği bir kavramdır. Habermas bu kavramı, 1962'de Almanca yayınlanan *Dış Mekânın Yapısal Dönüşümü* isimli kitabında kullanmıştır. Habermas, “*Dış Mekân kavramıyla, her şeyden önce, toplumsal yaşamımız içinde, kamuoyuna benzer bir şeyin oluşturulabildiği bir alanı kastederiz.*” ifadesini kullanmıştır (Habermas, 2007, s.95).

Bakan ve Konuk dış mekânı, sokaklar, meydanlar, parklar, çocuk oyun alanları ve bahçelerden oluşan boşlukların kapalı bir alan oluşturacak şekilde sınırlandırılması olarak tanımlamaktadır. Dış mekân, özel yaşamın aksine toplum yaşamının tüm etkinliklerinin paylaşıldığı alanlardır (Bakan ve Konuk, 1987).

Carr'a göre ise dış mekânlar, toplumsal yaşamın tüm yönleriyle sergilendiği ve yönlendirildiği ortamlardır. Kent için önemli olan, bu dış mekânların düzenlenmesi, canlandırılması, tasarlanması ve yapılanmış tanıtım öğelerinin belirli bir anlamda bilinçli olarak düzenlenmesidir.

Tasarımcı Morag Myerscough Londra'da 2012 yılında *The Movement Cafe* için tasarladığı çevresel grafik tasarım, kentin canlandırması bağlamında önemli bir örnek teşkil etmektedir. Tamamen elle tasarlanarak 16 günde tamamlanan kafenin tipografi çalışmaları için ahşap plakalar kesilmiştir. Bu ahşap plakaların üzeri, şablonlar ve graffiti spreyleyler kullanılarak tamamlanmıştır. Neon renklerin hakim olduğu çalışma oldukça dinamik bir yapıya sahiptir (Resim 4).

Myerscough tasarımı hakkında şu ifadeleri kullanmıştır: “*The Movement Cafe bu bir evdir, bu bir yoldur, bu bir kapıdır, bu bir sabahtır, bu tamamıyla göz alıcıdır.*” (Vinnitskaya, 2012). Kafenin etrafında kullanılan ahşap panellerde tasarımcının



kimliğini yansıtan desenler kullanılmıştır. Myerscough projede mimar Luke Morgan ile birlikte çalışmıştır. Geçici olarak tasarlanmış kafe, 2012 Londra Olimpiyat Oyunları için gelen ziyaretçileri karşıladıktan altı ay sonra yıkılmıştır.



**Resim 4** Morag Myerscough 2012 Londra Olimpiyatları için tasarlanmış *The Movement Cafe* çevresel grafik tasarım. Kaynak:<http://www.butterflylondon.com/>

Bazen tamamen renklerle bezenmiş sokaklar, kentin kimliğinin tanımlamada önemli rol oynayabilmektedir. BIG tarafından tasarlanmış Kopenhag'daki dış mekân canlılığıyla kitleleri adeta içine çekmektedir. Superkilen isimli proje Kopenhag şehrinin kentsel gelişimi için planlanmıştır. Superkilen üç ana bölümden oluşmaktadır: Kırmızı meydan, siyah market ve yeşil park (Resim 5). Kırmızı meydan parlak kırmızı, turuncu ve pembe tonlarına boyanıp, yeniden yaratım ve modern yaşama odaklanırken, merkezde yer alan siyah markette halkın birbiriyle tanışması hedeflenmiştir. Yeşil park ise piknik, spor ve yürüyüş yolu olarak tanımlanmıştır (Brook ve Shaughnessy, 2014, s.14).





**Resim 5 BIG tarafından tasarlanmış Kopenag'daki Kırmızı Meydan ve Siyah Market Kaynak:**  
**<http://www.archdaily.net>**

Ayrıca parkın içerisindeki bir çok obje yabancı tasarım örneklerinden getirilmiş veya kopya edilmiştir. Bunların içinde Irak'tan salıncak, Brezilya'dan bank, Morocco'dan fıskiye ve İngiltere'den çöp kutuları yer almaktadır. Proje 2013 yılında Amerika Mimarlar Birliği tarafından AIA Onur Ödülü'nü almıştır.

### 1.3. Yerleşik Çevrede İletişim

İletişim, gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki grup arasında gerçekleşen duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi olarak tanımlanabilir (Becer, 2002, s.11). İnsanın insanla ilişki kurduğu her yerde, her mekânda bu süreçten söz edilebilir. İletişim süreci beş unsur ve aşamadan oluşmaktadır: İletiyi gönderen (kaynak), iletiyi alan (hedef kitle), iletişim aracı, ileti (mesaj) ve geri bildirim. İletişimin hangi türünde olursa olsun, yukarıdaki unsur ve aşamalardan herhangi biri işlevini yerine getirmediği takdirde süreç tamamlanamamaktadır.

İletişim sürecinde kaynak kimi zaman tek bir kişi, kimi zaman ise bir gazete, televizyon veya bir işaret tabelası olabilmektedir. Kaynak, hedeflediği kişiye/kitleye erişmek için öncelikle iletiyi iletişim kanalı aracılığıyla kodlar. Bu kodlamayı sözcükler, resimler ve simgeler seçerek gerçekleştirir. Kodun daha çabuk algılanması için ileti kısa, çarpıcı ve akılda kalıcı olmalıdır (Oskay, 2007, s.13).

İletişim sürecinin başarılı olması için iletişim kuramları bize şu yararlı bilgileri sunmaktadır:

1. İletişim sürecinde iletinin, hedef kitlenin dikkatini çekecek biçimde tasarlanmalıdır.
2. İletinin kodlanmasında kullanılan simgeler hedef kitle tarafından bilinmelidir. Bu simgelerin algılanabilmesi için her iki tarafın ortak yaşam deneyimlerinin ürünleri olması gerekmektedir.
3. İletişimin etkili olabilmesi için ileti, insanların bireysel gereksinimlerine yardımcı olmalıdır.
4. Hedef kitlenin temel değerlerini, tutumlarını, grup standartları araştırılmalıdır.
5. İletimizin hedef kitleye erişebilmesi için en uygun medya türü saptanmalıdır. (Oskay, 2007, s. 37-38).

Çevre iletişimi ise insan-çevre ilişkilerini inceleyen bir alan olarak ortaya çıkmıştır ve iletişimle birlikte pek çok disiplinle de kesişen bir *meta alan* olarak ifade edilmiştir. İçinde bulunulan dünyada insanların algıları, iletişimden etkilenecek çevre ve mekândaki ilişkilerinin nasıl tanımlanacağı ve nasıl hareket edileceğini şekillendirmeye yardım etmektedir. Sözel ve sözsüz iletişim, kişiler arası iletişim ve kitle iletişimi çerçevesinde çevre iletişimi çalışmaları yapılmaktadır.

Özmen, iletişimcilerin bu çalışmaları kendi epistemolojileri ve metodolojileri çerçevesinde ele alıp kimi zaman kültürel çalışmalar, kimi zaman popüler kültür, kimi zaman da söylem analizi çerçevesinde incelediklerini vurgulamıştır. Çevre iletişim çalışmalarının son ayağını uygulama ve eylem teorisini kapsamaktadır (Özmen, 2011, s. 36).

### **1.3.1. Yerleşik Çevrede Görsel İletişim**

Görsel iletişim, tüm duyuşsal verileri alan beyinle ve görsel verileri alan gözle ilişki içindedir. Dünya ve imaj hakkında iletişimi bilmek, görsel verileri analiz etmede yardımcı olmaktadır.

Tüm mesajlar, sözlü veya görsel sembolik bileşenlere sahiptir. Huxley'e göre, bir çok tanınmış ve çoğaltılmış görsel imajlar milyonlarca insanın hafızalarına kazınmıştır (Huxley, 1974, s.17). Çünkü tekrarlanan görme eylemleri beyinde hatırlatıcı bağlantılar yaratmaktadır.

Uzun yıllar görme problemi çeken İngiliz yazar ve teorisyen Aldous Huxley, 1942 yılında yazmış olduğu *The Art of Seeing* (Görme Sanatı) isimli kitabında insanların nasıl daha net görebileceğini öğretme çabası içerisine girmiştir. Görsel iletişimin altı modelinden biri olan Huxley Teorisi'ne göre beyin üç tip görsel mesaj hazırlar. İlkini düşünceler, rüyalar, fanteziler gibi aklın içinden gelen deneyimler oluşturur, ikincisi medya aracılığı olmadan gördüklerimizdir, üçüncüsü ise medya aracılığı ile edindiklerimizdir (Huxley, 1974, s.18).

Huxley'in mottosu *Daha fazla bilmek, daha fazla görmektir.* Duyum+Seçim+Algılama=Görme formülündeki bileşenler bir araya getirildiğinde önümüzde duran şeyin ne olduğunu anlarız (Ryan ve Conover, 2004, s.30).

Huxley, daha net görmemizi sağlamak için bir döngü oluşturmuştur. Bu döngü altı adımdan oluşmaktadır: Daha fazla bilersen daha fazla algıyorsun; daha fazla algılasan daha fazla seçersin; daha fazla seçtiğinde daha fazla idrak edersin; daha fazla idrak ettiğinde daha fazla hatırlarsın; daha fazla hatırladığında ise daha fazla öğrenirsin (Lester, 2014, s.12)



**Resim 6 Huxley Döngüsü Çizen: Yazar.**

Çevresel Grafik Tasarım alanından, Huxley'in teorilerine karşılık gelen örneklerden biri yönlendirme tasarımlarıdır. Gündelik hayatta sürekli gördüğümüz piktogramlar beyinde yer edinerek sonraki deneyimlerimize öncülük etmektedir. Bu piktogramların herhangi bir tanesinin yarısının bile algılanması durumunda beyin otomatik olarak bütün haliyle kodlayacaktır. Fotoğraftaki havaalanı örneğinde, uzaktan yönlendirme tabelasına yaklaşan birinin fincan piktogramını görmesi, daha önceki



Cadde ve sokaklarda yürürken, görme alanımızın içine bir çok sözcük ve kavram girmektedir. Çoğu zaman bunları okuyup, incelememize rağmen görsel hafıza önceki deneyimlerimizden ötürü bunları zihinde birleştirip çağrışım yapmamıza neden olur, tıpkı Huxley'in teorisinde belirtilmiş olduğu gibi. Örneğin, üzerinde kırmızı bir yuvarlak ve içinde P harfi yer alan bir tabela *Buraya park yapılmaz* mesajını kolaylıkla verebilir ve altında herhangi bir yazılı ifadenin yer almasına ihtiyaç duyulmaz (Resim 8). Bu gibi örneklere baktığımızda grafik tasarımın yerleşik çevrede ne kadar güçlü bir yere sahip olduğunu rahatça söyleyebiliriz.



**Resim 8 Park Yapılmaz işareti** Kaynak: <http://www.onikibilgi.com/>

### 1.3.2. Çevresel Grafik Tasarım ile İletişim

Kağıt icat edilmeden uzun bir süre önce, insanlar çevrede, mağara duvarlarında ve objelerin üzerinde iz bırakmışlardır. Bu tür iz veya işaret bırakma eylemi görsel bilgi iletişimi olarak adlandırılmaktadır. Mağara dönemi insanların anlamlarda dolu işaretlerle iletişimi, kitleler arasında paylaşılan ortak bir dil haline gelmiştir. Chris Calori tarafından “*Yerleşik çevrede bilginin grafik iletişimi*” olarak tanımlanan çevresel grafik tasarım dünyanın en eski mesleğidir (Calori, 2007, s.3).

Çevresel grafik tasarım en yalın haliyle, Peru’daki Nazca çizgilerinde olduğu gibi alanları bir anlama dayandırarak çizmek veya Fransa’nın güneyindeki bir mağarada

duygusal bir içgüdüyle hayvan tasviri resmetmektir. Günümüzde ise, alanlar benzer yolda işaretlenmeye devam etmektedir.

Kağıt, televizyon ve bilgisayarın icadından sonra, bir çok insan grafik iletişimin bu üç mecra aracılığıyla sağlandığını düşünmüştür. Ama, mağara dönemi insanları mevcut dönemde iletişimi yerleşik çevredeki objeler ve duvarlar aracılığıyla sağlamıştır. Günümüz çağında ise yerleşik çevredeki binalar, objeler veya tabelalar üzerinde yer alan devasa boyutlardaki bilgiler, grafik tasarım aracılığıyla iletişimi gerçekleştirmektedir.

Şehirler büyüyüp, hareketlilik yükseldikçe, çok daha kompleks yerleşik çevreler inşa edilmiştir. Böylece insanlar daha iyi anlamak, yön bulmak ve alanı daha iyi kullanmak için bilgiye ihtiyaç duymuşlardır. Bu nedenle sistematik olarak planlanmış, birleşik görsel işaretler ve yönlendirme programları gelişmeye başlamıştır.

Günümüzde çevresel grafik tasarım alanının, bundan otuz yıl önce mimari grafik, işaretleme ve yön bulma terimleri olarak kullanıldığını göz önünde bulundurmamız gerekmektedir. İşaretleme kelimesi ilk olarak, Kanadalı tasarımcı Paul Arthur tarafından ortaya atılmış, ancak 1970’lerde bir grup tasarımcı kendilerini basılı işler yerine işaretleme grafiğini tasarlariken bulmuşlardır. Bunlar sıklıkla mimarlık ofislerde çalışmış ve ürettikleri tasarımlar mimari alanlarla ilişkili olduğundan bu işlere *mimari grafikler* veya *mimari işaretler* denilmiştir (Calori, 2007, s.3).

Mimari grafikçiler, daha önce ürettikleri basılı işlerle yeni ürettikleri çalışmalar arasında üç boyutluluk, çok komplekslik gibi önemli farklılıklar olduğunu keşfetmişlerdir. Daha sonraları, bu profesyonel ilgilerini tek bir çatı altında birleştirmişlerdir: *Society for Environmental Graphic Design* (Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu). Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu’nun doğuşuyla mimari grafik terimi, çevresel grafik terimiyle yer değiştirmiştir. Bunun başlıca iki sebebi vardır. İlki, *mimari* kavramı çok limitlidir ve grafik tasarım, mimari yüzey haricinde başka bir yüzeyde de kendini gösterebilir. İkincisi ise, *mimari grafik* terimi mimarların bina tasarlariken çizdiği teknik çizim grafikleriyle karıştırılmıştır (Calori, 2007, s.4).



Yüzyıllardan beri grafik tasarım ve mimarlık yerleşik çevrede hep bir arada var olmuştur. Her disipline kendine özgü diliyle konuşmasına rağmen, tarih boyunca birbirleriyle diyalog içerisinde. Mimarlık, formun ve mekânın diliyken, grafik tasarım tipografi, imaj ve sembolün dilidir.

Mekânları kutsallaştırma ihtiyacımız, açıkça grafik tasarımın yapılı çevre ile olan birleşimi ile başlamıştır. Klasik yazıtlar, figüratif murallar, desenli yüzeyler her daim mimarlığın birer parçası olmuştur. Binalar ve kamusal alanlar kitleleri etkileyen billboardlar ve yönlendirici işaretlerle, grafik ve tipografi ile bir arada yaşamaktadır. Grafik tasarım yalnızca yerleşik çevreyi şekillendirmekle kalmamış, aynı zamanda insanların yaşamının bir parçası haline gelmiştir.

Poulin'e göre çevresel grafik tasarım, görsel mirasımızın hayati bir parçasıdır. Kent sokakları, ofis binaları, müzeler, kongre merkezleri, havaalanları, parklar, alışveriş merkezleri ve eğlence mekânlarının hepsi çevresel grafik tasarımın kullanımıyla birlikte dönüşüme uğramıştır. Bu tasarım disiplini yalnızca teknik anlamda gelişmemiş, aynı zamanda kültürel hareketler, mimarlık ve zamanın sanatlarıyla bütünleşmiştir (Poulin, 2012, s.10).

Örnek olarak, Rus Konstrüktivist duvar resimleri, Times meydanı ve Piccadilly Circus'taki led ekranlardaki grafikler, 1984 Los Angeles yaz olimpiyatlarındaki çevre grafikleri, Washington D.C.'deki Vietnam Gazileri Anıtı'ndaki provakatif tipografik duvar gibi tüm bu sosyal yapılar, siyasi ayaklanmalar ve zamanın ihtiyaçlarına doğrudan cevap vermektedir.

Buna ek olarak, dönemlerde hüküm süren sanat ve tasarım hareketleri, Hector Guimard'ın Paris Metro'su, Otto Wagner'in Viyana'daki dekoratif bina yüzeyleri, Edward Johnston'ın Londra Metro'su için tasarladığı yazı karakteri, Barbara Stauffacher Solomon'un Sea Ranch'ı gibi çığır açan tasarımlara etki etmiştir.

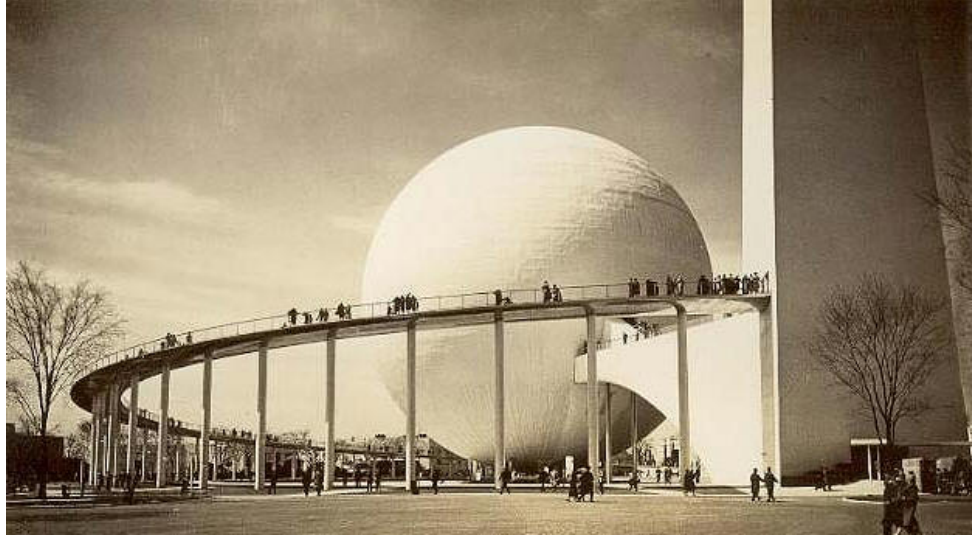
Yenilikçi ve vizyon sahibi kişilerden olan Frank Lloyd Wright, Georges Claude, Walter Dorwin Teague, Charles Eames, Margaret Calvert, Donald Leigh, Alvin Lustig,



Walt Disney, Paul Rand, Alexander Girard, Dan Reisinger, Deborah Sussman ve Thomas Geismar 20. yüzyıl boyunca yerleşik çevrede grafik tasarım çözümlemelerinde devrimsel ve yenilikçi girişimlerde bulunmuşlardır (Poulin, 2012, s.11).

Tasarımcı Deborah Sussman, çevresel grafik tasarımıyla ilk tanışmasını şu sözlerle anlatmıştır:

*“Yaşadığımız çevrede sembollerin ve kelimelerin gücünü ne zaman keşfettim? Belki çocukken, Brooklyn’den Manhattan’a metroyla seyahat ederken pencereden gördüğüm Squibb dış macunu tabelasından etkilendim. 1939 tarihli New York Dünya Fuarı’nda yer alan “Trylon and Perisphere” beni etkileyen diğer bir ikon olmuştur. Onun formu, beyazlığı, büyüklüğü, yeniliği,ve basitliği uzun bir süre aklımdan çıkmadı. Bu mimari değildi, gerçek bir heykel değildi ve kesinlikle bir grafik tasarım değildi. Peki öyleyse neydi? Net bir kategoriye sokmak çok zordu. Peki “Çevresel grafik tasarım olabilir miydi?” (Poulin, 2012, s.17).*



**Resim 9 1939 New York Dünya Fuarı, Trylon and Perisphere pavyonu. Kaynak: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com>**

Çevresel grafik tasarımının tarihsel gelişimi, resim ve diğer sanatlarda olduğu gibi mağara dönemine dayanmaktadır. Bu tarihsel gelişim süresince grafik tasarım diğer disiplinlerden beslenmiş, heykel, mimari, el sanatları gibi sanat ve tasarım dallarıyla birlikte ortak ürünler ortaya koymuştur.

Yerleşik çevrede grafik tasarımın nasıl ve kimler için tasarlandığı kadar nerede ve nasıl tasarlandığı da oldukça önemlidir. Tasarlanan ürünlerin uygun ortam ve doğru iletişim kanallarıyla oluşturulması içeriğini güçlendirmektedir.

#### **1.4. Yerleşik Çevrede İletişim Kanalları**

Çevresel grafik tasarımda mekân kadar, iletişim kanalları da önemli bir yere sahiptir. Çalışmanın var olacağı iletişim kanalına uygun olarak hazırlanması, tasarım sürecinin temel aşamalarından birisidir. İletişim kanalları türlerine göre üç ana kategori altında bölünebilir. Bunlar durağan, hareketli ve etkileşimli iletişim kanallarıdır.

Farklı türlerde iletişim kanalı seçmek, tasarım sürecine başlarken hangi tür kitleyi hedefleyeceğimizin, ne kadar bir süreyi kapsayacağının temel sorularına yanıt vermektedir. Örneğin bir sergi salonuna gelen izleyiciler çoğu zaman durağan bir iletişim kanalıyla karşılaşmaktadırlar. Öte yandan dış mecrada bir binanın üzerine projeksiyon yardımı ile yansıtılan grafik çalışmanın etkisi kitleler üzerinde daha fazla olduğu söylenebilir. Dolayısıyla grafik tasarım, uygun kanal ve uygun mecra birbirlerinden ayrılamaz bütünün parçalarıdır.

##### **1.4.1. Durağan İletişim Kanalları**

Durağan iletişim kanalı herhangi bir etkileşim ve hareket içermez. Banu İnanc Uyan Dur, durağan kanalların içine kitap, dergi, afiş, açık hava ilanı ve ambalaj tasarımını dahil etmiştir. Çevresel tasarım bağlamında bu mecralar afiş, açık hava ilanı, duvar, yer uygulamaları olarak sayılabilmektedir.

Durağan iletişim kanallarındaki çevresel grafik tasarımlar, herhangi bir zaman kısıtlaması olmadığı için kitlelerle daha uzun süre iletişimde kalabilmektedir. Kişi dakikalar boyunca tasarımı izleyip, anlam yormaya ve algılamaya çaba gösterebilmektedir. Bu açıdan durağan kanallardaki tasarımlar çoğu zaman daha fazla bilgi içermektedir.

İçeriye ve dışarıyı ayıran, mekân algısını yaratan durağan iletişim kanallarından olan duvar, mağara devrinden günümüze kadar en güçlü iletişim mecrası olmuştur. Duvarın *araç* olarak kullanılması üzerinde resmedilenlerin taşıdıkları anlamın kişilere ulaşmasını sağlamıştır. Duvardaki anlatılar kişilerle doğrudan iletişim halindedir. Mehmet Ergüven duvar için “*mimarlık tarihini başlatmıştır*” ifadesini kullanmıştır (Ergüven, 2007, s.58). Mağara devri insanları duvarlara hayvan resimleri çizmiş, Antik Mısır’da tapınakların ve mezarların kireçlenmiş ve düzeltilmiş duvarlarına dinsel, askeri ve günlük olaylar resmedilmiştir. Antik dönemden beri İtalya’da Pompei evlerinin, Efes’te zenginlerin ve ileri gelenlerin oturduğu yamaç evlerin duvarları fresko ve mozaikler kullanılarak süslenmiştir. Duvar resimleri insanların yaşadığı mekânlara duygularının, düşüncelerinin ve inançlarının yansıtılmasına olanak sağlamaktadır. Günlük yaşam biçimleri, toplumsal ilişkiler, törenler, yaşamın çeşitli görüntüleri duvara resmedilerek kültürel özellikler saptanıp gelecek nesillere aktarılmıştır. Okuma yazması olmayan toplumlarda bu resimler dinsel, tarihsel ve siyasal eğitim aracı olmuştur (Nalan Yılmaz, 2008). Günümüzde ise duvarlar iletişim işlevini sürdürürken gelişen ve değişen tarzlarda tasarımlara aracı olmaya devam etmektedir.



**Resim 10 Roma’da bir duvar resmi. Paulus ve Thekla Kaynak: <http://leonardrutgers.nl>**

Grafik tasarım mecralarından bir diğeri olan afişin yeri, yerleşik çevrede çok eskilere dayanmaktadır. Afiş veya poster Türk Dil Kurumu’nun tanımına göre; “*Bir şeyi duyurmak veya tanıtmak için hazırlanan, kalabalığın görebileceği yere asılmış,*

*genellikle resimli duvar ilanı”* şeklinde tanımlanmaktadır (tdk.gov.tr). Afiş, reklam ya da propaganda yapmak amacıyla veya bir oyun, sergi, ürün ve benzerlerinin duyurulmasında kullanılmaktadır. Afiş sanatı 19. yy. başında iki ana unsurun bir araya gelmesiyle ortaya çıkmıştır: Metin ve resim.

Afiş, ticaretin ve sanatın birbiriyle olan etkileşiminden doğmuştur. John Barnicoat’a göre modern afiş yüzyıldan fazla hayatımızdadır (Barnicoat, 1985, s.162). Afiş tasarımı, belirli bir dönemle ya da stile bağlı kalmamış, dönemsel değişikliklere uğramıştır. 1881 yılında çıkan Fransız yasası, basın özgürlüğü ile ilgili bir çok sansürü kaldırmış, afişlerin resmi ilanlara ayrılan alanlar ve kiliseler hariç her yere asılabilmesine olanak tanımıştır. Yasayla beraber bu gelişme, afiş endüstrisinde büyük bir patlamaya yol açmıştır. Fransa’da yaşanan bu gelişme ardından tüm Avrupa’ya sıçramış, sokaklar, toplumun her kesiminden insanların izleyebildiği bir sanat galerisi haline dönüşmüştür (Bektaş, 1992, s.12).



**Resim 111800’ler Londra’sından bir görünüm. Kaynak: Bektaş, 1992, s.24.**

1890’lı yıllarda sanatsal afişler gelişmiş, 1900’lerden sonra Fütürizm, Dadaizm, Konstrüktivizm gibi dönemin sanat hareketlerinin etkileri afiş tasarımlarına yansımıştır.

Afişler artık yalnızca sanat ve ticari amaçlar için üretilmemiş, I. Dünya Savaşı'yla birlikte ülkelerin propaganda hareketlerini karşılayan önemli bir mecra konumuna gelmiştir.

Afişler yerleşik çevrede hem duvar yüzeylerinde yerini almış, hem kiosk ve afiş kulesi gibi özel ayrılmış alanlarda sergilenmiştir. Afiş tasarımları her ne kadar çevresel grafik tasarım dalı içerisinde yer almasalar da, yerleşik çevrede kapladıkları alandan ve iletişim aracı olmalarından ötürü durağan iletişim kanalları kategorisine girebilmektedir. Bu bağlamda afişin yer aldığı mecraların mı, yoksa afişin kendisinin mi araç olduğu sorgulanabilir.

#### **1.4.2. Hareketli İletişim Kanalları**

Veri akışının daha yoğun olduğu hareketli iletişim kanalları, ilgi uyandırarak bilgi aktarımını çok daha kolay hale getirmektedirler. Hareketli kanallardaki grafikler, kitleler üzerinde birden fazla duyu organına seslendikleri için algıda kalıcılık sağlamaktadırlar. Hareketli iletişim kanalları içeriği bir akışa yayarak sunmaktadırlar.

Uyan Dur, içeriği bir akışa yayarak sunan hareketli kanalları tek veya az kareyle ifade edilemeyen süreçleri aktarmak için daha uygun olduğunu belirtmiştir. Ekranlar genelde baskıdan daha az çözünürlük ve alan sunduğundan hareketli iletişim kanallarında daha az sözcük ve ayrıntı içeren, büyük grafiklerden oluşan sade görüntüler tercih edilmektedir (Uyan Dur, 2009, s.113).

Hareketli iletişim kanalları adından da anlaşılacağı gibi devingen halde olan tasarımları ve mecraları verilebilmektedir. Bir binanın üzerine projeksiyon yardımıyla yansıtılan grafik çalışma bunun en yalın örneklerden birini oluşturmaktadır. Bu bağlamda kavramsal işler üreten Jenny Holzer'in New York'ta gerçekleştirmiş olduğu çalışmalar oldukça dikkat çekicidir.

Holzer'in metne dayalı çalışmaları, sözel mesajlara özellikle didaktik ve sabit fikirlere yönelik bir kuşku beslemektedir. Holzer afişlere, bronz plakalara, granit

levhalara ve elektronik tabelalara yazdığı mesajları kendi ağzından değil; hükümet, eğitim, reklamcılık, kamusal tavsiyeler ve kişisel itiraflar gibi diğer anonim otorite söylemlerini taklit ederek sunmuştur. Holzer, tekrar yöntemiyle izleyiciyi bir çok propaganda mesajında olduğu gibi içtenlik göstermeden kesin bir ifade sunan düşünce bombardımanına tutmuştur. Bunları şehirdeki reklam panoları, ilan tahtaları ve trafik lambaları arasına yerleştirmiştir. Rekabet halindeki artan mesajların, sersemletici bir otoriter işaretler ormanı yarattığı şehir yaşamını yansıtmıştır (Clark, 2011, s.182).

Holzer, bir düşünceyi belirtmenin en açık yolu olarak gördüğü dilbilim çalışmalarında tipografiyle kavramsal boyutta düşünmeyi sorgulamıştır. Kamusal alanlarda etkileşimli olarak binaların, anıtların, merdivenlerin ve caddelerin üzerine *xenon* isimli projeksiyon aracı ile metinleri yansıtmıştır (Kınam, 2010, s.30). Jenny Holzer'in 1988 yılında Londra Picadilly Circus'ta dijital bir panonun üzerinde sergilediği *Protect me from what I want* işi, kendi defterine karaladığı bir cümle olmaktan çıkmış ve toplumsal bir çığlığa dönüşmüştür (Resim 12).



**Resim 12**Jenny Holzer, Beni İstediklerimden Koruyun. Picadilly Circus/Londra 1988. Elektronik tabela. Kaynak:<https://s-media-cachak0.pinimg.com/>



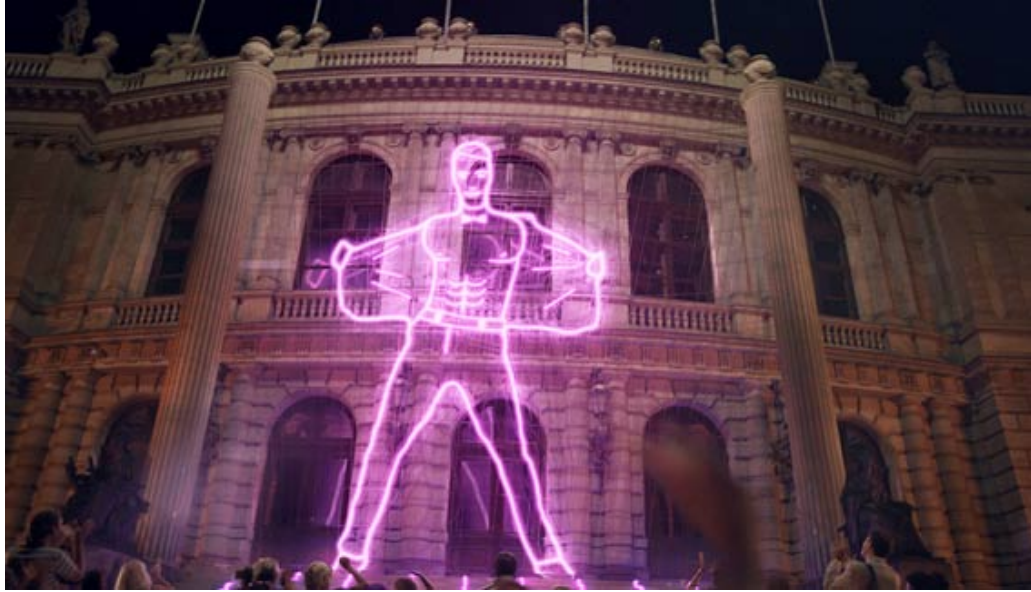
Holzer, ideolojinin en temel yapısı olan dili özneyi şekillendirmek için kullanmıştır. Sanatçının şiir, edebiyat ve günlük konuşma dilinden alıntılar yaptığı çalışmaları aslında birer yerleşik çevreye yapılan müdahalelerdir. Holzer, sözlü kültürü yansıtan yazılarını yine toplumun içinde bulunan afiş, ışıklı tabela ve projeksiyon yardımıyla aktarmaktadır (Antmen, 2009, s.354).

#### 1.4.3. Etkileşimli Çoklu İletişim Kanalları

Etkileşimli çoklu iletişim kanalları metin, görüntü, grafik, çizim, ses, video ve animasyonların bilgisayarda gösterilmesi, dosyalarda saklanması, bilgisayar ağından iletilmesi ve sayısal olarak işlenmesi ile ilgili bir kavramdır. Çoklu kanal denildiği zaman, çeşitli türdeki bilgi kaynaklarının bir arada olması anlaşılmaktadır. Bunlar bir araya getirildiğinde ise çoklu ortam olarak adlandırılmaktadır. Bu durumda; metin, görüntü, grafik, çizim, ses, video ve animasyonların birden fazlasının bir arada bulunmasına çoklu kanal denilmektedir (Mutlu, 2014).

Çoklu iletişim kanalları yalnızca basit bir şekilde bilginin değişik yollar kullanılarak sunulması değil, bu yolların planlanmış bir program olarak bütünleştirilerek kullanılmasıdır. Bu planlanmış yeni yapıda, bütün öğeler birbirlerini tamamlayıcı bir rol üstlenmektedir. Çoklu kanalda yapılan bir sunu metin, ses, hareketli ve hareketsiz görüntüler, grafikler, video klipler vb. gibi öğeleri içinde barındırabilmektedir. Etkileşimli kanallarda ise kullanıcı *pasif izleyici* değil *aktif katılımcıdır* (Mutlu, 2014).

Mineralli su markası olan Contrex için yapılmış etkileşimli reklam çalışması bu kategoriye örnek verilebilir. Hedef kitlenin kadınlar olduğu ürünün tanıtımında, yoldan geçen kişiler bisiklete oturmaktadır ve pedal çevrime hareketi sonucunda karşı duvarda grafik bir çalışma belirmektedir. Ses ve görüntünün birlikte kullanıldığı çalışmada hedef hem kitlelerin eğlenmesidir hem de pedal çevirme hareketi sonucunda kalori yakmasıdır (Resim 13). Bu çalışma her ne kadar reklam alanında yapılmış olsada, yerleşik çevrede binaların üzerinde yer alması ve kitleyle iletişim kurması açısından çevresel grafik tasarım alanında örnek olarak gösterilebilir.



**Resim 13 Mineralli su markası olan Contrex için yapılmış etkileşimli reklam çalışması. Kaynak: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)**

Etkileşimli çoklu iletişim kanalları reklam çalışmalarında kullanıldığı gibi çevresel grafik tasarımın alt dallarından olan sergileme tasarımlarında da oldukça sık kullanılmaktadır. Led ekranlar, fotoselli mekanizma uygulamaları, dokunmatik teknolojiler günümüz sergileme tasarımlarında sıklıkla kullanılan öğelerdir. Bu yaklaşımda sergi ziyaretçileri, sergilenen objelerle ve mekânla iletişime geçerek ortamı deneyimleyebilmektedirler.



Sparacino, etkileşimli sergileri öğretici bulmuş ve hikaye anlatımına katkıda bulunulduğunu belirtmiştir (Sparacino, Larson ve Mc Nail, 1999, s.147). Amaç, izleyici üzerinde etki bırakarak belleklerinde sergi ile ilgili temanın kalıcı hale gelmesini sağlamaktır.

Etkileşimli çoklu ortam sergileme tasarımlarına verilebilecek örneklerden biri CERN Visitor Centre’da gerçekleşen *Universe of Particles Exhibition*dir (Resim 14). Atelier Brückner tarafından tasarlanan sergide ziyaretçilere mikro ve makro evren deneyimi yaşatılmaktadır. 450 metre kare sergi alanında, mekânın kendisi, ses ve ışıkla birleşmiştir. Altı bölümden oluşan serginin ilk bölümünü *Gizemli Dünyalar* oluşturur. Bu bölüm kendi içerisinde Patlama, Evrenin Gizemi, Temel Dengeler ve Higgs Bozonunun doğuşu olarak ayrılmaktadır. İlk bölümde evrendeki zaman-mekân-enerji kavramları ile kitlelerin merkezi, madde ve karşıt madde anlatılmaktadır. Diğer bölümler sırasıyla *Large Hadron Collider (LHC-Büyük Hadron Çarpıştırıcısı)*, *Saptanan Zerrecikler*, *Sınırsız Bilim*, *Kendi Dilinden* ve *Araştırma Alanı*’dır.



Resim 14 CERN Visitor Centre’da gerçekleşen “Evrenin Molekülleri” sergisinden bir görünüm.

Kaynak: <http://www.e-architect.co.uk/>

## İKİNCİ BÖLÜM

### YERLEŞİK ÇEVREDE GRAFİK TASARIMIN ORTAYA ÇIKIŞI VE MODERN DÖNEM ÖRNEKLERİ

#### 2.1. Tarih Öncesi Dönemde Görsel İletişimin İlk Örnekleri

Yerleşik çevrede grafik tasarım ile iletişim insanlık tarihi kadar eskidir. Sözlü iletişimin gelişmediği dönemde, insanlar iletişim kurmak için mağara yüzeylerini ve doğayı kullanmışlardır. Kaya sanatı olarak adlandırılan ilk iletişim biçimi üç türe ayrılmaktadır: Piktograf, Petroglif ve Geoglif (<http://www.newworldencyclopedia.org>).

##### 2.1.1. Yerleşik Çevrenin İlk Sahipleri

Görsel iletişimin ilk ürünleri modern insanlığın gelişimi ile başlamaktadır. İnsan, modern çağdaki haline ulaşabilmek için çeşitli evrelerden geçmiştir. Yaklaşık 2.5 milyon yıl önce *Homo Erectus*'un atası olarak tanımlanan *Homo Habilis Pleistosen*'in (Buzul Çağı) başlangıcında yaşamış, soyu tükenmiş hominid türlerinden biridir. İlk insanlar, çakıl taşlarını bileyerek ilk sanatsal nesneleri üretip çevrelerinde söz sahibi olmaya başlamışlardır. Ardından gelen *Homo Erectus*lar ise M.Ö. 19 milyon yıl öncesinden 250 bin yıl öncesine kadar var olan insansı bir türdür ve modern insanların atası olduğuna inanılır. Yaklaşık bir milyon yıl önce Afrika'da, 500.000 yıl önce ise Asya ve Avrupa'da taşları tabaka tabaka yontarak işe yarar hale getirmişlerdir. Bu tarihten çeyrek milyon yıl sonra bugünkü biçimlerine az çok ulaşmış el baltaları ortaya çıkmıştır. Bu, belki de sanatsal üretimin ilk basamağı olarak kabul edilebilir (Wilford, 2007). *Homo Erectus*'un ardından *Homo Tricapus* ve *Homo Neanderthalensis* türleri doğmuş fakat buzul çağının sonlarında yok olmuşlardır. Alt türlerinden - bizim de üyesi olduğumuz - tek bir tür yeryüzünde kalmayı başarmıştır: *Homo Sapiens*. Sanat yapıtı olarak nitelendirilebilecek ilk nesneler bu gelişkin insan türüne aittir (Becer, 2002, s.83). Gerek ürettikleri nesneler, gerekse çizdikleri resimlerle görsel iletişim çağını başlatan insanoğlu, ardından gelecek nesillere ilk görsel kültürün mirasını bırakmıştır.

### 2.1.2. Taş Çağı Sanatçıları ve Mağara Yüzeyine Kazınan Mesajlar

Prehistorik devirden beri iletişime bir düzen ve açıklık getirmek isteyen insan, düşünce ve kavramlara görsel bir anlatım kazandırmanın yollarını aramıştır (Bektaş, 1992, s.9). On binlerce yıldan beri resimler, göstergeler ve tasvirler aracılığıyla mesaj iletmenin sayısız yolu bulunmuştur. İnsanlığın hiç bir kültürel birikime sahip olmadığı dönemde göstergeler, bir anda insanın dünyaya kalıcı bir iz bırakmasını sağlamış, kuşaklar ve medeniyetler arasında köprü oluşturmuştur (Güler, 2008, s.18). Kaya sanatı küresel bir fenomen olarak çoğunlukla ritüelin bir parçası olarak üretilmiş ve etnografik olarak kaydedilmiş olmasına rağmen, insanlık tarihi boyunca dünyanın bir çok yerinde farklı bağlamlarda üretilmiştir. Bir çok tarih uzmanına göre bu eylemler sanatın başlangıcını ifade etmemiş, yalnızca görsel iletişimin doğmasına neden olmuşlardır. Kaya resimleri insanlığın yerleşik çevreye çizmiş oldukları ilk grafik tasarım örnekleridir (Ducker ve McVarish, 2009, s.3). Bilinçli olarak iz bırakmak, malzemelerin ve yüzeylerin hazırlığı, alışlageldik işaretlerin kullanımı, iletişimin kültürel üstünlüğü ve formdaki düşüncelerin dışa vurumu, tarih öncesi grafik çalışmalardan günümüz tasarımcılarına mirastır.

Taş çağı sanatçıları, grafik tasarım için gereken temel kuralları milattan 35.000 yıl önce kurmuşlardır (Ducker ve McVarish, 2009, s.3). Erken dönem sanatçılarının dikkat çekici bu başarıları, daha sonraki dönemlerde gelişecek olan görsel iletişim tasarımı için temel oluşturmuştur.

Erken insan izleri iki yüz bin yıl kadar önce Afrika'da bulunmuştur, 19. yüzyılda ise Güney Fransa'daki Lascaux ve İspanya'daki Altamira mağarasının duvarlarında insanlığa ait ilk resimler keşfedilmiştir (Ducker ve McVarish, 2009, s.6). Genel olarak bakıldığında resimler, mağaraların duvarlarında ve tavanlarında bir düzen içerisinde yapılmaktan uzak, bazen birbirleri üzerine boyanmış ya da çizilmişlerdir. İlk zamanlar profilden çizilen figürlerde yalnız dış çizgi hatları belirtilmiştir. Daha sonraları iç ayrıntılar ve ışık-gölge gibi teknikler eklenmiştir (Gombrich, 1976, s.22).

Resimler zaman içerisinde farklı şekillerde yorumlanmıştır ve günümüzde asıl amacı hala net olarak bilinmemektedir. Bazı yorumlara göre mağaralardaki hayvan resimleri *iyi bir yemek* anlamı taşımaktadır. Bu resimsel izler sadece ihtiyaçlara cevap vermemiş, aynı zamanda ardından gelen kişilerin düşüncelerine karşılık bulmuştur. Kaya sanatı kullanılan tekniklere göre ikiye ayrılmıştır. Bunlar *Piktograf* ve *Petroglif* tir.

Piktograflar yüzeye doğal boyalar veya minerallerle boyanarak oluşturulan kaya resimlerinin bir türüdür (Resim 15). Genellikle kullanılan renkler kırmızı, siyah ve beyazdır. Kırmızı boya genellikle topraktan elde edilirken, siyah boya kömürden veya magnezyumdan elde edilmiştir. Beyaz boya ise çamurdan elde edilerek kullanılmıştır. Parmak veya kıllardan yapılmış fırça yardımıyla da duvara aktarılmıştır. Duvar yüzeyine resmedilen semboller çoğu zaman sembolik veya dinsel anlamlar taşımaktadır (Meggs, 2012, s.7).

Petroglifler ise oyma veya kazıma tekniği ile taş yüzeyine yapılmış sembollerdir. Yunanca *petro* (petra-taş) ile *glyphein* (mağaraya) kelimelerinden birleşerek oluşmuştur (wikipedia/petroglyphin).

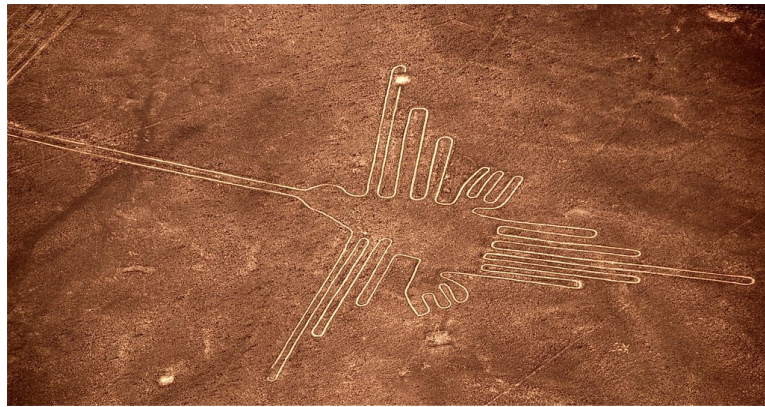


**Resim 15 Fransa Lascaux Mağarası'nda piktograf. Sol taraf ABD. Utah'da Petroglif.**

**Kaynak:**<http://photography.nationalgeographic.com>

### 2.1.3. Dünya Figürleri ile İletişime Geçmek: Nazca Çizgileri

Yerleşik çevrede grafik tasarımın ilk örneklerinden olan Dünya Figürleri, uzun yıllar sırrı çözülememiş, günümüzde ise yer yüzü sanatına ilham vermiş kaya sanatının üç türünden biridir. *Dünya Figürleri*, yer yüzeyine büyük boyutlara çizilen sembolik anlamlar taşıyan jeolojik oyuklardır. Dünya figürleri (geoglif) ismini almasındaki neden, yakından bakıldığında anlaşılmaması, ancak çok yukarıdan bakıldığında algılanabilen yer yüzü şekilleri olmasıdır (Focus, Sayı: 2001/02, s.50). Kelime kökeni eski Yunanca'da toprak anlamına gelen *ge* ile kazınmış anlamında kullanılan *gluphe* kelimelerinin birleşiminden türemiştir. Bunlardan en iyi bilinen Peru'daki *Nazca Çizgileri*dir. Nazca Çizgileri, Güney Peru'daki Nazca Çölü'nde bazı canlı biçimlerini ya da çeşitli geometrik biçimleri betimler tarzda yere çizilmiş, bazıları kilometrelerce uzunlukta olan çizgilere verilen genel addır (Focus, Sayı: 2001/02, s.50). Nazca Çizgileri milattan önce 400-650 arasında Nazcalılar tarafından yapılmıştır. Yüzlerce bağımsız figür, düzensiz çizgiler, geometrik şekiller ve stilize edilmiş sinekkuşu, örümcek, maymun, balık, köpek balığı, balina ve kertenkeleden oluşmaktadır (Resim 16). Yazar Erich Däniken'e göre yamuk biçimindeki ana şekiller, basit bir biçimde uzay gemilerinin iniş pistleridir. Ancak, uzaydan gelen ve gelişmiş bir teknolojiye sahip bu yabancılar, yerel halk tarafından *Tanrı* olarak kabul görmüşlerdir. Bu nedenle daha sonra gökyüzünden gelen tanrılarla iletişim kurmak için kumun üzerine, büyük çoğunluğu hayvan figürlerinden oluşan dev şekiller çizmişlerdir (Nieves, 2007, s.57).



Resim 16 Nazca Çizgileri Figürleri Kaynak: <https://parchmentreviews.files.wordpress.com>

Nazcalılar sonraki yıllarda, göç etmeye hazırlanırken gidecekleri yönü gösteren ok ya da düz çizgi şeklindeki son dönem geogliflerini çizmişlerdir. Bunun nedeni, hayvan figürleri biçimindeki tanrılarını terk etmiş olmalarıdır. Bölgenin aşırı kurak iklimi ve rüzgarların olmaması, Nazca Çizgileri'nin günümüze kadar zarar görmeden kalmasında yardımcı olmuştur (Focus, Sayı: 2001/02, s.50).

## 2.2. Antik Dönem Yapılarında Yazının Kullanımı

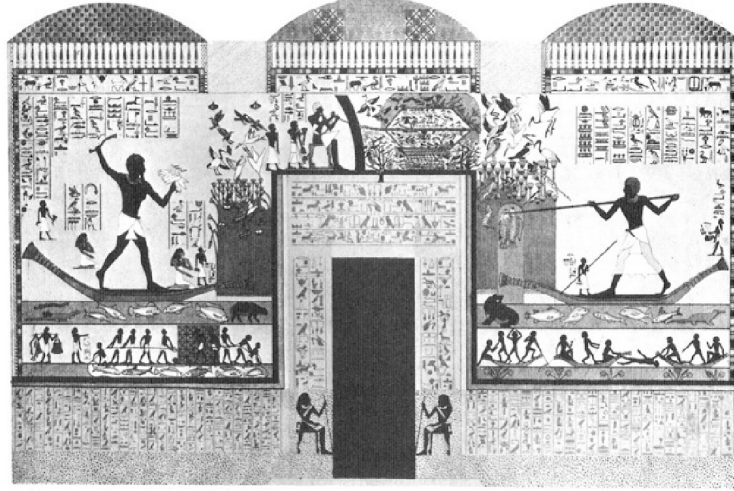
Yazının tarihi oldukça uzun ve karmaşıktır. Arkeolojik bulgular ışığında Sümer yazı sistemi bilinen en eski yazı sistemidir (Britannica, 2011). Sümerlerde yazının grafik formu değişim gösterirken, bilgiyi kaydetmenin kabiliyeti genişlemiştir. Zamanla işaretler ideograma dönüşmüş ve soyut düşüncelerin temsili olmaya başlamışlardır.

Çivi yazısı göstergeleri bütün Mezopotamya'ya yayılırken, uzak Çin'den yakın Mısır'a kadar birçok yerde farklı yazı sistemleri doğmuş ve gelişmiştir. Bu yazılardan Mısır Hiyeroglifleri, Yunan ve Roma yazıları yerleşik çevrede antik dönem yazılarının incelenmesi açısından önemli bir gelişmedir.

### 2.2.1. Duvar Yüzeyinde Resimsel Bir Öykü: Mısır Hiyeroglifleri

M.Ö. yaklaşık 2500 yıllarının başlarında Mısır piramitlerinin duvarları, yüzeyleri ve geçitleri, Firavun'ların yaşamı sonrasında dualar, mitler ve ilahilerle kaplanmıştır. Geniş kapsamlı grafik dil, Mısır'da bina çevrelerinde, dekoratif ve yazılı kaynak amaçlı kullanılmıştır (Poulin, 2012, s.27). Bunlar için kullanılan dil Mısırlılara ait resim ve yazı sistemi olan hiyerogliftir. Mısır yazısının karakterlerini belirten *hiyeroglif* sözcüğü, aslında *Tanrıların Yazısı* demektir. Hiyeroglifler bir tür yazı olan grafik sistemdir. Hiyeroglifler nesneleri tasvir eden bir dizi piktogramdan oluşmaktadır. Bu piktogramlar ise sesleri ifade eden fonogramlarla birleşmiştir. Mezarlarda ve bina yüzeylerinde görülen kabartmalar ve duvar resimleri, bizlere Mısır'da binlerce yıl önce nasıl yaşandığına dair güçlü bir imge sunmaktadır (Gombrich, 1976, s.18). Sanatçılar, yaptığı resimlerde, yalnızca biçim bilgisini kullanmakla kalmayıp, bu biçimlerin neyi temsil ettiğini de dikkate almışlardır. M.Ö. yaklaşık 1900 yıllarına denk düşen *Orta*

*Krallık*denilen dönemde yaşamış Chnemhotep'in gömütünden bir duvar resminde, onun kim olduğu anlatılmaktadır ve yaşadığı bir av sahnesi resmedilmiştir (Resim 17).



**Resim 17 Chnemhotep'in gömütünden bir duvar resmi. Beni Hasan yakınlarında, M.Ö. 1900 dolayları. Kaynak: Gombrich, 1976, s.36.**

Yukarıdaki örnekte görüldüğü gibi hiyeroglifler bir olayın, savaşın ya da zaferlerin duvarlar üzerinde resimsel öykülerine dönüşmüştür. Daha sonraları hiyeroglif sistem, gündelik hayatı kolaylaştırmak üzere daha çabuk yazmayı sağlayan iki yeni yazı biçimi doğuracaktır. Bunlar *Hiyeratik* ve *Demotik* yazı sistemleridir. Demotik yazı sonradan Mısır'da bugün hala kullanılan yazıya dönüşecektir (Jean, 2006, s.42).

### **2.2.2. Alfabenin Gelişimi ve Antik Dönemde Yapılarında Yazı**

Alfabe M.Ö. 700'de Antik Yunanistan ve İtalya çevrelerine vardığında, erken yazı sistemi kullanım dışı kalmış, Yunanistan'da ve Roma İmparatorluğu'nda kelimelerin ve harflerin kullanımı zorunlu hale gelmiştir. Klasik Yunan ve Roma kültürleri yazıyı bireysel tanımlamalar, iletişim, anma törenleri ve hukuk işleri için kullanmışlardır (Jean, 2006, s.54).

Roman yazıları, Roma İmparatorluğu'nun görsel bir markası olarak bina yüzeylerinde ve kamu alanlarında her şehirde görülmüştür. Roma, fetihleri ve büyük



başarılarıyla gurur duymuştur ve askeri liderleri, zaferlerini yücelten mimari anıtların üzerine devasa harfler tasarlatmışlardır. Roman forumundaki üç zafer kemeri -Titus, Septimius Severus ve Constantine- ve Trajan Kolonu'nda bulunan anıtsal yazıtlar ve resimler, Roman bina çevrelerindeki harfler, malzemeler, yüzeyler ve kompozisyonlar arasında kritik görsel bir ilişki oluşturmuştur (Poulin, 2012, s.30).

Venturi, Scott Brown ve Izenour'a göre Roma'daki zafer takları reklam tabelalarının en yetkin örnekleridir (Resim 18). Pilastrları, alınlıkları ve tavan teknelerini içeren mimari bezeme yalnızca mimari biçime dikkat çekmeye yarayan bir çeşit yarım kabartmadır. Roma Forumu'ndaki zafer takları, reklam tabelaları gibi bir anlam ileten işlevlerinin yanı sıra, karmaşık kent manzarasında insan yığınlarına ait yolları yönlendirici bir işleve de sahiptir (Venturi, Scott Brown ve Izenour, 1993, s.120).



**Resim 18 İtalya, Roma Titus Zafer Takı Kaynak: [www.artlex.com/](http://www.artlex.com/)**

Yunan ve Roma döneminde yerleşik çevredeki grafikler tipografide hiyerarşi, yön ve sekans gibi bileşim prensiplerini oluşturmuştur. Görsel işaret sistemlerinin elemanlarından şekil, boyut, uyum ve konum gibi değişkenler tanımlanmıştır. Böylece eserlerdeki grafik yaratım, gelecek nesiller için yol gösterici olmuştur.



## 2.3. Kiliselerde Dini Öğelerin İllüstratif Anlatımları

### 2.3.1. İkonaklast İmgeler: Erken Hristiyan Dönemi ve Bizans Sanatı

Bizans sanatı, çeşitli kültürel etkilerin bir arada kullanılmasıyla ulaştığı özgün niteliği ve bin yılı aşkın süredir varlığını kesintisiz olarak sürdürmüş olmasıyla sanat tarihi açısından önemli bir dönem olarak sayılmaktadır (Akyürek, 1997, s.71). Bu dönemde ikonoklazma sonrası hızla türeyen manastırlar ve manastır merkezli yerleşimler ile Konstantinopolis’te giderek Ortaçağ kimliği ön plana çıkmıştır (Akyürek, 1997, s. 71).

Ortodoks Doğu Hristiyanları, ikonaları ibadet amacıyla yapmışlar, ayrıca kutsal bir nesne olarak kabul etmişlerdir. Hristiyanlık’ta kutsal sayılan kişileri ve kitaplarda anlatılan dinsel olayları ikonalarda resmetmişlerdir. Örneğin: İsa, Meryem, İoannes (Yahya Peygamber), Hristiyan azizleri ve kutsal kitaplarda yer alan bazı dini olaylar resmedilmiştir.

Günümüzde resim sanatında yer alan ikonalar gerek illüstratif tarzı ve hikayeciliği, gerekse tipografik uygulamaların yer almasıyla çevresel grafik tasarım alanı kapsamına girdiği söylenebilir. Olay örgüsünün önemli olduğu ikonalarda tasvirler belli bir sekansa göre çizilmiştir. Bizans döneminden günümüze ulaşan bazı yazılı metinler bu eserlerin rasgele yapılmadıklarını, bir kurallar mantığına bağlı olarak üretildiklerini anlatmaktadır (<http://www.megarevma.net/eikonalar.htm>).

Bizans ekolünde hem resim sanatı için hem de çevresel grafik tasarım için önemi büyük olan kiliselerin başında Aya Sofya yer almaktadır. Bizans İmparatoru I. Jüstinyen tarafından MS 532 – 537 yılları arasında İstanbul’un tarihi yarımadasındaki eski şehir merkezine inşa ettirilmiş bazilika planlı bir patrik katedrali olup, 1453 yılında İstanbul’un Türkler tarafından alınmasından sonra Fatih Sultan Mehmet tarafından camiye dönüştürülmüştür. 1935 yılından beri müze olarak hizmet veren Aya Sofya’da tam 12 adet mozaikten yapılmış ikona bulunmaktadır (Brittanica.com, Hagia Sophia).



Resim 19 Ayasofya Müzesi duvar detay. Kaynak: [ayasofyamuzesi.gov.tr/sites/default/files/zoe.jpg](http://ayasofyamuzesi.gov.tr/sites/default/files/zoe.jpg)

Aya Sofya'nın camiye dönüştürülmesinden sonra kubbeye yerleştirilen metal levhalar göze çarpmaktadır (Resim 20). Türk hattatı Kazasker Mustafa İzzet Efendi'nin Kuran'dan alınma bir suresinin yer aldığı 7.5 metre çapındaki bu levhalarda ayrıca Allah, Muhammed, Ömer, Osman, Ali, Hasan, Ebu Bekir, Hüseyin'in isimleri yazılıdır. Mihrabın yan duvarlarında ise Osmanlı padişahlarının yazıp hediye ettiği levhalar da yer almaktadır. Burada Müslümanlığa bir gönderme yapılarak, kilisenin artık bir camiye dönüştüğünü anlatılmaktadır (Aktüel, 2008, s. 109).



Resim 20 Ayasofya Müzesi, Cami'ye dönüştükten sonra yerleştirilen plakalar. Kaynak:

<http://www.medyataraf.com/>

Çevresel grafik tasarım alanında Aya Sofya ikonalarıyla önemli kiliselerin başında gelmekle birlikte, İstanbul'daki Kariye Müzesi, Sakız Adası'ndaki Neo Moni kilisesi, Kapadokya'daki kiliseler, İtalya'daki Siena, Palermo - Santa Maria, Venedik – Saint Marks Bazilika katedrallileri ve Almanya Aachen'deki Palatine Şapeli kültürel ve tarihi açıdan önemli yere sahiptir.

### 2.3.2. Vitraylardaki Anlatım: Romanesk ve Gotik Dönem Kiliseleri

Bizans'ların ikonografilerinin ardından, 1000'li yıllarda kiliselerdeki dini anlatımlar yeni bir üslupla bezenmiştir. Vitray isimli bu yeni anlatım biçimi kiliselerde pencere sistemlerinin çoğalmasıyla kendine yer edinmiştir. Romanesk dönemden başlayan sanat hareketi, ardından Gotik döneme de sıçrayıp genişleyerek devam etmiştir. 1066 yılında İngiltere'de Sakson döneminden yapı kalmamış ve Hastings Savaşı'ndan önce yapılan kiliselerden çok azı hayatta kalmayı başarmıştır. Ancak Normanlar, Normandiya ve başka şehirlerde geliştirdikleri ileri mimari üslubu da yerleştikleri şehirlere taşımışlardır. Özellikle kilise ve manastırlarda hakim olan bu üslup, İngiltere'de *Norman*, Avrupa kıtasında ise *Roman Üslubu* adını almıştır (Gombrich, 1976, s.125). Roman Üslubu kilise ve manastırlarında kemerlerde bağlanmış yapının arasındaki boşluklar camlarla kaplanmış, kiliseye gelen okuma-yazma bilmeyen insanların incili anlamaları için tasvirler camlara çizilmiştir.



Resim 21 Troyes Katedrali Vitrayları Detay, Fransa. Kaynak: wikipedia.com



Roman üslubu, XII. yüzyılın sonuna dek bile yaşayamamıştır. Sanatçılar, ortaya attıkları yeni bir düşünce ile Romanesk dönemde yaptıkları kiliseleri kaba ve eskimiş bulmuş, Kuzey Fransa’da doğan *Gotik Üslup* adında yeni girişime yönelmişlerdir (Gombrich, 1976, s.138). Gotik Üslup’ta kilise kemerleri daha sivri olup taştan yapılmış, pencereler daha büyük ve geniş yer kaplamıştır.

Pariste’te yer alan Chartres Cathedrali’nin pencere vitrayları belki de tüm örneklerin en yetkinidir. Chartres Katedrali Paris’in Chartes kentinde 13. yüzyılda kurulmuş olan Romanesk mimari teknikleri ile yapılmış olmasına rağmen Gotik mimariyi en iyi temsil eden ve günümüze kadar özgün heykelleri, vitrayları ve döşemeleri ile en çok korunmuş olan bir anıt eserdir. Bu iki mimari tarzın birbirlerinden ayrı değil, ama birbirlerinin devamı olduğunu gösteren en iyi örnektir (Le Goff ve Glassman, 2011).



**Resim 22 Chartres Katedrali pencere detay, Fransa. Yaklaşık 1235 yılında yapılmış. Kaynak: wikipedia.com**

## 2.4. Sanayi Devrimi Sonucunda Ortaya Çıkan Sanat Hareketlerinin Yerleşik Çevrede Yarattığı Etkiler

19. yüzyılın sonu ile 20. yüzyılın I. Dünya Savaşı'na kadar süren ilk evresini içerisine alan ve *çağ dönümü* olarak adlandırılan zaman dilimi, batı dünyası sanayi devriminin getirdiği büyük değişikliklere ve sarsıntılara sahne olmuştur. Sanayi devrimi ilk olarak 1760 ile 1840 yılları arasında Birleşik Krallık'ta gerçekleşmiş, ardından Batı Avrupa, Kuzey Amerika, Japonya'ya sıçramış ve daha sonraları bütün dünyaya yayılmıştır.

Sanayi devrimi batının toplumsal sınıf yapısında değişikliklere yol açmıştır. Yeni işçi sınıfıyla birlikte, burjuva sınıfı değişim göstermiş, fabrika sahipleri de artık bu gruba dahil olmuştur. İşçi sınıfı, çoğunluk olmasına rağmen sosyal, ekonomik ve siyasal haklarından yoksun kalmıştır. Hızla gelişen kapitalizmle birlikte toplumdaki sınıflar (burjuvazi ve proletarya) arasındaki çatışmalar çok daha sert bir hal almıştır (Campbell, 1985, s.123).

Sanayi devrimi sınıflar arasındaki değişikliklerin yanında bir çok yeniliğe sahne olmuştur. 1763 yılında James Watt'ın İskoçya'da buharla çalışan makinayı keşfetmesi, makina çağının başlangıç noktasını oluşturmuştur. 1876 yılında ise Alexander Graham Bell'in telefonu keşfetmesiyle birlikte iletişimde devrim yaratılmış, 1870'lerde elektriğin keşfi ve 1879 yılında Thomas Alva Edison'un ampulün icadı ile birlikte bina çevreleri aydınlanmış, ilk ışıklı reklam panoları kullanılmaya başlanmıştır.

1860 yılında Belçikalı mühendis Jean Joseph Etienne Lenoir tarafından havagazı ile çalışan ilk motorlu otomobilinin üretiminin ardından, 1908'de Amerikalı üretici Henry Ford ilk seri üretim otomobilini hayata geçirmiştir. Bu sayede insanlar dünyanın her yerine seyahat etme imkânı bulmuşlardır. Bununla da yetinmeyen Amerikan hükümeti, 1906 yılında başkan Theodore Roosevelt'in başlattığı halkın bir eyaletten diğerine yol almasını kolaylaştırmak için, *İlk Amerika'yı Gör* sloganıyla iç hatlar turizmini başlatmıştır (Poulin, 2012, s.41). Bu hareket daha sonraları karayollarının

gelişmesine, şehirlerin büyümesine neden olacak, dolayısıyla karayollarında ve kentlerde yönlendirme tasarıma doğan ihtiyaç artmaya başlayacaktır.

Sanayi devriminin, el sanatlarının işlevini ortadan kaldırması sonucu sanat ile işlev birbirinden kopmuş, seri-imalat ürünlerinin artması sanatçıları, işlevi yeniden estetikle birleştirmenin yollarını aramaya itmiştir. Bu arayış içerisinde sanatçılar tarihsel bir tutumla Ortaçağ anlayışına geri dönerek sanat ve el sanatları birliğini yeniden kurmayı denemiş, geleneğe karşı çıkıp yeniliği savunarak estetikle işlevi birleştirmiştir. Sanatın her dalında görülen çığır açan yenilikler ve keşiflerin seli yeni sanat akımlarını doğurmuştur. Yeni akımlar, mimari yapıları, bina çevrelerini ve sanayileşmiş yeni dünyayı sonsuza dek değiştirmiştir. Sanat akımlarıyla birlikte gelişen teknolojinin yardımıyla basılacak malzeme üretiminin çok ucuza mal edilmesi, kitle iletişim çağını açmış ve çağdaş grafik tasarımın gelişmesine ortam hazırlamıştır (Bektaş, 1992, s.13). Bu gelişmeler sanat ve tasarım alanlarında modern sanat hareketlerinin doğuşuna zemin hazırlamıştır.

Kültürel bağlamda modernizm, 19. yüzyılda geleneksel anlamda edebi, sanat, sosyal yapı ve gündelik yaşamın geçerliliğini yitirdiği fikriyle ortaya çıkmıştır. Modernist dönem, tüm dünyada yoğun siyasi, toplumsal ve kültürel çalkantıların yaşandığı bir dönemdir. Mimarlıktan, sinema ve tipografiye kadar bir çok sanat biçimi, hızla değişen teknolojik ve kültürel değişimin etkisi altında kalmıştır. Bu değişimlerin çevresel grafik tasarım açısından başlangıcını Viktorya dönemi Londra'sında gerçekleşen büyük sergi oluşturmaktadır.

1851 yılında Londra'da düzenlenen *The Great Exhibiton* (Büyük Sergi) Hyde Park'ta, dev bir cam ve demir anıt halinde kurulmuştur. Osmanlı Devleti'nin de katılımcı olarak yer aldığı sergi, daha sonralarda açılacak olan Uluslararası Dünya Fuarları - EXPO'ya öncülük etmiştir ve sergileme tasarımına büyük katkıları olmuştur. Bunlardan birisi de 1889 yılında açılan *Paris Evrensel Sergisi*dir (Akçura, 2009, s.20).



Resim 23 Resim Kristal Saray 1851 Londra. Kaynak: Akçura, 2000, s.20

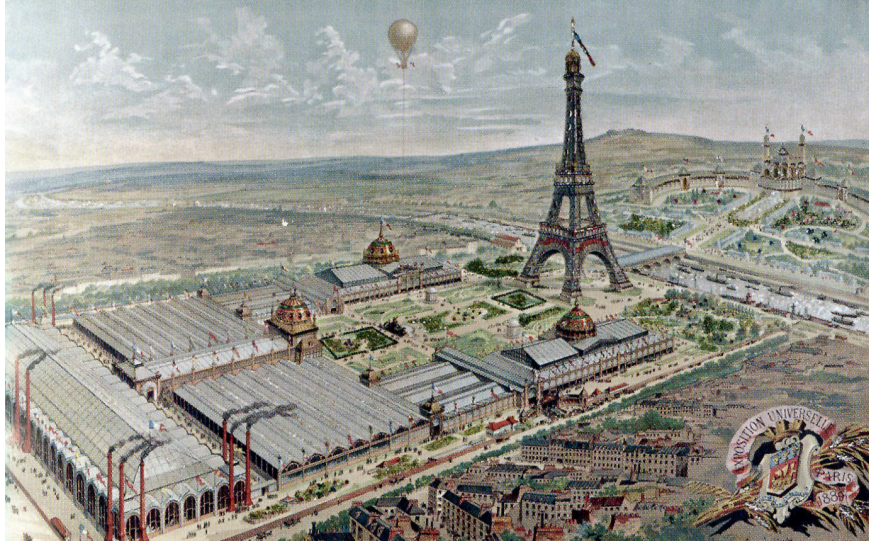
#### 2.4.1. Organik Üslup: Art Nouveau

1851 yılından sonra sergi ve sergilemenin önemi artmış, şehirlerin her köşesinde sanatsal dokunuşlar hissedilmeye başlanmıştır. 1889 ve 1900 Paris Evrensel Sergileri kentin tasarım ve sanatsal kimliğini günümüze taşıması açısından önemi büyüktür.

1889 Paris Evrensel Sergisi, Bastille İsyanının ve Fransız Devrimi'nin yüzyıllık izlerinin bulunduğu yerde, günümüzde Champs de Mars ile Trocadero olarak geçen alan arasında kurulmuştur. 7.000 yabancı katılımcıyla ve 32.2 milyon ziyaretçisiyle sanayi döneminin önemli sergileri arasında yerini almaktadır (Poulin, 2012, s.42). Sergide göze çarpan en önemli öğelerden biri Art Nouveau tarzında yapılmış payvon tasarımlarıdır. Fransız tasarımları başta olmak üzere, Almanya, Avusturya, Belçika, Macaristan gibi ülkelerin pavyon tasarımları büyük ilgi görürken, İspanyol Art Nouveau'sunun en önemli mimarlarından olarak bilinen Antoni Gaudi'nin pavyon tasarımlarının sergide yer almaması büyük eksiklik yaratmıştır.



Serginin ana temasını oluşturan *Art Nouveau* akımının kuvvetli rüzgarı, yalnızca sanat ve tasarım alanında değil, Paris'in her yerinde, hatta dünyanın farklı köşelerindeki kentlerin mimarı yapılarında ve şehir planlarında da etkisini göstermiştir. Gotik ve Rönesans'ın klasik ve kendini tekrar eden dekoratif üslubundan sıkılan Fransızlar yeni sanat akımının dekoratif güzelliği sayesinde hayat bulmuşlardır.



**Resim 241889 Paris Evrensel Sergisi Giriş Kapısı, Fransa. Kaynak:**  
[https://architokyo.files.wordpress.com/2012/06/1889\\_vuegeneral.jpg](https://architokyo.files.wordpress.com/2012/06/1889_vuegeneral.jpg)

*Art Nouveau* (Yeni Sanat), 1890 - 1910 yılları arasında neredeyse tüm dünyada etkisini gösteren görsel özellikleri çiçek motifleri, kıvrık bitki dalları, organik biçimler ve akıcı yuvarlak çizgiler olan bir sanat akımıdır.

1889 Paris Evrensel Sergisi'nin açılışından önce Fransa'da tasarım ve mimarlık alanında hummalı bir çalışma başlamış, ülkeye gelen ziyaretçilere şehrin güzelliklerini göstermek için şehrin dört bir yanı *Art Nouveau*'nun zarif stiliyle donanmıştır. Bunlardan en önemlilerinden biri kuşkusuz Paris Metrosu'nun çevresel grafik tasarımlarıdır.

Paris metro girişlerinin ve bilet gişelerinin tasarımı sergi açılmadan tam bir yıl önce tasarımcı ve mimar Hector Guimard tarafından yapılmıştır (Resim 25). Metroların



girişinde kullanılan demir ve cam, Art Nouveau'nun organik yapısı ile bütünleşip, Guimard'ın yenilikçi ve pragmatik üslubuyla eşsiz bir yapıya dönüşmüştür. Kavisli ve organik çizgiler zarif bir biçimde kullanılmış, ayrıca dekoratif desenler, figüratif demir işçilikleri, mozaikler, vitraylar ve kalem işi harfler, Fransız tipograf George Auriol'un çalışmalarından esinlenerek yaratılmıştır (Poulin, 2012, s.45). Sadece Opera Sarayı'nın önündeki istasyon girişi hariç 144 kapısı Guimard tarafından tasarlanmıştır. Opera istasyonu ise iki stilin (Garnier'in historik ve tarihsel üslubu ile Guimard'ın Art Nouveau'su) birlikte son defa görüldüğü tek durak olma özelliğini taşımaktadır (Lahor, 2012, s.139). Buna ek olarak 1925 yılında Guimard'ın Concorde Sarayı'nın önündeki durak için klasik üslupla metro girişi tasarladığı bilinmektedir. Paris'in kendisiyle bütünleşen *Metropolitain*, ikonlaşan kimlik yapısıyla çevresel grafik tasarım tarihinde önemli bir mihenk taşı oluşturur.



**Resim 25 1889 Paris Metro Girişi, Fransa. Kaynak: <http://untappedcities.com>**

Hector Guimard'ın Paris metro girişi tasarımlarının yanında yaratmış olduğu sayısız mimari eser yalnızca Paris sokaklarında değil ülkenin bir çok kentinde hayat bulmaktadır. Bunlardan biri Fransa'nın Lille şehrindeki *Ceramique Coilliot* (Seramikçi Coilliot) için hazırlamış olduğu dükkan tabelasıdır (Resim 26). Bir sergi açılışı için geldiği dükkanda, sahibi Coilliot ile tanışan Guimard, sanatçı için üst katını ev, alt katını

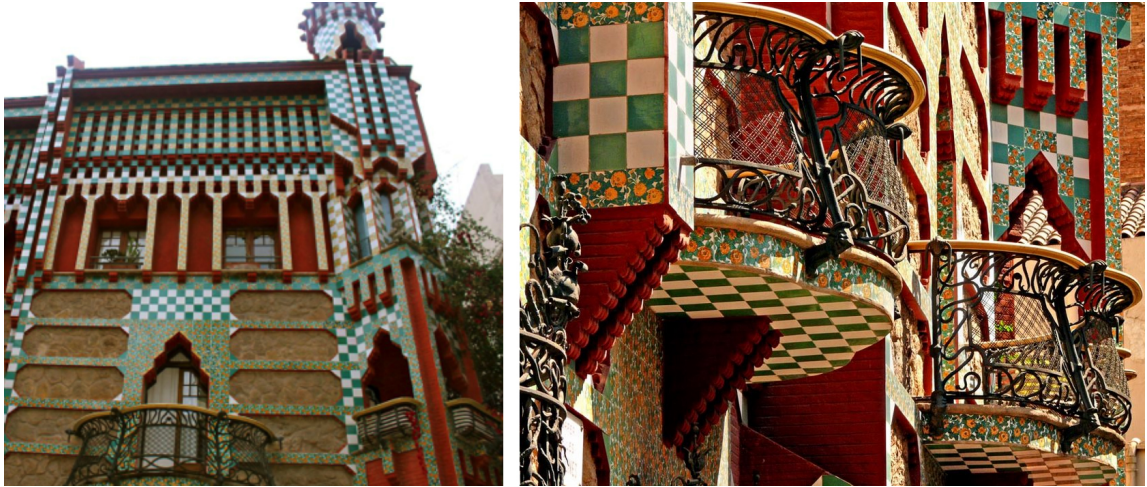
seramik dükkanı olarak kullanabileceği bir bina tasarlamıştır. Binanın organik yapısı içerisinde yer alan dükkan tabelası, seramikten yapılmış zemin üzerine incelikle işlenen kıvrım dalların zarafeti ile estetik harflerin birleşiminden oluşmuştur. Mimari yapının grafik tasarımıyla bulunduğu bu yapı 16 Mart 1977 yılında literatürlere tarihi anıt olarak girmiştir (Retrieved, 2014).



**Resim 26 1900'ler Paris, Seramikçi Cailliot'un dükkanı. Kaynak:**<http://www.art-nouveau-around-the-world.org/>

Art Nouveau'nun mimari ve grafik tasarım birlikteliğinin en kuvvetli görüldüğü ülkelerden diğerleri İspanya, Amerika ve Avusturya'dır. İspanya'da *Modernista* (yenilikçi) olarak tanımlanan Art Nouveau'nun mimar ve tasarımcıları arasında en ünlü olan Antoni Gaudi'dir. Gaudi'nin tasarım ruhu Barcelona'nın her köşesinde hissedilmektedir. Neo-gotik tarzda 1882 yılında çalışmaya başladığı *Sagrada de la Familia* nın ardından, Art Nouveau üslubuyla seramik sanatçısı Manuel Vicens Montaner ile birlikte *Casa Vicens*'i inşa etmiştir (Resim 27). 1905 yılında tamamen

organik formlarla tasarladığı *La Pedrera* (taş ocağı) lakaplı *Casa Mila* yapısı, diğer eserleriyle birlikte 1984 yılında UNESCO tarafından, dünya koruma listesine dahil edilmiştir (Lahor, 2012, s.147).



Resim 27 Antoni Gaudí – Casa Vicens detay. Kaynak:  
<http://static.panoramio.com/photos/large/11961642.jpg>

#### 2.4.2. Avangart Düşünceler: Süs ve Suç / Stil ve Tasarım

1908 yılında Avusturyalı mimar Adolf Loos, süslemeci ve dekoratif üsluba karşı çıkmış, *mimarlıktaki süslemeler suçtur* savını ortaya çıkaran *Ornament is Crime* (Süs ve Suç) isimli manifestosunu yayımlamıştır. Bu manifestoya göre rasyonalizm, *Süsleme Cinayettir* gibi katı bir formülle ifade edilmiş, 1917 yılında Hollanda’da De Stijl akımı tarafından daha radikal bir tutuma dönüşmüştür.

Uçkan bu konuyla ilgili olarak, *Süslü* denilince akıllara yüzeysel, işlevsiz, abartılı, ağdalı, gereksiz, boşuna gibi sıfatlar geldiğini, süsün karşıtı olarak kullanılan *minimal* kavramının ise genellikle anlayış kılığını örtmek için başvurduğumuz bir övgü olarak kullanıldığından bahseder (Uçkan, 2008, s.5).

*Süs ve suç* manifestosunun ardından, yeni sanat akımlarından olan De Stijl ve Rus Konstrüktivizmiyle birleşerek, yerleşik çevrede yeni bir görsel dil oluşturmuştur. Bu

birleşmeden ilham alan bazı tasarımcı ve mimarlar arasında Peter Behrens, El Lissitzky, Aleksandr Rodchenko, Herbert Bayer, Gerrit Rietveld, Paul Renner, Otto Wagner, J.J. Oud, Piet Zwart, Theo Van Doesburg ve Walter Gropius yer almaktadır.

Avangart görsel düşünme biçimi, 20. yüzyıl boyunca Batı Avrupa’da bina çevrelerindeki grafik tasarımlarda uzun süreli ve etken rol oynamıştır. Avrupa’da ve Rusya’da meydana gelen toplumsal ve siyasal devrimlerle yeni gelişmeler, aynı zamanda, Kübizm ve Fovizm hareketlerinin gelişmesine ve onların temel görsel ilkeleri olarak saf formu, soyutlamayı ve geometriyi vurgulamalarına neden olmuştur. Aynı dönemde, Gropius tarafından tasarlanan radikal bir deney, tek başına modern dünyada, grafik tasarım ve mimarlığın seyrini değiştirmiştir. Gropius kendi deneyini şu ifadelerle açıklamıştır: “*Geleceği inşa etmek... mimarinin, heykelin ve resmin tek bir formda birleşimi...*” (Poulin, 2012, s.65).

#### **2.4.3. Geometrik Yalın Formlar: De Stijl**

Tasarımda sadeliğin ve grafik öğelerin bina yüzeylerine dahil olma girişimi modern çağda De Stijl akımı ile birlikte görülmeye başlamıştır. Asıl adı Christian E.M. Küpper olan Theo Van Doesburg tarafından başlatılan, ressamlardan Piet Mondrian, Bart Anthony van der Leek ve Vilmos Huszar; mimarlardan Jacobus Johannes Pieter Oud (J. J. Oud)’un katıldığı bir tasarım ve sanat ekolüdür.

De Stijl’in dayandığı temel öge soyutlamadır. Akımının iki ana özelliği -resim, mimari, plastik, iç mekân tasarımı ve kitap tasarımı dahil- biçimlerin daima dik açılı-yatay, dikey kompozisyonlar-, renklerin ise temel renkler -kırmızı, mavi ve sarı- olmasıdır (Meggs, 2012, s.321-322).

De Stijl’de mimari ve resmin birlikteliğinin temelleri 1924 yılında atılmaya başlanmıştır. Gerrit Rietveld’in Utrecht’te yaptığı Schroeder evi ve J. J. Oud’un ertesi yıl Rotterdam’ın Coolsingel caddesinde yarattığı *Cafe de Unie* (Birlik Kahvesi veya Rotterdam Kahvesi), mimaride birer kilometre taşı olmuşlardır (Bektaş, 1992, s.67-68).



*Cafe de Uniede* grafik tasarımdan mimari yapıya kadar, De Stijl akımının prensipleri oldukça net görülmektedir (Resim 28). Yalın, sade grafik kompozisyonlar, kalın geometrik deko-stil, tırnaksız tipografi, akımın temel renkleriyle birleşmiştir. Burada, grafik tasarım ve mimarlığın tek bir yapıda, tek işaret ve tek mesaj olarak bir kimlik içerisinde var olduğu görülmektedir (Poulin, 2012, s.74). Kafe 1925 yılında yapıldıktan yaklaşık 15 yıl sonra II. Dünya Savaşı'nda 14 Mayıs 1940'ta bombalanarak yıkılmıştır. 1986 yılında ise mimar Carel Weeber tarafından yeniden yapılanarak, Mauritsweg'de faaliyete geçmiştir (Groenendijk ve Vollaard, 2007, s.423).



**Resim 28 Cafe de Unie eskiz çalışması ve günümüz restore geçirmiş hali, Rotterdam, Hollanda.**

**Kaynak: <http://mimoa.eu/>**

Theo Van Doesburg, 1926 yılında Fransa Strasbourg'da mimar Francois Blondel tarafından yapılan, *L'Aubette* adlı kafe-lokantanın iç mekân tasarımını heykeltıraş Hans Jean Arp ve eşi sanatçı Sophie Taeuber-Arp ile birlikte tasarlamıştır (Resim 29). Restoranın iç mekân tasarımları De Stijl akımının tüm özelliklerini taşıyan kolektif bir

yapıdan türemiştir ve bu yüzden dönemin çevresel grafik tasarım çalışmaları arasında yerini almıştır.



**Resim 29 Theo Van Doesburg L'Aubette lokantasının çevresel grafik tasarımları. Kaynak: [www.moma.org](http://www.moma.org)**

#### **2.4.4. Yapısal Etkiler: Rus Süprematizm'i ve Konstrüktivizm'i**

Modern çağda, tasarımda sadeliğin ve özgün dilin güçlü yansımalarının görüldüğü diğer bir ülke Rusya'dır. Rusya dönemin koşulları ve iç karışıklık sonrasında kendi görsel kimliğini yaratmış ve bu görsel kimliği mimariden, tasarım ve sanatın her dalına kadar güçlü bir şekilde aktarmıştır.

I. Dünya Savaşı ve Rus Devrimi sonrası Rusya çalkantılı bir döneme girmiştir. Yaşanan bu siyasi travmanın, Rusya'daki sanatçı ve tasarımcıların üzerinde yaratıcı bir etkisi oluşmuş, yenilikçi fakat kısa ömürlü bir sanat hareketi olan Rus Süprematizm'i ve Konstrüktivizm'i ortaya çıkmıştır. Bu sanat hareketi, 20. yüzyılın grafik tasarımının şekillenmesinde, uluslararası boyutlarda etkin rol oynamıştır.

Rus Konstrüktivizmi ve Süprematizmi olarak adlandırılan sanat akımlarında başta Vladimir Mayakovsky olmak üzere; Velimir Khlebnikov, Alaksei Kruchenykh, Vasily Kamensky ve Elena Guro gibi şairlerle, Kazimir Malivich, Vladimir Tatlin, El Lissitzky, Alexander Rodchenko, David Burluk, Olga Razanova, Mikhail Larionov ve Natalia

Goncharova gibi sanatçılar öncü faaliyetlerin merkezinde yer almışlardır. Rus Süprematizmi, Ekim Devrimi ile birlikte yeni bir ivme kazanmış ve sanat sosyal bir sorumluluk alanı haline dönüşmüştür (Becer, 2007, s.107-108).

1921 yılında ise, Tatlin ve Rodchenko öncülüğünde 25 sanatçı *sanat, sanat içindir* anlayışını terk edip, endüstriyel tasarım, görsel iletişim, ve uygulamalı sanatlar alanına yönelmişlerdir. Sanatın topluma fayda sağlaması gerektiğini savunmuş ve asıl görevlerinin *tasarım yapmak* olduğunu belirtmişlerdir. Tatlin heykel üretmeyi bırakıp, az yakıtla çalışan soba üretmiş, Rodchenko resmi bırakarak, grafik tasarıma ve fotoğraf gazeteciliğine yönelmiştir (Meggs, 2012, s.301).

Lissitzky, kitap tasarımı, afiş, dergi tasarımı gibi bir çok alanda faaliyet göstermiş, 1927 yılından itibaren çalışmalarını sergileme tasarımı üzerine yoğunlaştırmıştır. Lissitzky, sergileme tasarımlarıyla ilgili şu ifadeleri kullanmıştır: “1926’da bir sanatçı olarak, en önemli çalışmalarım başladı: *Sergileme tasarımı*.” 1927’de Lissitzky, Moskova’da *Union Polygraphic* adlı sergiyi hazırlamıştır. Gösterdiği başarı üzerine, 1928 yılında Köln’de düzenlenen uluslararası basın sergisi *Pressa*daki Sovyet standının tasarım yönetmenliğine getirilmiştir (Resim 30).

Köln’de gerçekleşen ve kısaca *Pressa* olarak adlandırılan Uluslararası Baskı Sergisi (The International Press Exhibition in Cologne), modern baskı, reklam ve basın alanlarında faaliyet göstermiştir. Alman basını pavyon tasarımı ile ilgili şu açıklamalarda bulunmuştur: “İlk izlenim harikaydı. Mükemmel bir teknik, düzenleme, organizasyon, yapının modern hali...*Propaganda, propaganda, Sovyet Rus sergilerinin anahtar kelimesi..*” (Design Issues, 1994, s.71).

Lissitzky pavyon tasarımını gerçekleştirirken yepyeni bir anlayış geliştirmiştir. Mekânîk yapıllı ekipmanlardaki konveyör bantlar zigzag biçiminde zemine yerleştirilmiştir. Serginin ana teması olan *basın ve endüstrileşme*, mesajlar ve fotomontaj tekniği ile bir araya getirilmiştir (Güler, 2008, s.104). Lissitzky yaratmış olduğu tasarım

ile ardından gelen Rus pavyonlarına örnek teşkil etmiş, Rus tiyatro sahnelerinin tasarımında çığır yaratmıştır.



**Resim 30 El Lissitzky Pressa Köln Sergisi Rus Pavyonu 1928 Kaynak: <http://www.ottowagner.com>**

El Lissitzky kadar, Rus konstrüktivizminde bir diğer önemli isim de çok yönlülüğüyle bilinen Alexander Rodchenko'dur. Rodchenko, 1921'de sehpa resmi ve heykeli terk ederek tasarım, tipografi ve fotoğrafa yönelmiş; sonraki yıllarda ise bütün enerjisini basılı iletişim kanallarına adanmıştır. Rodchenko'nun grafik tasarım kariyeri fotomontaj, kitap illüstrasyonu, afiş ve reklamcılık alanında ürünler verdiği 1923 yılında başlamıştır (Becer, 2007, s.146).

Rusya'da Konstrüktivizm'in egemen stil olduğu dönemin birçok afiş, Alexander Rodchenko ile şair Vladimir Mayakovsky'nin işbirliğiyle hazırlanmıştır. Bir dönemde bütün Moskova sokakları kendilerini *reklam inşaatçıları* olarak adlandıran bu ikilinin güçlü geometrik çizimler, saf renklerden oluşan geniş zeminler, eğlendirici bir metin ve berrak tipografiyle dolu afişleriyle donatılmıştır. Rodchenko ve Mayakovsky kısa ve anlaşılır bir tipografinin, etkileyici geometrik formların ve geniş yüzeylere uygulanan saf renklerin vurgulandığı bir grafik tasarım stiline öncülüğünü yapmışlardır. Rodchenko'nun bu çalışmalar sırasında geliştirdiği kalın hatlı, tırnaksız ve bloklanmış el



yazıları da Sovyetler Birliği'nde yaygın olarak kullanılan tipografik formların çıkış noktası olmuştur (Becer, 2007, s.142-143).

Rodchenko ve Mayakovsky 1924 yılında Moskova'da Mosselprom (Moskova Tarım Endüstrisi) mağazasının bina yüzeyi için reklam çalışması gerçekleştirmişlerdir (Resim 31). Reklamda yer alan sloganda şu cümleler yer almaktadır: *“Başka hiçbir yerde yok. Sadece Mosselprom'da var”* ve *“Mosselprom'da herkes için her şey var”* (Poulin, 2012, s.70). Rodchenko bu tasarım çalışmasında da diğerler çalışmalarında olduğu gibi, cesur, göz alıcı imajlar, parlak renkler, geometrik şekiller ve avangard yazı karakteri kullanmıştır. Konstrüktivizm'in hakim rengi olan kırmızı, turuncu rengin canlılığıyla birleştirilerek, yoldan geçen kişilerin dikkatinin çekilmesi hedeflenmiştir. Kullanılan ünlem işaretleri ve yanında yer alan ürün görselleriyle de mağaza içerisinde neler satıldığına dair bir gönderme yapılmıştır.



**Resim 31** Tasarımını Rodchenko ve Mayakovsky' nin üstlendiği Moskova Mosselprom mağazaları için reklam çalışması, Rusya Kaynak: Poulin, 2012, s.71.

#### 2.4.5. Sanat ve Zanaatın Birlięi: Bauhaus

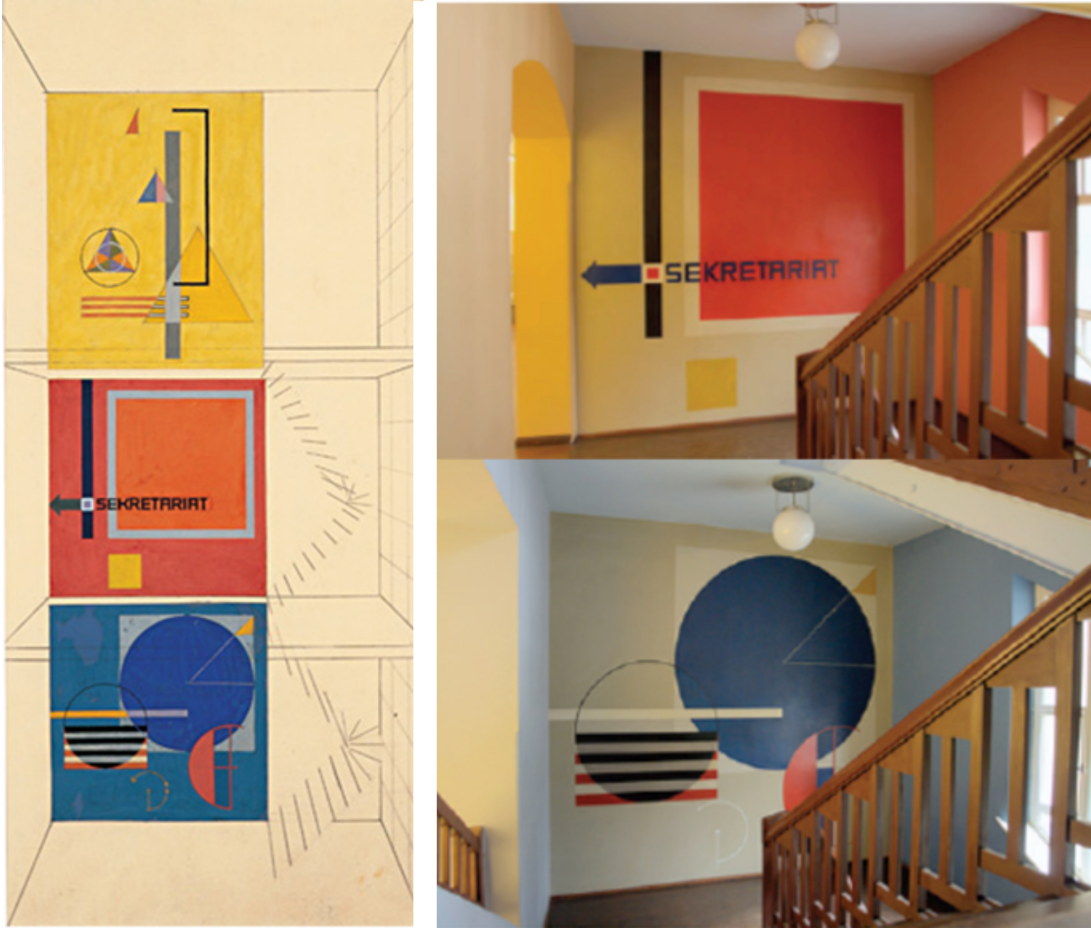
1919 yılının Mart ayında *Grossherzogliche Kunstgewerbeschule* (Grandükalık Tatbiki Sanatlar Okulu) ile *Grossherzogliche Hochschule für Bildende Kunst* (Grandükalık Güzel Sanatlar Yüksekokulu) adındaki bu iki okul, mimar Walter Gropius'un isim babalıęını yaptığı yeni bir okula dönüşmüştür: *Staatliches Bauhaus* (Bauhaus Eyalet Okulu).

Gropius'un en önemli amaçlarından birisi, geleceęin yeni toplumunu yapılandırma düşünüyü gerçekleştirmek üzere, sanatçı ve zanaatçılar arasında ortak bir çalışma platformu oluşturmaktır. Okulun eğitim kadrosunda sanat eğitimi veren Paul Klee, duvar resmi bölümüne şekillendirme hocası olarak Wassily Kandinsky atanmıştır. Daha sonraları Bauhaus'un deęişmeyen iskeletlerinden biri olacak olan Laszlo Moholy-Nagy temel sanat eğitimi dersleri yürütmek üzere okula alınmıştır. Klee, Kandinsky, Moholy-Nagy'nin işbirlięi, Bauhaus'a yeni bir güçlü ivme kazandırmış, form, renk ve mekân konusunda öncü tasarım düşünceleri okulda tartışılmaya başlanmıştır (Becer, 2007, s.190-191). Ayrıca Harbert Bayer okulda öğrencilik yapmış daha sonraki yıllarda ise eğitimci olarak faaliyetlerine devam etmiştir.



Resim 32 Bauhaus okulu binası, Almanya. Kaynak: [www.theguardian.co.uk](http://www.theguardian.co.uk)

Resim sanatının, çalışmaları arasında süreklilik oluşturan bir bağlantı unsuru olduğunu sık sık dile getiren ve kendisini öncelikle bir ressam olarak tanımlayan Bayer, Bauhaus Weimar'daki duvar resim atölyesinde eğitim görmüştür. Sanatçının görsel algı unsurlarının yer aldığı analitik desen özelliği taşıyan öğrencilik dönemi çalışmalarında Klee ve Kandinsky'nin etkileri dikkat çekicidir. Bu etkileri ve tasarım anlayışı, 1923 yılında okulun iç mekân duvar yüzeylerinde yapmış olduğu çalışmalarda oldukça net bir biçimde görülmektedir (Resim 33).

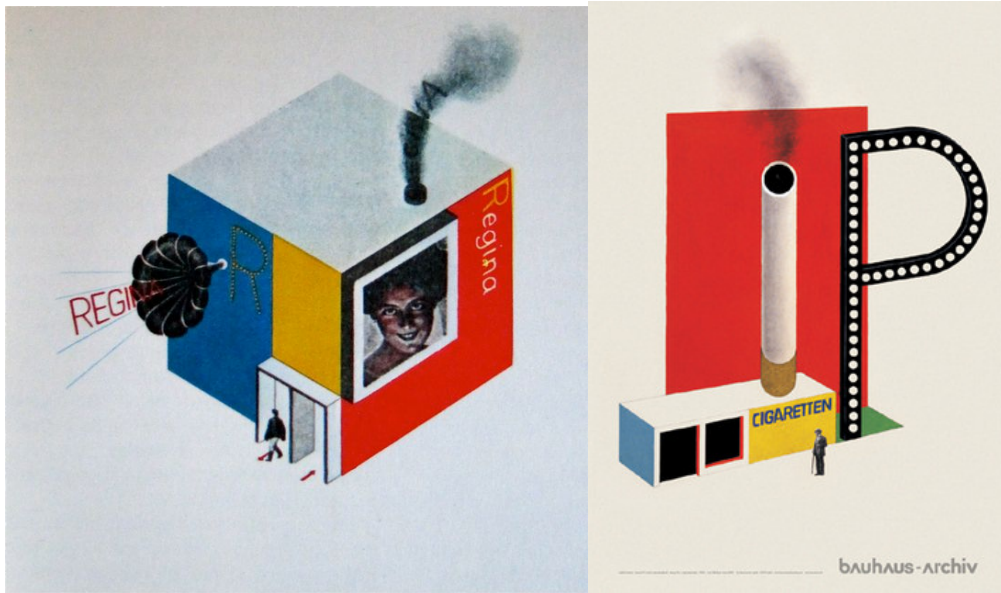


**Resim 33 Bauhaus okulunun iç mekân çevresel grafik çalışmaları eskiz ve uygulanmış hali. Kaynak: [www.moma.org](http://www.moma.org)**

Bayer'in bina yüzeylerinde yapmış olduğu tasarımlar, pavyon ve ürün standı tasarımları öğrencilik döneminde yapmış olduğu en sıra dışı tasarımlardandır. 1924

yılında arka arkaya gerçekleştirmiş olduğu pavyon tasarımları, günümüzde dahi yenilikçi bir tasarım anlayışı olarak belleklere kazınmıştır. Bayer'ın yapığı sergilemeler, stand tasarımları, kiosk (küçük kulübe), gazete bayii, reklam ünitelerinin yer aldığı otobüs durağı ünitesi tasarımlarında De Stijl akımının etkisi gözlemlenmektedir (Weill, 2004, s.47).

Dönemin en çok yankı uyandıran tasarımlarının başında 1924 yılında yapmış olduğu *Regina* pavyonu gelmektedir (Baumhoff, 2009, s.177). Multimedya Ticaret Fuarı'nda sergilenmek üzere bir diş macunu firması için tasarlanan pavyonda Bayer, reklamın gücünü kullanmayı hedeflemiştir (Resim 34). Yerleştirdiğı hoparlör ile Regina sloganları ve üst taraftan çıkan Regina duman yazısı izleyicileri pavyona doğru çekmektedir (Laboulbenne, 2013). Sigara pavyon tasarımında ise, kırmızı zemin önünde dumanı tüten bir sigara bizleri karşılamaktadır. Hemen yan tarafında yükselen ışıklı *P* harfi görkemli bir şekilde yer almaktadır (Anker, 2007). Bayer'in ığır açan pavyon ve kiosk tasarımlarının hiçbirisi ne yazık ki hayata geçirilememiştir.



**Resim 34 Herbert Bayer Regina diş macunu ve sigara pavyon tasarımları, 1924. Kaynak:**  
**[www.moma.org](http://www.moma.org)**



Gropius'tan sonra Bauhaus'un yöneticiliğini Hannes Meyen ile Mies van der Rohe üstlenmiştir. Ancak, Nazi baskıları sonucunda okul 10 Ağustos 1933'te kapatılmıştır (Bektaş, 1997, s.81). Böylece yirminci yüzyılın en önemli tasarım okulunun eğitim-öğretim faaliyeti sona ermiştir.

Bauhaus ile birlikte görsel sanatlar eğitiminde modernist yaklaşımın temelleri atılmış, güzel sanatlarla endüstriyel sanatlar arasındaki sınırlar kaldırılmıştır. Günümüzde bir çok güzel sanatlar fakültesinin temelleri Bauhaus ile atılmıştır.

#### 2.4.6. İşlevin ve Estetiğin Uyumu: Art Deco

1920'lerde ve 1930'larda, ifade özgürlüğü ve fonksiyonelliğin ön planda olduğu estetik görünüm, dünya çapında yaygınlaşmıştır. Grafik tasarımın bina çevrelerinde hakim olduğu sanat hareketlerinden *Art Deco* kuvvetli ve popüler stil olarak o dönemde gün ışığına çıkmıştır. Art Deco sanat hareketinin adı, dönemin en önemli uluslararası sergisi olan *1925 Paris Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes* (Paris Uluslararası Modern Endüstriyel ve Dekoratif Sanatlar Sergisi)'den gelmektedir ve ilk olarak bu tanımı mimar Le Corbusier kullanmıştır (www.vam.ac.uk, 2013).

Art Deco, Art Nouveau'dan gelen organik ve dekoratif formlarla doğrudan ilişki kurmuş, özellikle bina çevrelerindeki grafik tasarım ve uygulamalı sanatlarda kullanılmış, ayrıca Fransız Dekoratif Kübizmi, Alman Bauhausu, İtalyan Fütürizmi ve Rus Konstrüktivizmi'nden gelen *Makine Çağı Estetiği*nden türetilen doğrusal simetri, geometri, şık formlar, tasarım motifleriyle biçimlendirilmiştir. Bunlara ilaveten Antik Mısır, Maya, Aztek ve Babil ile Japon ve Afrika sanatı gibi antik ve egzotik kültürlerinin grafik formlarından gelen etkiler mevcuttur. Lüks ve oryantal stil, ilk olarak 1925 yılında Paris Uluslararası sergisinde görülürken, gelecek iki dönem boyunca modern dünyada etkisini gösterecektir (Poulin, 2012, s.83-84).



**Resim 35 Paris 1925 EXPO Galeries Lafayette Pavyonu Kaynak: [www.squarespace.com](http://www.squarespace.com)**

Dönemin tasarımcıları ve mimarları arasında olan, Robert Mallet-Stevens, Victor Horta, Josef Hoffman, Eileen Gray, Jacques-Emile Ruhlmann, William Van Elen, Raymond Hood, S. Charles Lee, Donal Deskey ve Walter Dorwin Teague'nin dekoratif üslubu oldukça hissedilmektedir (Poulin, 2012, s.83-84). Ayrıca grafik tasarım alanında Edward McKnight-Kauffer, Paul Colin ve A.M. Cassandre'nin önemi büyüktür. 1930'da Manhattan merkezde yer alan, *The Daily News* gazetesi için Raymond Hood tarafından yapılan 145 metre uzunluğunda Art Deco gökdeleni, geleneksel tarza aykırı olarak yapılan ilk gökdelen olma özelliğini taşır. Bina dışında yer alan rölyef grafiklerde, stilize edilmiş ofis çalışanlarının figürleri üzerine güneş ışığı doğmaktadır (Resim 36).



**Resim 36 The Daily News gazete binası detay, New York, ABD. Kaynak: [www.flickr.com](http://www.flickr.com)**



Resim 37 The Daily News gazete binası, New York, ABD. Kaynak: [www. flickr.com](http://www.flickr.com)

Bir diğ er popüler yapı ise, her gün yüzlerce turistin akınına uğ rayan *Rockefeller Center*'dır. Ana binası 1937 yılında mimar Raymond Hood'un üstlendiğ i merkez, 19 adet bina kompleksinden oluş maktadır. Birçok grafik sanatçı haricinde iç mekân tasarımlarında heykeltıraş Carl Milles, muralist Hildreth Meiere, fotoğrafçı Margaret Bourke - White ve heykeltıraş Leo Friedlander yer almaktadır.

Rockefeller Center'a bağı lı olan binalardan 30 Rockefeller Plaza'nın (GE Building) ana girişinde yer alan *Wisdom* ikonu, Alman tasarımcı Lee Lawrie tarafından yapılmıştır. Kabartma tekniğ i ile üretilen ç alışma, 22 fit uzunluğ unda ve 14 fit genişliğindedir. Wisdom evrenin kreatif gücünü sembolize edip, kontrolün kendisinde olduğ unu söylemektedir (Resim 38). Kabartmanın altında ise *Wisdom and knowledge shall be the stability of thy times* (bilgelik ve bilgi senin zamanının istikrarı olacaktır) yazmaktadır.





**Resim 38 Rockefeller Center, Wisdom ikonu, New York, ABD. Kaynak: [www.4.bp.blogspot.com](http://www.4.bp.blogspot.com)**

II. Dünya Savaşı'nın ardından, yerleşik çevrede Art Deco rüzgarı yerini yeni stillere bırakmıştır. Başta Amerika olmak üzere, dünyanın bir çok yerinde yeni yapılanmalar hızla kendisini göstermeye başlamıştır.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### DÜNYA SAVAŞLARI SONRASI YENİ KİMLİK ARAYIŞLARI VE POSTMODERN DÖNEM

Büyük dünya savaşları arasındaki dönem dünyada karmaşa ve ardından gelen iyileşme zamanı olarak hatırlanmaktadır. 1918 yılında I. Dünya Savaşı sonunda dünya, *Büyük Depresyonun* yol açtığı ekonomik, politik ve sosyal çökuşlere maruz kalmıştır. Faşizmin yarattığı kaygı artmış, 1920’ler ve 1930’lar boyunca İtalya, Almanya ve İspanya’da hızlı bir ivme kazanmıştır. Bu zaman dilimi ayrıca uluslararası radikal değişimlerin habercisi olmuştur. Yeni ülkeler ve ideolojiler şekillenmiş, eskiler yürürlükten kalkmış ve her ulus dünya düzenine damgasını vurmak istemiştir.

Ekonomik ve sosyal hasarın yanı sıra vatanseverlik ve askerlik gibi olgular, propaganda iletişim mesajlarının potansiyel gücünü ve etkisini yükseltmiştir. Amerikalı politik teorisyen ve filozof Hannah Arendt güç, politika, otorite ve totalitarizm üzerine yazdığı bir yazıda şu ifadeleri kullanmıştır: “*Totalitarizm, sadece seçkinleri cezbetmiştir; kitleler propaganda aracılığı ile kazanılmıştır.*” (Poulin, 2012, s.108). Amerika, Almanya, Rusya gibi ülkelerde kullanılan propaganda dili ve mesajlar ülkelerin görsel bir kimlik kazanmasına neden olmuş, basılı ürünlerden, yerleşik çevredeki grafiklere kadar tasarımın her alanında kendini göstermiştir.

1930’lu ve 1940’lı yıllar boyunca, Faşizm ve Nazizm’in dayatmaları, politik propagandanın potansiyel gücünü ortaya çıkarmış, bir çok görsel form şehirlerin her yerinde kendini göstermiştir. 1934 yılında İtalyan Ulusal Faşist Lideri Benito Mussolini, kendi propagandasını yaratmak için Roma’da bir binanın yüzeyini kullanmıştır. Yüzeyde yer alan taştan yapılmı Mussolini’nin yüzü panelin tam ortasında yer almaktadır. Yoldan geçen halka küçümsercesine bakan yüz, Mussolini’nin liderliğini kanıtlarcasına devasa boyutlarda yapılmıştır. *Si, Si, Si* (Evet, Evet, Evet) sözcükleri ile referandum oylamasında halka zorlayıcı bir itamda bulunmaktadır (Resim 39).



**Resim 39 Mussolini'nin yüz heykelinin yer aldığı çevresel grafik tasarım, Roma 1934. Kaynak: Poulin, 2012, s.108.**

Adolf Hitler Almanya şansölyesi ve Nazi partisinin lideri olduğu zamanlarda, totaliter diktatörlük ve Nazi propagandası yaklaşık 20 yıl boyunca hakimiyetini sürdürmüştür. Nazi Parti toplanmaları ilk olarak 1923 yılında Münih'te, ardından 1926'da Weimar'da gerçekleşmiştir. Bu toplanmalarda propaganda aracı olarak görsel iletişim oldukça ön plandadır. Aynı zamanda koreograf ve mimar olan II. Dünya Savaşı Alman Silahlanma Bakanı Albert Speer, 1933'den 1938'e kadar Nazi Almanya'sının gücünü tüm dünyaya göstermek için görsel kimlikler inşa etmiştir. Speer, yıllık askeri toplanmaları için bayraklardan afişlere kadar çok geniş çapta çarpıcı görseller hazırlamıştır (Poulin, 2012, s.109). Burada, boyut, renk, ışık, hareket ve sembol Alman halkı ile yerleşik çevreyi birbirine bağlayan görsel bileşenlerin anahtarını oluşturmaktadır.



**Resim 40 Nazi toplama kampından bir görünüm. Kaynak: Poulin, 2012, s.108.**

Dünya Savaşları'nın sona ermesinin ardından ülkeler hızla toparlanma yoluna gitmişlerdir. Başta Amerika olmak üzere bir çok ülke teknoloji ve yeni gelişmelerin etkisiyle büyümeye başlamış, bu dönemlerde ortaya çıkan sanat ve tasarım hareketleri yerleşik çevrede yeni yapılanmalara yol açmıştır.

### **3.1. Kendisi Simge Olan Yapılar: Populuxe**

Amerika'da, 1940'ların son periyodundan 1960'ların başına kadar devam eden dönem *Yeniden Yaratım* olarak adlandırılmıştır. II. Dünya Savaşı sonrasındaki çağ, yeni dünya düzeninin başlangıcı olarak kabul görmüş ve Amerika'nın dünya üzerinde geniş çaplı etkisi olmuştur. Artık dört gözle beklenen parlak ve iyimser geleceğin yanı sıra büyümenin, refahın ve kolektif vizyonun da zamanıdır. II. Dünya Savaşı sonunda, İngiltere başbakanı Winston Churchill Amerika için şu ifadeleri kullanmıştır: "*Amerika şu an dünyanın zirvesinde duruyor.*" Amerika, sadece özgür dünyanın yeni lideri olarak algılanmamış, dünyanın, potansiyel ekonominin ve sosyal büyümenin lideri olarak da görülmüştür (Poulin, 2012, s.117).

Ülke, büyüyen ve değişen ihtiyaçlar sayesinde hızlı bir şekilde gelişmeye başlamış, yaşam tarzlarında yenilikler yaşanmıştır. Amerikalıların tabiriyle *Amerikan Rüyası* olan müstakil konutlar rüya olmaktan çıkmış, gerçeğe dönüşmüştür. *Populuxe* olarak adlandırılan yüksek maddeci çağın maddi nesnesi, zamanın ruhunun yarattığı yapay bir kelimedir. Bu yapay kelimenin kökeni popüler sanatın, popülizmin ve popülerliğin *popu* ile lüksün *luxeü* ile harmanlanmıştır (Hine, 2007, s.3). Gelişen otoyollarla beraber yol kenarlarında alışveriş merkezleri, arabalara servis yapan lokantalar, yol kenarı motelleri ve fast-food restoranları açılmış ve grafik tasarım kendine yeni bir yer edinmiştir (Poulin, 2012, 130).



**Resim 41 Esso restaurant, A.B.D. Fotoğraf: William Eggleston Kaynak: pinterest.com**

Bu dönemde bina ve yerleşik çevredeki grafik tasarımın en önemli özelliği kendi başına bir işaret olmasıdır (Mollerup, 2005, s.17). Herhangi bir yönlendirme olmaksızın simge haline dönüşen üç boyutlu ikonik işaretler Los Angeles caddelerinin sembolü haline dönüşmüştür. Mimarlıkta *Novelty Architecture* (Yeni Mimarlık) ismiyle bilinen örneklerden en popülerleri tipik bir örnek olan *Tail O'the Pup* isimli 1946 yılında Milton



Black tarafından inşa edilen Los Angeles'daki hotdog şeklindeki büfedir. Büfe uzaktan bile kimliğini açıkça belli etmekte, dolayısıyla kendisi simgeye dönüşmektedir (Resim 42).



Resim 42 Tail O'the Pup isimli hot dog kiosku, Los Angeles. Kaynak: <http://www.corbisimages.com>

Robert Venturi 1970 yılında yazdığı *Learning from Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form* (Las Vegas'tan Öğrenmek: Mimari Formun Unutulmuş Sembolizmi) adlı manifestosunda, Long Island'da Ördek şeklinde tasarlanmış bir yapıdan bahsetmiştir. İçeriğin biçimsel olarak yansıtıldığı bu tarz yapılar için Ördek terimini kullanan Venturi, kitabında yapıları iki guruba ayırmıştır (Resim 43). İlkini; bir ördek kebabçısının ördek biçimindeki yapı formundan ötürü, bu tarz yapıları Ördek, ikincisini ise bezemelerinin mekândan bağımsız olarak uygulandığı yapılara Süslenmiş Hangar olarak adlandırmışlardır (Venturi, Scott Brown ve Izenour, 1993, s.89). Bugünün modern mimarlığı, simgeselliği ve yapıya sonradan uygulanan yüzeysel bezemeyi yadsırken, yapının kendisini kocaman bir süse dönüştürerek çarpıtmıştır. Süslemenin yerine eklelemeyi koyarak kendini de ördeğe dönüştürmüştür (Venturi, Scott Brown ve Izenour, 1993, s.104).





**Resim 43 Mimarlığını üstlenen sahibi çiftçi Martin Maurer tarafından tasarlanan ördek kebapçısı binası, Long Island, 1930'lar. Kaynak: [www.pbbase.com](http://www.pbbase.com)**

Birçok gerçek bina *LA Hot Dog* veya *Long Island Duck* kadar açık sözlü bir mimari mesaj vermemiştir. Bunun bir nedeni, bir çok mimar ve bina sahiplerinin bu tarz etkileyici bir yapıyı tahayyül edememeleridir. Diğer bir nedeni ise binaların kullanım amacının zamanla değişebilme olasılığıdır. Mimar Mies van der Rohe bu tarz yapılara ithafen öğrencilerine fonksiyonu çok ciddiye almamalarını söylemiş ve en nihayetinde binaların daha sonraları başlangıçta tasarlandıkları amaç için kullanılamayabileceğini belirtmiştir (Mollerup, 2005, s.17).

Venturi, Scott Brown ve Izenour, Rohe'nin aksine hamburger biçimli hamburgerci dükkanlarının güncel bir akımı simgelediğini belirtmişlerdir. Çağrışım aracılığıyla işlevin ortaya çıkarılması için bir deneme olan yapıların, ticari reklam amacına yönelik olduğunun altını çizmişlerdir (Venturi, Scott Brown ve Izenour, 1993, s.116).

Populuxe döneminde ortaya çıkan diğer belirgin tema ise neon ışıklarla oluşturulmuş simgelerdir. Başta Las Vegas olmak üzere Amerika'nın hemen hemen her

yerine yayılan ışıklı tasarım anlayışı, bir çok ülkede görülmektedir. 1879 yılında Edison'un keşfettiği elektrikli ampulle beraber, modern billboard anlayışı değişmiş, ışıklı tipografik tasarımlar bina yüzeylerinde kendine yer bulmuştur. Bunun ilk örneği 1891 yılında New York'ta Cumberland Hotel'inin cephesinde bulunan Coney Island Resort - Ocean Breezes'in tanıtımında karşımıza çıkar (Resim 44). Oscar J. Gude'nin tasarımı daha sonraları Las Vegas'ta görülecek olan Neon ışıklı simgelerin temelini oluşturacaktır (Poulin, 2012, s.43).



**Resim 44 Otel Ocean Breezes'in tanıtımı için ilk ışıklı tabela, 1891. Kaynak: Poulin, 2012, s.43.**

Fremont Caddesi üzerindeki Golden Nugget Gazinosu ise, 1950'lerde, zamanın kurallarına uygun süslenmiş bir hangardır (Resim 45). 1960'lı yıllarda ise tümüyle bir tabelaya dönüşen Golden Nugget'ta yapıyı seçebilmek neredeyse olanaksızlaşmıştır. Kumarhane yüzeyinde renkli hareketli ışıkların uzunluğu 12 km'den fazladır. Yesco tarafından yapılmış olan bu görkemli tasarım, 1984 yılında kaldırılmış, yerine daha sade olan yine ışıklı bir tasarım tercih edilmiştir (Venturi, Scott Brown ve Izenour, 1993, s.108).



**Resim 45 Golden Nugget Casinosu, Las Vegas. Kaynak: <http://inoldlasvegas.com>**

Tasarımlarıyla öne çıkan diğer bir kumarhane ise *Vegas Vic* isimli ünlü kovboy ikonuyla hafızalara kazınan Pioneer Club'tır. 18 metre uzunluğundaki kovboy neon simgesi, elini sallaması, sigarasını tütürmesi ve her otuz saniyede bir *merhaba ortak* demesiyle adeta canlı bir insan görünümündedir (Resim 46). 1947 yılında Ticaret Odası Las Vegas'a ziyaretçi çekmek amacıyla West-Marquis firmasıyla Vegas Vic'in yaratılması için bir anlaşma yapmıştır. 1951 yılında ise Young Elektrik Şirketi bu tasarımı ışıklı bir tabelaya dönüştürmüş ve böylece Vegas Vic, Las Vegas ziyaretçilerini karşılayan bir kişi haline gelmiştir.





Resim 46 1951 Pioneer Club, Las Vegas. Kaynak: <http://www.postcardroundup.com>

### 3.2. Tasarımda Nesnellik: Uluslararası Tipografik Üslup

I. Dünya Savaşı'nın yıkıcı sonuçlarını izleyen ekonomik toparlanma döneminde modern tipografi anlayışını tekrar hayata geçiren ilk model 1950'lerde İsviçre'de ortaya çıkmış, ve kısa bir süre sonra *İsviçre Tipografisi* adıyla anılmaya başlanmıştır. Diğer adıyla *Uluslararası Tipografik Üslup* olan hareket; dizi, fonksiyon ve açıklık görsel prensiplerine dayandırılmıştır.

İsviçre tipografisi başta De Stijl, Konstrüktivizm ve Bauhaus olmak üzere, 1920'lerdeki Yeni Tipografi hareketinin mirasını devralmıştır. Uluslararası Tipografik Üslup'un görsel özellikleri, matematiksel olarak çizilmiş bir grid üzerinde, asimetrik olarak düzenlenmiş tasarım elemanlarıyla elde edilen görsel bir bütünlük, yazıların sağdan serbest, soldan blok olarak yerleştirilmesi ve tırnaksız yazı karakterlerinin tercih edilmesidir (Becer, 2007, s.261). Uluslararası Tipografik Üslup'un öncüleri arasında

Ernst Keller, Max Huber, Anton Stankowski, Armin Hofman, Josef Müller-Brockman, Siegfried Odermatt yer almaktadır.

İsviçre tasarımında sanatçılar sergileme tasarımından, yönlendirme tasarımlarına kadar bir çok dalda çalışmalar sunmuşlardır. İsviçre tasarımının tüm özellikleri bu alanlarda da hissedilmiştir. Ernst Hiestand tarafından 1980’lerde açık tipografisi ve serifsiz yazı karakteriyle tasarlanan Z rih ulařım sistemleri y nlendirme tasarımı řehrin her yerinde yer almaktadır (Resim 47). G zergahlar farklı renklere tasarlanmış olup, her g zergah ayrı rakamlarla kodlanmıştır (Hollis, 2006, s.13).



**Resim 47 Ernst Hiestand tarafından tasarlanan Z rih kenti ulařım sistemleri y nlendirme tasarımı, Z rih. Kaynak: Hollis, 2006, s.261.**

Her dönemde olduğu gibi bu dönemde de mimarlık ve grafik tasarım birbiriyle ilişki halindedir. Tschichold mimarlık ve grafik tasarım bağlamını şu sözleriyle açıklamıştır: “*Eski tipografi, Rönesans döneminin resimlerinden çok, cephe mimarisinin üslubuyla daha yakından ilişkiliydi... Yine de orada tipografi ve yeni mimarlığın bağlantısı vardır. Tipografinin mimarlığa bağlı olduğunu söyleyemeyiz ancak her ikisi de formun bir model olarak öne çıktığı yeni resme bağlıdır*” (Hollis, 2006, s.53).

30’lu yıllarda başta Max Bill olmak üzere bir çok tasarımcı arka arkaya sergileme tasarımları gerçekleştirmişlerdir. Bunlardan ilki 1930 yılında tasarımını Max Bill’in gerçekleştirdiği Berlin’de açılan *German Building Exhibition*’dur. Ardından 1935 yılında Brüksel Dünya EXPO’sunda tasarımını üstlendiği *Swiss Tourist Board*’dur. Ancak 1936 yılında Milan Trienali’nde ürettiği *İsviçre Pavyonu* altın madalya alarak Bill’in en popüler sergileme tasarımı haline gelmiştir (Lohse, 1953, s.30).

Bill bu tasarımında, üç boyutlu objeleri avangart sanat ve günlük yaşamın ürünlerini ustaca birleştirmiştir (Müller ve Rand, s.15). Dikey tüp biçimindeki kolonlar sıklıkla kullanılmış, Theo Van Doesburg’un De Stijl’inin minimal yaklaşımlarından izlenimler görülmüştür. Ana giriş kısmında izleyicileri ülkenin isminin yer aldığı - Svizzera - kırmızı renkte bir panel karşılar ve hemen arkasında İsviçre’nin dağları görkemli bir biçimde yansıtan fotografik bir panel yer alır (Resim 48). Tüp biçimindeki kolonların üzerindeyse dönemin tasarımcılarının ürettiği posterler sergilenmektedir (Hollis, 2006, s.69). Sanatçının bu ses getiren pavyon tasarımı, 1960’ların grafik tasarımında Uluslararası Üslup’un kurumsal kimliklerde egemenliğinin önceden habercisi olmuştur (Riba Journal, 2001).





**Resim 48 1936 Max Bill Swiss Tourist Board pavyon tasarımı. Kaynak: Lohse, 1953, s.29.**

1950'lere gelindiğinde Josef Müller-Brockmann'ın tasarım rüzgarı İsviçre'de hissedilmeye başlanmıştır. Brockmann tasarımlarını illüstrasyon, nüans ya da süsleme olmadan salt geometrik elemanların kullanımıyla gerçekleştirmiştir. Kariyeri boyunca rasyonalist çalışmaları modernizm ve Konstrüktivizm ile geometrik kullanımını, matematik sistemi ve grid sistemlerini bir araya getirip onlar için yeni standartlar belirlemiştir. Tüm çalışmaları matematiksel plan ve mantıksal yapı ile oluşturulmuş, boyut, ölçü, yerleştirme ve konum bu planlar doğrultusunda belirlenmiştir. İşlerinin genelini basılı ürünler oluştursa da, yerleşik çevrede geniş ölçülü grafik çalışmaları da inovatif ve provokatif olarak değerlendirilmiştir.

1953 yılında Brockmann, uzun süreli müşterisi olan İsviçre Otomobil Kulübü için Zürih'te bilgilendirici çevresel grafik tasarım çalışması hazırlamıştır (Resim 49). Mimarlığını Beppo Bivio'nun üstlendiği kaza barometresi olarak planlanan çalışma, trafik kazaları ve buna bağlı olarak ölümleri istatistiksel verilerle anlatarak, kamuoyunu bilinçlendirmektedir (Hollis, 2006, s.7).



**Resim 49 Swiss Automobile Club, bilgilendirme panosu, 1953, Z rih. Kaynak: Poulin, 2012, s.137.**

### **3.3. Yapılara Kimlik Kazandırma: Kurumsal Grafikler**

Kimlik oluřturmak amacıyla kullanılan g rsel iřaretler asırlardır vardır. Orta a 'da kimlik iřaretleri, loncaların ticareti kontrolleri altına tutabilmesi i in kullanılmıř, 1700'lerde ise her t ccarın ayrı birer amblemi veya m hr  olmuřtur. End stri devrimiyle gelen seri imalat ve pazarlama, g rsel kimlik ve amblemlerin de er ve  nem kazanmasına neden olmuřtur. Ancak, 1950'lerde bařlayan g rsel kimlik sistemleri, bilinen amblem ve sembolleri geride bırakmıřtır. Bu tarihten sonra, bir organizasyonun b t n iletiřim unsurlarına bir b t nl k getirip, sabit bir tasarım sistemi altında toplayarak, kuruluřu b t nleřtirici bir kurumsal g r nt  sa lamak m mk n hale gelmiřtir (Meggs, 2012, s.412).

Yerleşik çevrede ilk örneğini 1907 yılında Peter Bahrens, AEG firmaları için hazırlamış olduğu kurumsal kimlik ile başlatmıştır. Peter Behrens'in ününü belirleyen iki önemli unsur da, dünyanın ilk büyük endüstri tasarımcısı olması ve *kurumsal kimliğin babası* olarak adlandırılmasıdır.

Piktografik bal peteği biçimindeki logoyu kurumsal kimliğin her yerine başarıyla taşımış olan Behrens, mimari yapılarda onu yedirerek çevresel grafik tasarım alanında, kurum kimliği ile mimari bütünlüğü sağlamıştır (Resim 50). Daha sonraları Bahrens'in attığı bu ilk adım, başta Amerikalı olmak üzere tüm uluslardaki grafik tasarımcılara ilham kaynağı olmuştur.



**Resim 50 Peter Bahrens'in tasarlamış olduğu AEG logosu ve binasının üzerinde yer alan logonun görsel kimlik olarak kullanımı. Kaynak: <http://www.siemens.com>**

I. Dünya Savaşı boyunca, çok büyük çapta teknolojik ilerlemeler meydana gelmiştir. Savaşın ardından gelen zaferle birlikte, ticaretle sanayinin egemen olduğu bir dünyada ekonomi başarıya ulaşmıştır. Üretim kapasitesi tüketici ürünlerine çevrilmesiyle kitleler kapitalist ekonomik yapıyı, sonsuz bir büyüme ve refah ortamı olarak görmeye başlamıştır. *İyi tasarım iyi iş yapar* sloganı da 1950'lerde grafik tasarımcılar tarafından savunulan bir düşünce olmuştur. Refah ve teknolojik gelişmeyle

yakından ilgili olan kuruluşlar, büyüyüp önem kazandıkça bir kurumsal kimlik ve görüntü geliştirmenin gerekliliğinin farkına varmışlardır. Tasarım, nitelik ve güven yaratmak açısından önemli bir unsur olarak görülmüştür ve bu gereksinimlerine yanıt verebilecek tek araç olan reklam ajansları ortaya çıkmıştır.

Birkaç yıl içinde yeni reklamcılık Madison Avenue adresinde kendini kabul ettirmiştir. 1940'lı yılların başında, bu yeni reklam türünün iki önemli temsilcisi, Avrupa tarzında eğitim görmüş iki Amerikalı *Weintraub Ajansı*'nda bir araya gelmiştir: Reklam yazarı Bill Bernbach ve sanat yönetmeni Paul Rand. İkili, IBM başta olmak üzere, büyük şirketlerin temel gereksinimlerine cevap verecek bir adım atmış ve onlara imge (kurumsal kimlik) oluşturmuştur. Ancak yerleşik çevrede kurumsal kimlik ve görsel sistemlerin en yoğun biçimde hissedildiği çalışması 1960 yılındaki *Westinghouse*'dır (Weill, 2004, s.87).

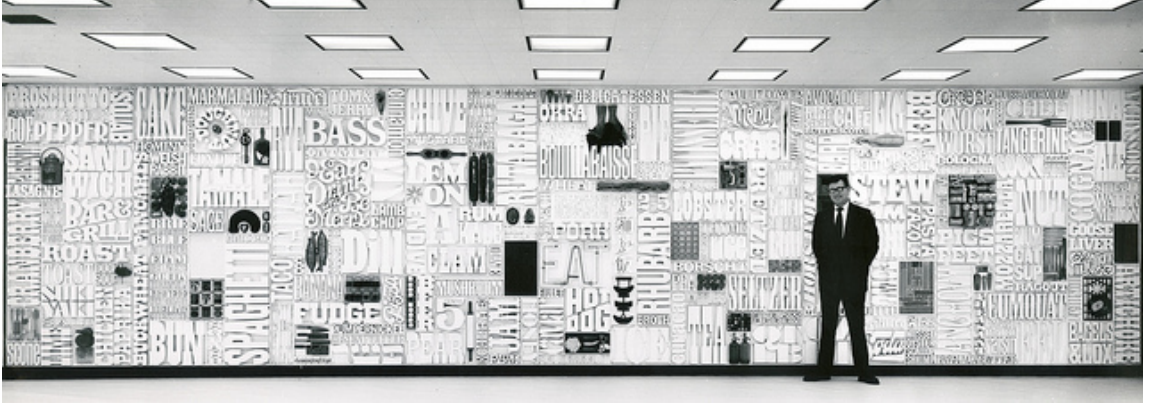
Paul Rand, bu tasarımında 60'larda ün yapmış mimar ve endüstriyel tasarımcı Eliot Noyes ile birlikte çalışmıştır. Westinghouse'un kurucusu Donald C. Burnham yeni grafik stillerini yaratan Rand ve Noyes için bir tanıtımda bulunmuştur: "*Bizim logomuz, reklamımız, grafiğimiz, mimarimiz ve ambalajımız üzerinde gerçek bir etki oluşturmuşlardır*" (Poulin, 2012, s.142). Güç jeneratörü ekipmanları, elektronik ve atomik reaktörler üreten firmanın logosu, tüm bu özelliklerini çağrıştıracak bir biçimde tasarlanmıştır. Yuvarlak bir çerçeve içinde yer alan kalın *W* harfinin üzerindeki üç küçük daire hemen altında yer alan şerit ile elektrik devriyesine referans vermektedir. Aynı logo daha sonraları ışıklı billboardlarda yer alarak firmanın tanıtımını üstlenmiştir (Resim 51).



**Resim 51 Westinghouse logosunun yerleşik çevrede ışıklı pano üzerinde kullanılması. Kaynak: [wikimedia.org](http://wikimedia.org)**

1965’de *Columbia Broadcasting System* için geliştirilen görsel sistem en az Westinghouse kadar ilgi çekicidir. 1946 yılında CBS’e sanat yönetmeni olarak katılan Lou Dorfsman, William Golden ile birlikte yirmi yıl boyunca CBS’in bütün iletişimini biçimlendirmişlerdir (Weill, 2004, s.89). Dorfsman yalnızca CBS’in tasarımını geliştirmemiş aynı zamanda grafik tasarıma kendi imzasını atmıştır. Dorfsman’ın çevresel grafik tasarım alanında CBS’in kafeterya duvarı için tasarladığı çalışma, kariyerinin önemli noktalarından birini oluşturmaktadır. 1960’ların ortasında düşünülen ve 1966 yılında tamamlanan 11 metre uzunluğunda, 2.6 metre yüksekliğinde olan tasarım, CBS’in kantininin duvarında yer almasından ve tipografik öğeler içermesinden ötürü tasarıma *Gastro Typographic Assemblage* adı verilmiştir (Resim 52).





Resim 52 Herb Lubalin'in CBS için tasarladığı çevresel grafik tasarım çalışması, 1966, New York.

Kaynak: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Dorfsman'ın Herb Lubalin'in desteği ile yürüttüğü tasarımda ahşap plakalar oyularak harflere dönüşmüştür. Farklı yazı karakterlerinden oluşan tasarımda muz, dereotu, pizza gibi yemek isimlerinin aralarına ikonlar yerleştirilmiştir. Merkezde yer alan neon harflerden oluşmuş *EAT* yazısı ise, geleneksel duvar resmi ile pop art hareketinin çağdaş birlikteliğinin gelişimine vurgu yapmaktadır (Eye no. 20 vol. 5, 1996). *Gastro Typographic Assemblage* yapımından 25 yıl sonra, restore edilmek üzere kaldırılmıştır.

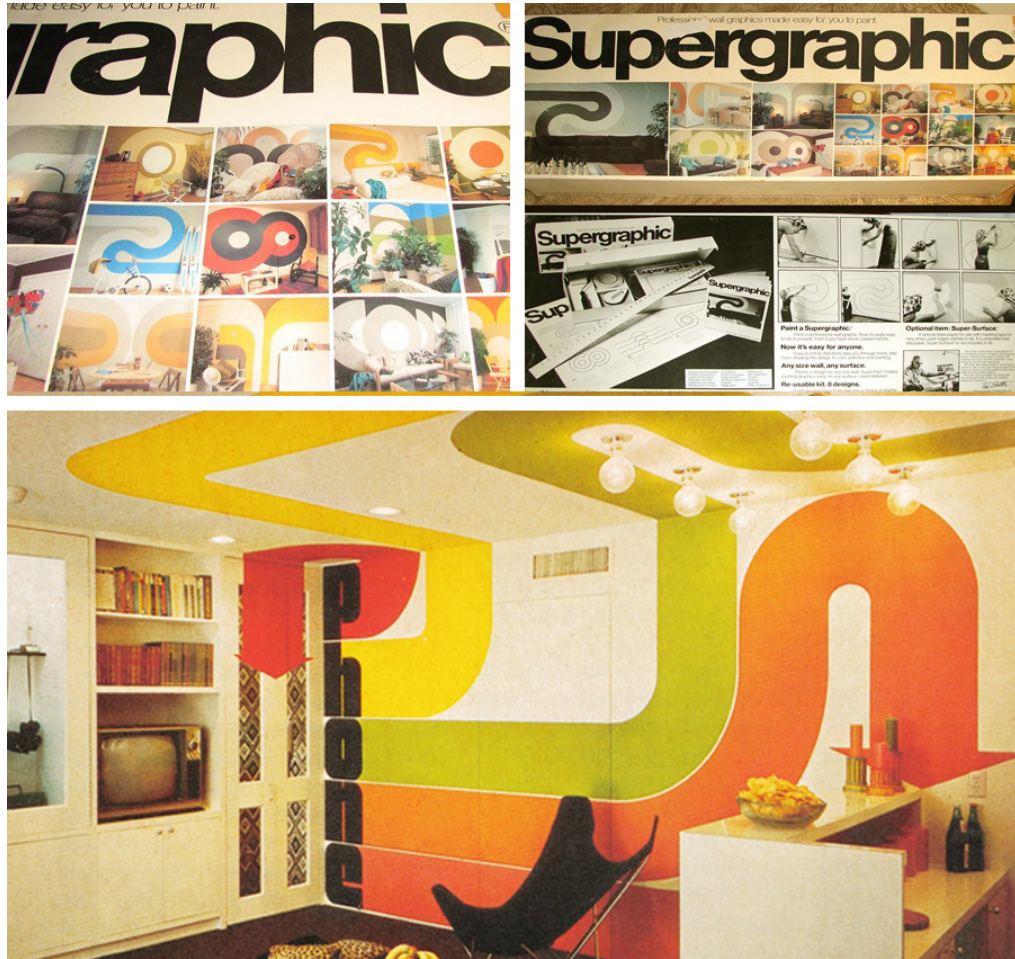


Resim 53 Resim9194-2991a4c2c15b/thumbnail/940x470/c20a082ec4df15a265fdf0a629702da3/satmo-0315-miller-typographer-640x360.jpg



### 3.4. Büyük Ölçekli Tasarımlar: Süpergrafik

Süpergrafik 60'ların sonunda Opart'tan esinlenerek yaratılan geçici bir sanat modası olmuştur. Devasa oklar, numaralar, kelimeler veya gökkuşakları duvarlara boyanarak görsel çevrenin tekdüzeliğini değiştirmek için kullanılmıştır. Her ne kadar kısa süren bir hareket olsa da, Süpergrafik asla tam olarak yok olmamıştır; günümüzde bina yüzeylerinde, duvarlarda, gezici mağazalarda, tiyatrolar, müzeler, alışveriş merkezleri, okulların kapıları, koridorları ve merdivenlerine kadar her yerde kendini göstermektedir. Süpergrafik, mimarlığın merkezinden ayrılmış, başlı başına çevresel grafik olarak bir alan haline gelmiştir.



Resim 54 Süpergrafik kiti. Kaynak:

<https://supergraphicstrategies.wordpress.com/2011/03/29/supergraphics-painted-architecture/>

Süpergrafik terimi, *Süpermaniyerist* C. Ray Smith tarafından bulunmuş ve post-modern mimarların renk kullanımlarındaki radikal çıkışlarını tanımlamak için kullanılmıştır. *Progressive Architecture* gazetesindeki yazılarında Smith, “*Süpergrafik bir süsleme aracı değil, tekrar ediyorum: bir süsleme aracı değildir*” ifadesini kullanmıştır (Shaughnessy, 2010, s.258).

Süpermaniyeristler mekânsal bir deney yaratmak için kalın çizgiler, geometrik formlar ve üç boyutlu devasa imajlar kullanmışlardır. Tek bir mimari yüzey üzerinde taşınamazlar; ya birbirlerine bitişik plakalarla -yerden tavana- veya tam bir grafik imajın birer parçaları olarak görünmektedirler.

Süpergrafik kısa bir dönem geçirmesine rağmen mimarlık sahnesinde parlamıştır. İlham kaynaklarından bir tanesi de Pop Art’tır. Genç radikal mimarlar klasismin ve katı ileri modernizmin ötesine geçmeye heves etmiş ve Warhol’un takıntısı olan tüketim ikonlarından, Claes Oldenburg ve onun dev gündelik obje heykellerine; James Rosenquist’in billboard boyutundaki grafiklerine kadar Pop Art’ın devlerini incelemişlerdir.

*Colour in Architecture* kitabında Tom Porter and Byron Mikellides:

“*Erken 60’lar dönemi boyunca, resim ve heykel arasındaki buğulu sınırlarıyla Pop Art hareketi eş zamanlı olarak New York ve Los Angeles’ta, kitle kültürünün kaynağıyla ortaya çıktı. Formal bir kanalla sanatta rengin geri dönüşü müjdelendi, mural ve süpergrafik formları, billboardlar ve trafik ışıklarının yanında yerlerini aldı.*” ifadesini kullanmıştır (Porter ve Byron, 1976).

Lance Wyman, Barrie Briscoe, Jean-Philippe Lenclos, Dan Reisinger, Ben Bos ve Deborah Sussman, Süpergrafik hareketinin önde gelen isimlerindendir. Ancak Süpergrafik’in çıkış noktası Amerikalı tasarımcı Barbara Stauffacher Solomon’un tasarladığı *Sea Ranch* çalışmasıdır (Shaughnessy, 2010, s.261).

Sea Ranch, Kuzey Kaliforniya'nın kıyısında, yerel dilde tasarlanmış bir tatil mekânıdır (Resim 55). İç mekânın çevresel grafik tasarımı için Barbara Stauffacher Solomon önerilmiştir. Barbara Stauffacher Solomon'un çalışması Süpergrafik'in sıfır noktası olarak tanımlanmıştır. Solomon'un çalışması Kalifornia soyut dışavurumculuğunun ve keskin köşeli İsviçre tasarımının karışımıdır (Shaughnessy, 2010, s.261).

Mekân içerisindeki grafikler, Stauffacher'in kişisel dağarcığından ve mimari formlardan türemektedir. Oklar yapının her iki tarafına ve merdivenlere yönlendirirken çizgiler köşeler boyunca ilerlemektedir. Dev tipografiler ise mekânı bölümlere ayırarak grafiklere eşlik etmektedir.



**Resim 55 Barbara Stauffacher Solomon'un Sea Ranch çalışmasından detay, Kaliforniya. Kaynak:**

**[itsnicethat.com](http://itsnicethat.com)**

Meksika’da ondokuzuncusu düzenlenen, 1968 Yaz Olimpiyatları Süpergrafik hareketinin öne çıkan diğer tasarımlarından biridir (Resim 56). 68 Olimpiyatı, mimari, çevre tasarımı ve grafikleriyle ün kazanmıştır. O dönemin ikonu haline gelen Mexico 68 logosu İngilizce, Fransızca ve İspanyolca başta olmak üzere bir çok dilde tasarlanmıştır.

1966 yılında mimar Pedro Ramirez Vasquez tarafından oluşturulan kimliğin ana fikrini, Hint resim sanatı olan Huichol ile dönemin en önemli akımlarından biri olan, Opart sanatı oluşturmaktadır. Tasarımda, Huichol sanatının çizgisel renk çeşitleri ile Opart’ın güçlü optik yapısı çarpıştırılmıştır (Resim 84). Bu güçlü yapı hakkında Vasquez şu ifadeleri kullanmıştır: *“1968 yılındaki meydan okuma yalnızca spor alanında değildir, Meksika için meydan okuma, olimpiyatları sahnelemektir.”* (Rivas, Sarhandi ve Terrazas, Eye Magazine Summer 2005).



Resim 56 Mexico 68 Olimpiyatları çevresel grafik tasarımları detay. Kaynak:graphicambient.com



Olimpiyatın görsel kimliği, Lance Wyman başta olmak üzere bir çok tasarımcı tarafından hazırlanmış, şehrin dört bir yanını süslemiştir. Grafikler, pullardan föylere, posterlerden üniformalara, heykellerden, yönlendirmelere ve balonlara, şehir ışıklarına ve hediyelik eşyalara kadar her alanda kendini göstermiştir.

Karşılaşma alanlarındaki bu dev Süpergrafik'lerle olimpiyat coşkusu hafızalara kazınmak istenmiştir. Tasarımlar sadece spor karşılaşmalarını değil, şehrin dört bir yanını da süslemiştir. Çevre yolları boyunca lamba dirikleri renkli şeritlerle boyanmıştır (Resim 57). Periferico'da turuncu, Churubusco'da pembe ve Xochimilco yolu boyunca da mavi renk hakimdir. Bu direkler 30 metre öteden olimpiyat alanlarını işaret etmektedir ve dünyanın dört bir yanından gelen izleyicilere şehrin her yerinde olimpiyat coşkusu yaratmaktadır (Rivas, Sarhandi ve Terrazas, Eye Magazine, 2005). Meksika 1968 yılında yalnızca bir spor karşılaşmasına ev sahipliği yapmamış, aynı zamanda izleyicilere görsel bir şölen sunmuştur.



Resim 57 Mexica 68 Olimpiyatları çevresel grafik tasarımları detay. Kaynak:graphicambient.com

### 3.5. İçerik ve Biçimin Birlikteliği: Postmodern Tasarımlar

19. yüzyılda, Fransa, İskoçya ve Almanya’da toplumu değiştireceğine inanılan modernist ve Kantçı düşüncelere karşı bir tepki ortaya çıkmıştır. Aydınlanma düşüncesinin eleştirileriyle birlikte kriz geçirmeye başlayan dönem postmodernizm tartışmalarının başlangıcını oluşturmuştur (Akay, 2010, s.9). Foster’a göre artık sanat değil *temsil* vardır. Sanat tarihi ile kuramın yerini, temsillerin tarihi ile kuramı almıştır (Foster, 2012, s.167).

Postmodern sözcüğünün etimolojisinde belirleyici olan, Fransızca ve İngilizce’de *sonrası* anlamına gelen *post* kelimesidir. Postmodern sözcüğünün anlamı, *modern* kavramı tarafından belirlenmektedir (Şaylan, 2009, s.71).

Postmodernizm dönemi, 1970’lerde modernizmin evrensel tekdüze diline bilinçli bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Modernizmin *form işlevi izler* ilkesine karşı durmuş, formun hakim olduğu manipölasyonlar ile mesaj iletme yoluna aykırı bir bakış sergilemiştir. Tasarımda sorgu önemli bir mesele haline gelmiş ve her tasarım kendi içerisinde neden-sonuç ilişkisi içermeye başlamıştır.

Yakup Öztuna postmodernizm hakkında şu görüşleri dile getirmiştir:

*1970 sonrasında, modernizmin tekil karakterinin tersine çoğulcu, eklektik, tüm yeni ve karmaşık yaşamsal koşullandırmaları, yaşamın çoğu karakterini, değişen dünya düzenini ve her şeyden içine biraz alan postmodern süreç başlamıştır. Bu süreç post-yapısalcı, post-modern, dekonstrüktivist kavram ve saptamalar ışığında birçok sanat disiplininin kaynaştığı ve sınırsızlaştığı bir ortamda gerçekleşmeye başlamıştır* (Öztuna, 2007, s.79).

Postmodernizm mimarlık alanında, mimari içinden gelişen sanatsal bir akım olarak 1977 yılında Charles Jencks’in lanse etmesiyle tartışma alanına girmeye başlamıştır. Frederic Jameson’ın San Diego Üniversitesi’nden 1970’lerin sonunda Yale Üniversitesine gitmesi ve bu üniversitede sanat ve mimarinin birleştirilmesinde ciddi bir rolü olan Paul Rudolphe ile çalışma imkanı bulması postmodernizm ve mimari birlikteliği açısından önem arz etmektedir. Jencks’in kaleme aldığı *The Language of*



*Postmodern Architecture* kitabında mimariye ve kente dair görüşler, ironik bir kopmanın başlangıcını oluşturmuştur. Aynı yıllarda Frank Gehry modern üslubu yavaş yavaş *uçuk bir Los Angeles diline* dönüştürmektedir (Akay, 2010, s.21-22).

Frank Gehry, 1980'lerin ikinci yarısında pop imajlarını kullanarak kolajları ve dinamik *fırıldak planı* mimariye taşımıştır. Sanatçı Claes Oldenbur'dan etkilenen Gehry, 1955-1991 yılları arasında Kaliforniya'da *Chiat Day Building* isimli binayı büyük bir dürbün biçiminde tasarlamıştır (Resim 58). Tıpkı Venturi, Steven İzenour ve Denise Scott-Brown'un *Las Vegas'ı Öğrenmek* adlı kitabında bahsettikleri gibi, Gehry de pop dünyasına meyilli olarak çalışmalarını sürdürmektedir (Akay, 2010, s.22).



**Resim 58 Frank Gehry Chiat Day Building. Kaynak: <http://www.piccolominisiena.it>**

Modernizmin değişmezlik (tekdüzelik) ve uyumuna karşın 20. yüzyıla yakın zamanlarda postmodernizm, yerleşik çevrede grafik tasarıma bireysellik ve uyumsuzluk fırsatını sunmuştur. Yeni dijital teknolojinin geniş bir alanda çoğalmasıyla grafik tasarımın yeni yüzyılı, çevresel grafik alanında sınırsız hale gelmiştir.

1970’lerde mimar, tasarımcı, sanatçı ve *De-Architecture* kitabının yazarı olan James Wines, 1970 yılında kurduğu mimarlık ofisi SITE (Sculpture in the Environment) ile Amerika’da postmodern ikonografi olarak tarihe geçecek, ülkenin en büyük marketler zincirini inşa etmiştir: Best Products.

Wines bu tasarımı için “*asfalt park alanında dikdörtgen tuğla ayakkabı kutusu*” benzetmesini yapmıştır. Best Products mimariden beklenen girişimin alt üst edilmesidir. 1971’den 1984 yılına inşa edilen dokuz mağaza birbirinden farklı özellikler göstermektedir (Poulin, 2012, s.186).

Çevresel grafik tasarım bağlamında 1974 yılında inşa edilen bina radikal değişiklikleri ve yapı-bozumcu kimliğiyle son derece önemlidir. Bina, Houston - Texas’da inşa edilmiş, mağazanın ismine *Indeterminate Facade* (Belirsiz Yüzey) ismi verilmiştir. Sanki bir kasırga binanın ön yüzeyine çarpmış ve onu tahrip etmiştir. Cephenin bazı bölümleri yıkılmış ve molozlar yerlere dökülmüştür (Resim 59).



**Resim 59 James Wines’in tasarladığı Best Products binasının dış cephesi, 1974, Texas. Kaynak:**

[www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

70'li yıllarda postmodern dönemin yerleşik çevrede etkilerini gördüğümüz çalışmalarının bir diğer örneği grafik tasarımcı Milton Glaser'in işlerinde görülmektedir. Amerikalı tasarımcı Milton Glaser, kariyerinin bir çok aşamasında afişten illüstrasyona kadar bir çok alanda tasarım yapmıştır. Glaser'in 1978 yılında New York'ta bir restoran için gerçekleştirmiş olduğu çalışması, postmodern dönem çevresel grafik tasarım örnekleri arasında yerini almaktadır. Tasarımı Glaser, mimar James Yamantia, restoran sahibi Joseph Bam ve iç mimar Harper&George ile birlikte oluşturmuştur (Resim 60).

Glaser restoranın dört bir köşesine, her biri yaklaşık 2.3 metre yüksekliğinde harfler yerleştirmiştir. Sans serif yazı formunun kullanıldığı restoran metninde Big Kitchen yazmaktadır. Her bir harf ve öge dama motiflerinden oluşmaktadır. Bu formu Glaser, eski bir motif görüntüsü oluşturduğu için tercih etmiştir (Poulin, 2012, s.191).



Resim 60 Milton Glaser Big Kitchen, New York. Kaynak: <http://3.bp.blogspot.com>



Deborah Sussman ve eşi Paul Prejza ise 1980'den beri Disney, Hasbro ve Apple için çevresel grafik tasarım çalışmaları yürütmektedirler. Sussman'ın 1984 Los Angeles Yaz Olimpiyatları için yaptığı grafikler kent çevresindeki grafik tasarım algısını değiştirmiştir (Resim 61). Bu grafik uygulama, bir çok farklı ulus için 28 farklı atletik tesis, 42 kültürel lokasyon ve üç olimpik köyün rehberi haline gelmiştir. Sussman'ın sistemi geçici iskeleler üzerine kurulu sütunlar, kemerler, renkli yıldızlar, çizgiler, geometrik formlar ve konfeti biçiminde desenlerle oluşturulmuştur. Grafik öğeler basit ve temel formlarla bir araya getirilerek yaygın bir birliktelik yaratmıştır. Genellikle sütunları sabitlemek için kullanılan tüpler, üzerlerine uygulanan grafik çizgilerle uygulamanın bir parçası haline getirmiştir (Dean, 2000. s.61).



**Resim 61 Deborah Sussman'ın 1984 Los Angeles Yaz Olimpiyatları için tasarladığı çevresel grafik tasarım detay. Kaynak: <http://graphicambient.com/2013/12/13/1984-los-angeles-olympics-usa/>**

Renk, 1984 olimpiyatlarının en önemli görsel öğedir. Magenta ve turuncu tasarımda, renk skalasının iki temel rengidir. Piktogramlar magenta zeminin üzerine beyazla boyanmıştır. Ayrıca renkler bazı yörelerle yakın ilişkiler kurmaktadır. Magenta ve sarı Pasific Rim, Meksika ve Uzak Doğu'ya gönderme yaparken su yeşili de Akdeniz ile ilişki kurup sıcak Pasifik renkleriyle zıtlık kurmaktadır (Dean, 2000, s.61). Sussman bu çalışmasını postmodern dönemde üretilmiş olmasına karşın, renkleri ve tasarım stiliyle Süpergrafik hareketinin etkisi altında kaldığı söylenebilir.

2000'lere gelindiğinde çevresel grafik tasarımın yerleşik çevrede bilinirliği daha da artmıştır. Hemen hemen her kurumsal şirket mekânlarını tasarımlarla süslemeye başlamıştır. Pentagram'ın kurucularından olan tasarımcı Paula Scher, çevresel grafik tasarım alanında sayısız çalışmalara imza atmıştır. 2001 yılında gerçekleştirdiği çalışma geç dönem örneklerinin temelini atmıştır.

Njpac Lucent Center New York New Jersey'de yer alan bir performans sanatları merkezidir (Resim 62). Pentagram'a verilen görevin ardından Scher, farklı tasarım alternatifleri üretse de beyaz zemin üzerinde tipografik tasarımlar yaptığı çalışma hayata geçmiştir. Serifsiz geniş ölçekli tipografinin kullanıldığı yapıda *şiiir, müzik, drama, dans ve tiyatro* kelimeleri yazmaktadır. Bina New Jersey Newark bölgesinin sembolü haline gelmiştir (Poulin, 2012, s. 231).



Resim 62 Njpac Lucent Center New York, Pentagram. Kaynak: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Postmodernizm ne zaman ortaya çıkmış olursa olsun, her zaman ortak sonuçlar doğurmuştur. Postmodernizm, kişilerle doğrudan iletişim kurmayı hedefleyen modernizmin aksine, içerik ve biçimin birlikte iletişim kurduğu bir tasarım modelini amaçlamıştır (Huswit, 2007). Barnard'ın deyişiyle “İşlevsellik yerini anlamsal arayışlara bırakmıştır” (Barnard, 2005).

### 3.6. Hareketli Büyük Ölçekli Tasarımlar: Süperpiksel

1965-1970 yılları arasında Yale Üniversitesi'nin dekanlığını üstlenen Charles Moore, şüphesiz bir çok yenilikçi düşünceler ortaya atmıştır. Süpergrafik'in doğuşunu hazırlayan *Sea Ranch* çalışmasını Barbara Stauffacher ile gerçekleştirmiştir. Elektroniğin tasarımın içinde yer alması ile ilgili inovatif düşüncelerini 1968 yılında verdiği bir seminerle duyurmuştur.



Yaklaşık yarım yüzyıl sonra, mimarlık ve grafik tasarım, yeni kentsel görsel dil olan video projeleri, ekran ve yüzeyler aracılığıyla yeni bir yaklaşım oluşturmuştur: Süperpiksel. Mimar ve aynı zamanda eleştirmen olan C. Ray Smith bu yeni terim için şu ifadeleri kullanmıştır: “*Elektronğin kullanılabilir hale gelmesiyle imajlar duvarlara yansıtılabilir hale gelmiştir.*” Ve mimarlara seslenmiştir: “*Mimarlar, burada bina dışlarına yansıtılan grafikler konuşuyor* (Sinclairs, 2010, s. 272). 1990’lardan beri, Postmodernizm’in etkisi grafik tasarımcıların ve mimarların eklektik stillere ve düşüncelere kaymasına yol açmıştır. Görsel iletişimin film, video ve dijital medya gibi popüler kültür ve geleneksel olmayan formları yalnızca grafik tasarımın basılı mecralarında değil, aynı zamanda 21. yüzyılın yerleşik çevresindeki grafik tasarımın üzerinde de muazzam bir etki başlatmıştır.

Sosyal medya ve internet ile patlayan küreselleşme, insanlar arasında daha önce hiç deneyimlemedikleri bir iletişim bağı kurmuştur. Bu yeni ve inovatif etki teknikleri grafik tasarımcılar ve mimarların düşüncelerinde ani bir farkındalık yaratmıştır.

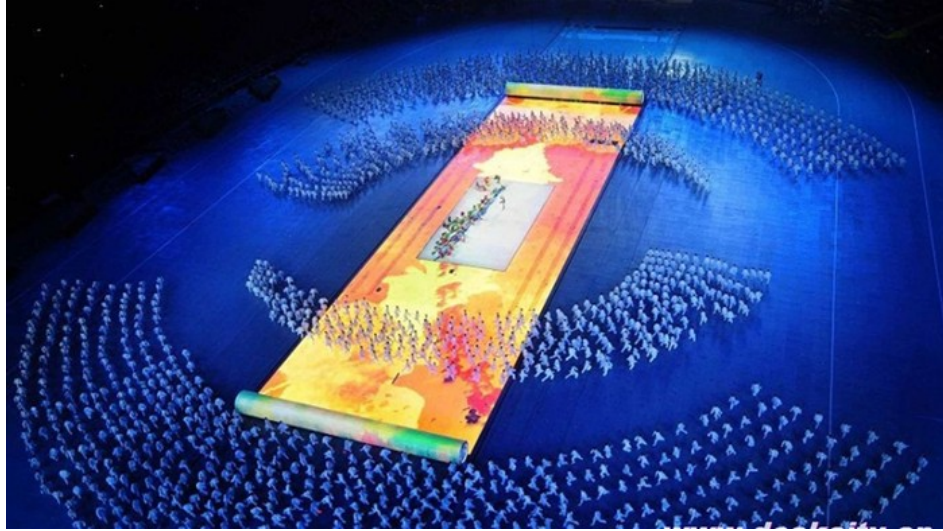
Aynı dönemlerde Smith’in yıllar önce belirttiği gibi, mimari projelerde dijital grafik tasarım belirgin bir biçimde ortaya çıkmaya başlamıştır. Aaron Tan’ın Led ekranlarla kaplanmış SK-T kulesi ve Rogier van der Heide’nin 16 milyon renkli Seul’deki Galerı Mall’ından, Simone Giostra’nın Pekin Xicui Entertainment Center’daki Greenpix binasının yüzeyine ve Klein Dytham’ın Tokyo’daki Uniqlo Ginza Store’a kadar bir çok yerde süperpixel grafikler bina cephelerinde yerini almaya başlamıştır (Sinclairs, 2010, s. 274).

Milenyum çağının başlamasıyla dijital devrim olağanüstü bir hızla gelişmiş, dünyanın her yerindeki insan yaşantısının bakış açısı değişime uğramıştır. Elektronik, bilgisayar ve dijital teknolojilerin hızla gelişmesi ve birleşmesiyle birlikte grafik tasarım ve mimarlık arasındaki ayırım artık tek bir güçlü tekillığe ve bakış açısına indirgenmiştir.

Mimar Mark Fisher 2000’lerden bu yana çevresel grafik tasarımdaki değişimlerin video ekranlarının proje kullanımlarındaki fiyat düşüşleriyle başladığını belirtmektedir.

2008 Pekin Olimpiyat açılış seremonisi için 72 fit büyüklüğünde 480 ekran inşa edilmiştir. Böylece fikirler ucuz bir şekilde üretilebilir hale gelmektedir (SEGD sayı:26, 2009, s.24).

2008 Pekin Olimpiyatları açılış seremonisinde Çin kültürünü yansıtan dansların yanı sıra, led ekranlarda gösterilen grafikler de izleyicileri büyülemiştir. Bird Nest'in (Kuş Yuvası) tam ortasındaki muazzam LED, sahne ortasındaki sergilemenin en çarpıcı ögesidir (Resim 63). Açılışın başında, mekânın içerisine yuvarlanıp ardından antik Çin ruloları gibi açılmaktadır. Bu sergilemede gösteri boyunca Çin kaligrafisi, resimleri, karakterleri ve keşifleri gösterilmiştir. 147 metre uzunluğuyla ve 22 metre genişliğiyle adeta büyük bir film ekranı gibidir (David Hsieh, 2008).



**Resim 63 2008 Pekin Olimpiyatları'nın açılış sahnesinden bir görüntü. Bird Nest. Kaynak:**  
**<http://v3wall.com>**

Bina yüzeyleri zaman zaman bir kanvasa dönüşerek yerleşik çevrede açık hava sergilerine dönüşmüşlerdir. Bunun en yaygın uygulandığı ülkelerin başında Hollanda gelmektedir. Hollanda'nın The Hague şehrinde bir grup sanatçı Maxalot Galeri'nin önderliğinde bina yüzeylerinde hareketli çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. 2008 yılında 4. Gerçekleşen *Today's Art Festival* kapsamında gerçekleşen çalışmalarda City Hall ve VROM binalarının dış cepheleri kullanılmıştır. Bir projeksiyon ve grafik tablet

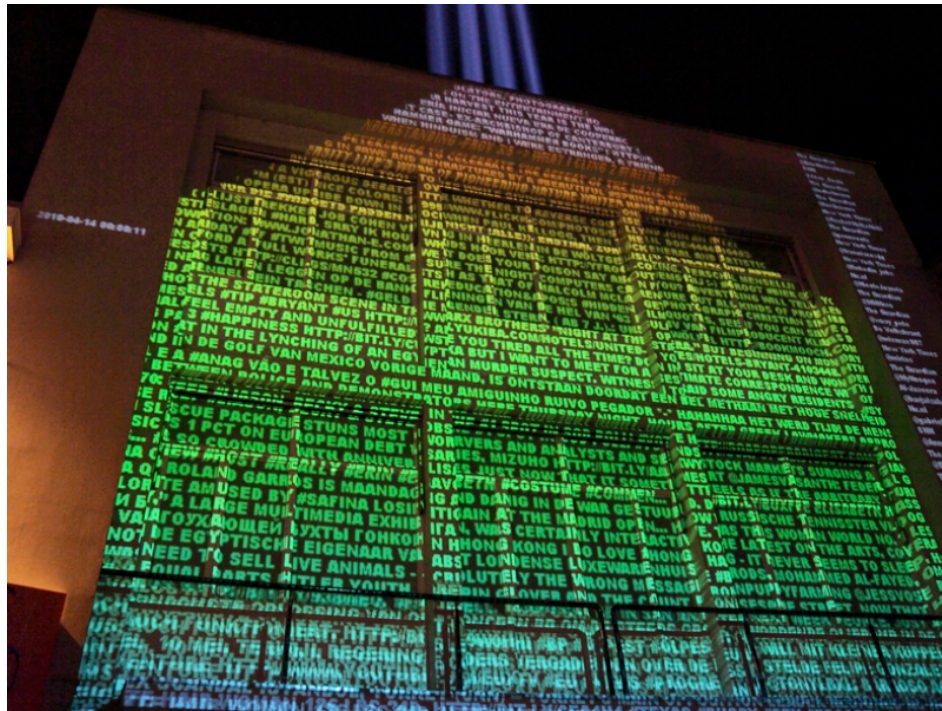
yardımla 25 sanatçı canlı performans gerçekleştirmişlerdir (Resim 64). Proje süperpiksel çalışmanın yanı sıra aynı zamanda bir performans çalışmasıdır (Sinclairs, 2010, s. 275).



**Resim 64 Kustaa Saksi'nin Rollergirl adlı çalışması, Today's Art Festivali'nden, The Hague, Hollanda, 2007. Kaynak: <http://www.stickyworldwide.com/wp/rollergirl-big-in-the-netherlands/>**

Çoklu disiplinleri bir araya getiren Hollanda tasarım grubu Lust ise, çalışmalarında interaktif-dinamik grafikleri mimariyle bütünleştirmiştir. Grubun tasarım içeriklerinin her biri birer kavrama dayanmaktadır. Lust'un tasarım felsefesi belli bir tarzın etkisinden değil kavramın ne anlattığından ileri gelmektedir. Tasarımları çok katmanlı ve dokunulabilir bir yapıdadır. Lust, Avrupa'nın bir çok kentinde kamusal alanlarda, insana dokunmaya, bakmaya ve katılmaya iten etkileşimli çevresel grafikler yaratmaktadır (Kınam, 2011, s.113). Genellikle tipografi, renk ve ışık tasarımlarının vazgeçilmez üç ana unsurudur.

Lust 2010 yılında *Project Spectre* isimli interaktif bir süperpiksel çalışma gerçekleştirmiştir. Grafik tasarım festivali *Breda* için tasarlanan çalışmada, binanın bir cephesini tamamiyle kaplayan tipografi, adeta mimariyle özdeşleşmiştir (Resim 65). Metinler yüzeyin başından sonuna akmaktadır. Diğer işlerinde olduğu gibi renk bu işte de yine ön plandadır. Binaın tepesinden aşağıya doğru akan metinde *canlı hayvanları satmamız gerek, Hong Kong'u seviyorum* gibi cümleler yer almaktadır. Bu metinler gündelik hayatta insanlar arasındaki konuşmalardan alınmıştır ve LUST bunlar için Personal Information Bubble - PIB (Kişisel Bilgi Baloncuğu) ismini vermiştir (Lust.nl).



Resim 65 LUST Personal Information Bubble çalışması, Hollanda. Kaynak: Lust.nl

Bu iki parçalık medya ve mimari yerleştirme aracılığıyla LUST, bilgi balonunu görselleştirmiştir. PIB'nın taşıdığı bütün bilgi yoğunluğunu görselleştirmek için ışığın spektrumunu kullanmakta ve bireysel renklerle boşluğa doğru devasa bir ışık akışı sağlamaktadır. Soyut olan PIB anlatısı, ışığın maddi olmayan renk işlemiyle sembolize edilmektedir (Lust.nl).

## **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**

### **YERLEŞİK ÇEVREDE GRAFİK TASARIMIN**

### **UYGULAMA ALANLARI**

Yerleşik çevrede grafik tasarım günümüzde farklı disiplinleri kapsayan bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu (SEGD)'in kurulmasının ardından çevresel grafik tasarım dört ana kategoriye bölünmüştür. Bunlar kamusal alanda resimleme ve yerleştirme, yönlendirme ve işaretleme tasarımları, sergileme tasarımları ve yer imleri olarak tanımlanmaktadır. Her kategori kullanıldıkları mekânlarda işlevlerine göre farklılık göstermesine rağmen hepsinin ortak amacı yerleşik çevreyle iletişim kurmaktır.

#### **4.1. Sokak Sanatı ve Yerleştirme**

Sokak sanatı ve yerleştirme uzun yıllardır yerleşik çevrede var olsa da, 2000'li yıllardan sonra yaygınlığı artmış ve sanatsal bir faaliyet dalına dönüşmüştür. Kamusal alanda duvar yüzeyinde yer alan resimlemeler yalnızca şehri güzel göstermek için değil aynı zamanda belli bir ideolojiyi aktaran bir araç olarak da görev yapmışlardır. Kimi zaman zamanın ruhunu yansıtan çalışmalar yapılmış kimi zaman ise yalnızca kişinin iç dünyasını yansıtan çalışmalar üretilmiştir.

Yerleştirme ise en basit anlamıyla, boş alanları anlam ve içerikle doldurmaktır. Kamusal yerleştirmeler kültürel bağlamlar içerisinde fiziksel alana verilen tepkilerdir. Geniş malzeme çeşitliliğiyle ve medya aracılığıyla o alanı kullanan insanlarla iletişime geçmektedirler. Yerleştirmeler sanat çalışmasının formunu, anıtları, çıkış yollarını, işaretleri, büyük ölçekli grafikleri, yer imlerini ve hatta kurumsal öğeleri bile içerebilmektedirler.



#### 4.1.1. Sokak Sanatı

##### 4.1.1.1. Graffiti

İletişim ve propaganda amacı ile şehrin duvarlarını kullanmak çok eski çağlardan beri var olan bir eylem ve söz söyleme biçimidir. Duvarlara yazı yazma eylemi, insanın iz bırakma isteğinin bir yansımasıdır. Kent kültürü ile yakından ilişkilendirilen duvarlar, eski dönemlerden beri ressamların ilgisini çeken yüzeyler olarak kalmıştır. İlk duvar yazısına M.Ö. 79 yılında Pompei’de rastlanılmıştır. Günümüzde gelişen toplumsal hareketler, insanları tarihteki ilk örneklerde olduğu gibi yeniden duvarları kullanmaya yönlendirmiştir.

II. Dünya Savaşı sırasında Naziler tarafından propaganda amacı ile kullanılan duvar yazıları ve graffitiler sadece ordu tarafından değil aynı zamanda direnişçiler tarafından da yoğun olarak kullanılmıştır. Savaş sırasında *White Rose* isimli nonkonformist ve Hitler rejimi karşıtı bir grup 1942-43 yılları arasında duvarları oldukça etkili bir mecra olarak kullanmıştır. Savaş sırasında duvarlarda yer alan sloganlar mesaj, haberleşme ve ifade aracı olarak kullanılarak kitlelerle iletişim kurmuştur. Sadece II. Dünya Savaşı sırasında değil, 1968 Fransa öğrenci ayaklanmasında ve 1971 Türkiye hareketinde de duvarlar propaganda olarak önemli rol üstlenmişlerdir (Taşcıoğlu, 2009, s.122).

İtalyanca kökenli bir kelime olan graffiti, Eski Roma, Yunan ve Mısır medeniyetlerinde anıtların duvarlarına kazınarak veya çizilerek yapılan genellikle hiciv niteliğinde olan yazı veya resimlere verilen addır. Günümüzde ise graffiti kalem, kağıt, boya gibi malzemelerle kentin duvarlarına uygulanan yazı ve çeşitli görsellere verilen tanımdır. “Şehir Sanatı” olarak nitelendirilen graffiti politik, sanatsal veya kişisel fikir ve mesajları barındıran, güncel yaşamı yansıtan bir görsel kültür ögesi haline gelmiştir (Taşcıoğlu, 2009, s.123).

1960’ların sonunda ilk olarak Amerika’nın New York ve Philadelphia eyaletlerinde ortaya çıkan grafiti, 1970’lerde Rap ve Hip hop kültürü ile yaygınlaşmaya



eleştiren mesajlar vermektedir (Peter, 2006). Banksy *Banging Your Head Against a Brick Wall* isimli kitabında graffiti için şu cümleleri yazmıştır:

*Graffitinin çirkin, bencil ve hazin bir üne kavuşmak isteyen insanların bir aksiyonu olduğunu söyleyebilirsiniz. Eğer bu doğruysa bunun nedeni graffiti sanatçıların da bu toplumda yaşayan diğer insanlar gibi olmalarındandır. Graffiti, yapacak hiç bir şeyiniz olmadığında kendinizi ifade etmek için kullanabileceğiniz az sayıdaki araçlardan biridir.”* (Banksy, 2001, s.1).



**Resim 67: Banksy'nin Beytüllahim'deki siyasi içerikli eserlerinden biri.**

**Kaynak**<http://tr.wikipedia.org>

1980'lerde graffitilerin sanat olup olmadığı tartışmaları başlamış, bazı sanatçılar işlerini sokaklardan sanat galerilerine taşımışlardır. Keith Haring ve Jean-Michel Basquiat galerilerde sergi açmış iki önemli isim olma özelliğini taşımaktadır. Özellikle Keith Haring, sanatını seri üretime taşıyarak görsel iletişimde bir adım öteye götürmüştür (Taşçıoğlu, 2009, s. 125,126).

Keith Haring çalışmalarında, siyah zemin üzerinde beyazla figürler yaratarak, onlara tebeşir etkisi vermiştir. Haring çalışmalarıyla ilgili aşağıdaki yorumu yapmıştır: *“Sanatı belirli bir üst sınıfa ait olarak gören geleneksel bakış açısına karşın, çoğunluğun düşüncesinden sorumlu olarak sanatçı, sanatını her tür insana ulaştırabilmeli diye düşünüyorum”* (Mimaroglu, 2002, s.45).



**Resim 68 Keith Haring metroda, duvarı boyarken, New York. Kaynak: <http://rachelfujita.com>**

#### **4.1.1.2. Mural**

Mural; fresk, duvar resimleri ve grafik resimleme olarak da bilinen, duvar üzerine doğrudan uygulanan veya boya yardımıyla çizilip boyanmış bir sanat çalışmasıdır. M.Ö. 12.000’li yıllara kadar uzanan geçmişiyle mural, bir mimari eleman olarak yüzeyle birleşerek karakteristik bir yapı kazanmıştır. Teknik özellikleri zaman içerisinde değişim ve gelişim göstermiş, dünya çapında hızla yayılmıştır.

1900’lü yıllara gelindiğinde murallar kabuk değiştirmiş, siyasi amaçlar için kullanılmaya başlanmıştır. Kamusal sanat, yenilenen ifade biçimleriyle kendini göstermeye başlamıştır. 1910 yılında diktatör Porfirio Diaz’a karşı başlayan



ayaklanmayla tetiklenen Meksika Devrimi, Meksika duvar resimlerinde sanatsal ifadesini bulan Marksist ulusalcılığın ideolojik olarak güç kazanmasını sağlamıştır (Clark, 2011, s.45).



**Resim 69 Diego Rivera, Meksika Muralı. Kaynak: <http://www.delange.org>**

Meksika duvar resimleri hariç dünyada önem kazanmış çoğu mural New York, Philadelphia, Belfast, Los Angeles, Küba ve Hindistan'da bulunmaktadır. Güzel sanatların gelişiminin içinde, tuval üzeri resimden, - Fernand Leger'in de deyişiyle - *rengin mimarlığa uyarlamasına* geçilmiştir. Daha önceki kamusal sanatın hikâye anlatıcı işlevinden ötede duvar resimleri, soyut sanatın bir uzantısı olmuştur. 1954'ün sonlarında Leger'e göre soyut sanat geniş duvar süslemeleriyle mükemmel uyum sağlamıştır. Ayrıca 50'li ve 60'lı yıllarda birçok duvar resmi dekorasyon olarak iç mekânlarda yerini almıştır (Booth-Clibborn ve Baroni, 1980, s. 215). 2000'lere gelindiğinde ise, günümüzün tasarım anlayışı murallar üzerinde kendini göstermektedir.

2013 yılında ikilinin, NYCDOT Urban Sanat Programı çerçevesinde Brooklyn-Queens metro hattı duvarında gerçekleştirdikleri 80 fit uzunluğundaki duvar resminde



tipografi illüstrasyon ile birlikte kullanılmıştır (Resim 70). İllustrasyonunu Yuko Shimizu'nun gerçekleştirdiği tasarımı duvara aktaran kişi ise ressam Coby Kennedy'dir. Karşılıklı iki duvara yapılan murallarda *Yes* yazmaktadır.



**Resim 70 Sagmeister ve Walsh'ın New York'ta sanat programı kapsamında gerçekleştirdikleri duvar resmi. Kaynak: sagmeisterwalsh.com**

#### **4.1.2. Yerleştirme**

Sanat nesnesi ve mekân arasındaki ilişki günden güne değişime uğramış, 20. yüzyıldan sonra sanat eserleri günlük hayatın içerisine dahil olmuştur. Bu yıllardan itibaren sanatçı eseri hazırlarken salt nesneyi değil, onunla beraber sergileyeceği mekânı da tasarlar hale gelmiştir. Dolayısıyla sanat nesnesi çevresiyle, sergilendiği mekânla bütünleşip, anlam kazanmıştır. Bu süreç enstelasyon kavramının ortaya çıkışını sağlayan temeli oluşturmuştur (Yerce, 2007, s.1).

Enstelasyon, bir diğer adıyla yerleştirme, sözlükte düzenleme, tanzim etme, bir yere yerleştirme anlamlarına karşılık gelmektedir. Bu kavramın temeli nesnenin bir yere

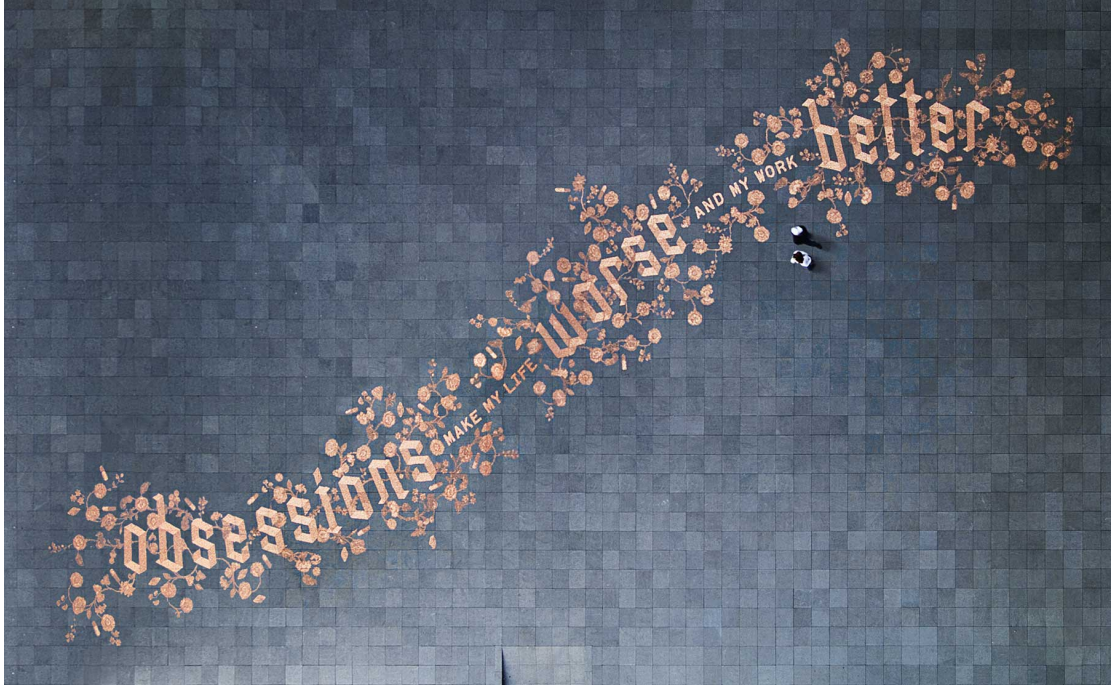
yerleştirilmesidir. Özayten'e göre yerleştirme; "...Yapıt, ne tek başına sergilenen malzeme ne de mekândır; bütün olarak yapıtın, mekânın işlevi, anlamı belki de tarihi ile ilişkiye girdiği algı boyutudur." (Özayten, 1997, Aktaran Yerce, 2007, s. 3).

Enstelasyonun tam olarak kimlik kazanması 20. yüzyıla dayanmaktadır. Sentetik kübizmde kolaj yöntemiyle bir çok sanat nesnesi yaratılmış, Dada hareketinin öncülerinden Marcel Duchamp yine aynı teknikte sanat nesnesi üretmiştir. Bu hareketle *buluntu nesne* (found object) ve *hazır yapılmış* (ready made) kavramları meydana çıkmıştır. 90'lar ve 2000'lerden sonra teknolojinin gelişmesiyle, sanat kavramı sorgulanmaya başlanmış, tüm disiplinler iç içe geçmiştir. Grafik tasarımcılardan Stefan Sagmeister başta olmak üzere, Why Not Associates gibi gruplar, tasarımı sokağa çıkarmışlardır.

Avusturya doğumlu tasarımcı Stefan Sagmeister, kitap tasarımından kurumsal kimliğe, reklam kampanyalarından albüm kapaklarına kadar çok çeşitli yelpazelerde tasarım ürünü ortaya koymuş, ancak dünyada en fazla ses getiren çalışmaları enstelasyonları olmuştur. 2008 yılında 250.000 den fazla bozuk parayla, Amsterdam Waagdragerhof Meydanı'nda gerçekleştirdiği *Obsessions make my life worse but my work better* (Takıntılar hayatımı kötü, işimi iyi hale getiriyor) isimli yerleştirmesi grafik tasarımın yerleşik çevrede ürün vermesi açısından oldukça çarpıcı bir örnektir (Resim 71). Sagmeister çalışmasıyla ilgili şu ifadeleri kullanmıştır;

"Zaman zaman hayatımda bazı şeylerde takıntılıyım ama bunlar üzerinde fazla düşünmem. Fakat, kendi işim üzerinde oldukça takıntılıyım ve her iyi proje takıntının sonucunda daha iyi hale gelir. Başı kesik tavuğun olduğu poster ya da beyaz sinirli maymun işim örneklerden bazıları. Takıntı işin önemli bir içeriği gibi görünüyor. Takıntılar hayatımı kötü, işimi iyi hale getiriyor. Tibor Kalman'ın belirttiği gibi 'Tehlikeli düşün, güvenli hareket et.' " (Sagmeisterwalsh.com).

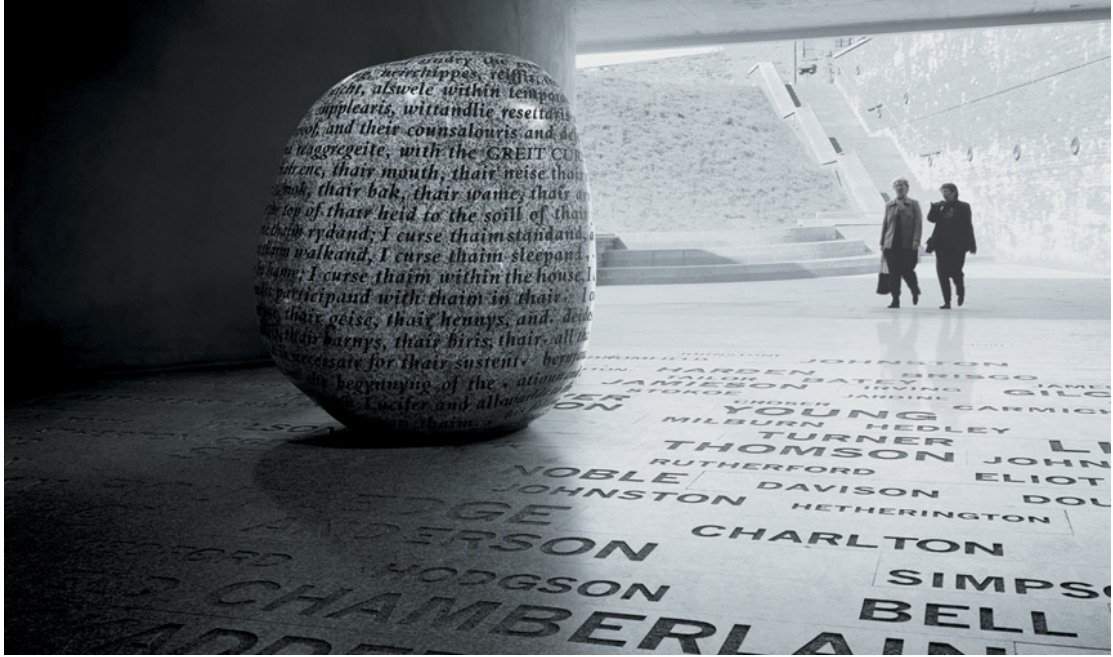
8 günde yüzden fazla gönüllü tarafından tamamlanan yazı, halka açıldıktan 20 saat sonra talan edilmiştir.



**Resim 71 Sagmeister, Takıntılar hayatımı kötü, işimi iyi hale getiriyor isimli yerleştirme çalışması, Amsterdam. Kaynak: sagmeisterwalsh.com**

Why Not Associates'de Stefan Sagmeister gibi farklı alanlarda bağımsız işler yapan İngiliz tasarım grubudur; mimar Gordon Young ile birlikte yerleşik çevrede grafik tasarım ve yerleştirme çalışmaları üretmişlerdir. 2003 yılında tamamlanan Cursing Stone (Lanet Taşı) bu alanda ürettikleri popüler tasarımların başında gelmektedir (Resim 72).

7.5 ton ağırlığındaki granit bir taşın üzerine, büyük bir incelikle oyulan bu zarif metin dramatik bir içeriği barındırmaktadır. İngiltere'nin Carlisle Kale'sinde yer alan kaldırımında, 1525 yılında İskoçya'nın Glasgow şehrinin baş piskopozu tarafından lanetlenen Reiver ailesinin isimleri yer almaktadır. Taşada bu lanetin metni kazınmıştır. Eser Carlisle Kalesi ve Tullie Evi Müzesi ile kültürel bağ kurmuştur (<http://www.gordonyoung.net/?p=498>).



**Resim 72 Why Not Associates ve Michael Gordon Young'ın birlikte ürettikleri Cursing Stone çalışması, İngiltere. Kaynak: [whynotassociates.com](http://whynotassociates.com)**

Heykeltıraş ve akademisyen olan Jaume Plensa ise yerleşik çevrede, tasarımın ve sanatın tek bir alanda sınırlı kalmadığını, her bir sanat dalının bir diğeriyle ilişkili olduğunu çalışmalarında göstermiştir. Grafik tasarımdan tipografiyi, heykelden formu alarak bu iki ögeyi sanatta birleştirmiştir.

2005 yılında Londra'da yerleştirdiği Breathing (Nefes) estelasyonu, 10 metre yüksekliğinde camdan meydana gelen tipografik bir koni formundadır (Resim 73). Sanatçı bu satırları, 16 Haziran 2008'de Birleşmiş Milletler Genel Sekreteri Ban Ki-moon adına çalışan ve öldürülen bir gazeteci anısına yazmıştır. Heykel, Londra'daki Broadcasting House binasının üzerine konumlandırılmıştır. Her akşam saat 22:00'da BBC haberi saatinde gökyüzünden 30 dakika boyunca heykelin içine doğru bir ışık süzülür (www.bbc.co.uk/2008).





**Resim 73** Jaume Plensa, Breathing yerleřtirmesi. Kaynak: <http://www.channel4.com>

#### **4.2. Yönlendirme Tasarımı**

Yön bulmak ve yön göstermek insanlık tarihi kadar eskidir. Yön bulmak çevresel bir problem çözme sürecidir. Problem, bir yerden diğetine veya varılan bir yerden geriye dönmenin nasıl bulunacağı ile ilgilidir. Problemi tanımlarken bazı aktivitelerden yararlanılır ki bunlar araştırma, kararlılık ve harekettir. Yön bulma eyleminin fiziksel çözümü, başarılı bir biçimde yolculuğu tamamlamaktır. Burada yön bulucu, eylemi ya yürüyerek ya da bir araç yardımıyla gerçekleştirir.

Yön göstermek ve yön bulmak birbirleri ile ilişki içindedir; bir aktivite göndermekle ilintilidir, diğeri ise almakla. *Wayfaring* (Yolculuk eden) terimi İngiliz dilinde 16. yüzyıldan beri vardır. *Way-finding* terimi ise ilk olarak Amerikalı mimar Kevin Lynch tarafından *The Image of the City* kitabında kullanılmıştır. Lynch, kitabında bu terimi haritaları, sokak numaralarını, yön işaretlerini ve buna benzer kavramları ifade



etmek için kullanmıştır. Aynı zamanda Lynch, insanların yönlerini bulmada *imgelemek* kavramının ne kadar önemli olduğunu farkına varan ilk insandır. Kitabında kullanmış olduğu terimler, teoride ve yönlendirme tasarımında günümüzde halen daha kullanılmaya devam edilmektedir (Arthur and Passini, 2002, s.5).

Her yıl yüzlerce insan farklı şehirlere seyahat etmek veya yerleşik hayata geçmek amacıyla göç etmektedir. Bu nedenden ötürü kalabalıklaşan ve genişleyen şehirlerde yön bulma eylemi temel bir bilgi ihtiyacına dönüşmüştür. Şehir merkezlerine yapılan yönlendirme tasarımları, yayalara varmak istedikleri noktaya en kolay nasıl gidebileceği yönünde bilgiler sağlamaktadır.

Şehirlerde yer alan yönlendirme tasarımları Güler'e göre görevini yerine getirir ve kullanıcılar tarafından benimsenirse, tıpkı logo gibi kent adına birer sembol-eser haline dönüşebilmektedir (Güler, 2008, s.99). Bunun en tipik örneği Efes Antik Kenti'nde mermer zemine kazınmış ayak izidir (Resim 74). Vaktinde genel eve giden işaret olarak resmedilmiş bu iz, günümüzde kentin bir sembolü haline gelmiştir (Mollerup, 2005, s.147).



**Resim 74 Ayak İzi, Efes Antik Kenti – Selçuk Kaynak: Mollerup 2005, 147.**

Yayalar için oluşturulmuş yönlendirme sistemleri binlerce yıldır vardır. Antik Roma şehrinin sokaklarında sütun biçiminde *militaşı* adı verilen ilk yönlendirme ve sokak tabelaları ortaya çıkmıştır. Roma İmparatorluğu'nun çöküşünün ardından ortaya çıkan orta çağ imparatorlukları döneminde, küçük ve düzensiz şehir ortamları gelişmiştir. Hac kiliselerinin gelişmesi - ilk turist merkezleri - gerçek yön bulma sistemlerinin geliştirilmesi ihtiyacını doğurmuştur. Bu ihtiyaç ortaya iki araç çıkarmıştır: Roma'da 1500'lerden başlayarak şehrin içinden geçen ve önemli anıtlarla birleştirilen tören yolları ve Venedik'te 1000 yılı civarından başlayarak günümüzde kullanımı devam eden, dini merkezleri birleştirmek için binalara eklenen ilkel yön bulma tabelalarıdır (Berger, 2005, s.120). Günümüzdeki yönlendirme sistemlerinin temelleri ilkel yön bulma tabelalarının prensiplerine dayanmaktadır.

Şehir merkezlerinde yönlendirme tasarımlarındaki bilgi, yayalara en kısa sürede aktarılacak biçimde tasarlanmalıdır. Ziyaretçilerin deneyimlerindeki kilit faktör; nerede oldukları, nereye gittikleri ve yol boyunca neler öğrenmeleri gerektiği ile ilgili rahatlık düzeyleridir. Tabelalar, bir alan veya bölge ile ilgili bilincin geliştirilmesinde önemli role sahiptir ve görsel bir devamlılık hissi yaratmaktadır. Genelde güçlü ama çok ön plana çıkmayan bir görüntü tavsiye edilmektedir. Belirginlik, etki ve biçim uygun tanımlamalarla dengelenmelidir. İsveçli tasarımcı Ruedi Baur şehirlerdeki görsel tasarım için aşağıdaki ifadeyi kullanmıştır:

*“Her şeyin benzerine doğru yöneldiği bir dünyada, sıradışı olan -ya da en azından gereğinden farklı olan- fazlasıyla değer taşır. Benzersiz, yerine konamaz ve dolayısıyla da bir bağlama sahip yerler yaratmak, zamanımızın kentleri ve şehirleri için büyük bir meydan okuma olabilir.”* (Mollerup, 2005, s.304).

19. yy sonunda şehirlerarası ulaşımın yaygınlaşması, karayolları ve tren ağlarının gelişimi ile birlikte ulaşımда önemli ihtiyaçlar belirmeye başlamış, yönlendirme ve yön bulma ile ilgili gereksinimler problemin temel odağı haline gelmiştir. Karayollarında ulaşım ağları genişlemiş, şehirler birbirine bağlanmıştır. Tren hatlarında ise uzun mesafeli hatlar açılmış, şehirler metro sistemlerini de içeren devasa şehir şebekelerine dönüşmüştür. Böylece yolcuların nerede olduklarının ve sistemde nasıl dolaşacaklarının tanımlanmasında mimari ve grafik tasarım ön plana çıkmaya başlamıştır.

Eski dönem örneklerinden Londra metrosunun logo ve yönlendirme tasarımları ile New York metrosu yönlendirme tasarımları tarihsel açıdan önemli yer tutmaktadır. 1916 yılında Londra’da açılan metronun logo tasarımı Edward Johnston tarafından gerçekleştirilmiştir. Kırmızı dairenin mavi bir şeritle kesiştiği logo ve üzerine yer alan font tasarımı daha sonraları şehrin her yerinde görülmeye başlayacaktır (Resim 75). *Underground* ismiyle bilinen *Johnston* yazı karakteri, daha sonra tipograf Eric Gill’in *Gill Sans*’ına ilham olacaktır (Meggs, 2012, s.251).



**Resim 75 Edward Johnston Londra metrosu logosu. Kaynak: londonparticulars.wordpress.com**

Diğer önemli tasarım ise Massimo Vignelli’nin 1966 yılında New York metrosu için geliştirdiği yönlendirme ve işaretleme sistemidir (Resim 76). Tasarımın giriş sisteminde Akzidenz Grotesk olarak da bilinen *Standard Medium* yazı tipi kullanılmıştır. Beyaz zemin üzerinde her güzergah için farklı renkler olmak üzere toplamda sekiz renk ve üç farklı puntoda kullanılan yazı tipi, bilginin önceliğine göre hiyerarşik olarak dizilmiştir. Spesifik yazı karakteri ve tabelalar her kategori için görsel bir aile oluşturacak biçimde inşa edilmiştir (Herdeg, 1978, s.106). Birinci bölüm trenin güzergahını, ikinci bölüm yön tanımlamasını ve üçüncü bölüm ise zaman çizelgesini göstermektedir.



**Resim 76 Vignelli tarafından tasarlanan metro yönlendirme tabelaları, New York.**

**Kaynak: [www.dezeen.com](http://www.dezeen.com)**

1980’lerde ise değişen kültürle birlikte yönlendirme tasarımları katı formunun dışına çıkarak mekânın özelliği ile bütünleşmeye başlamıştır. Bu yaklaşıma örnek olarak Sussman/Prejya’nın *Walt Disney Dünyası* örnek olarak verilebilir (Resim 77 ve 78).

Walt Disney Dünyası Florida Orlando’da yaklaşık 114 km<sup>2</sup> üzerine kurulmuş bir eğlence mekânıdır. İçerisinde oyun alanı ve alışveriş merkezi gibi kompleksleri barındıran yapıda her alan geniş yeşil bloklarla bölünmüş ve tıpkı karayolları sistemlerinde uygulandığı gibi yönlendirme tabelaları yerleştirilmiştir.



**Resim 77 Walt Disney Dünyası, Florida. Kaynak: <http://www.sussmanprejza.com/>**

Deborah Sussman yönlendirmeleri tasarlarken, Disney'in en popüler sembolü olan Mickey Mouse'u kullanmıştır. Oldukça basit çözümlenmiş tasarımda üç ana temele bağlı kalınmıştır. Bunlar renk, form ve tipografidir. Kullanılan renkler Mickey Mouse'un filmlerindeki temalardan alınmıştır. Kırmızı ve sarı, siyah ve beyaz, mavi ve mor. Siyah ve beyazın kullanıldığı dairesel form Mickey Mouse'nın kulak ve başından referans alınarak tasarlanmıştır.

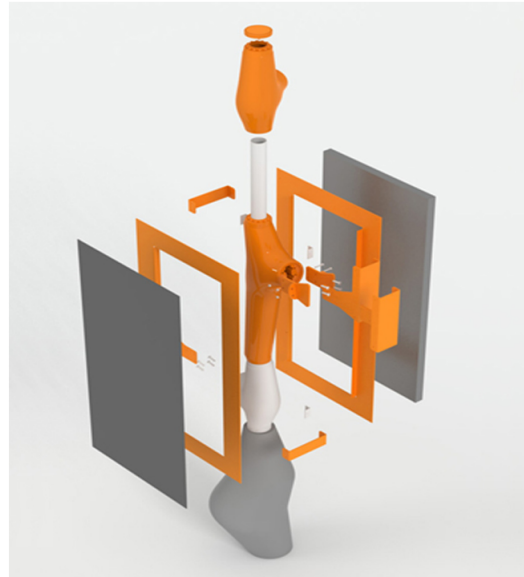
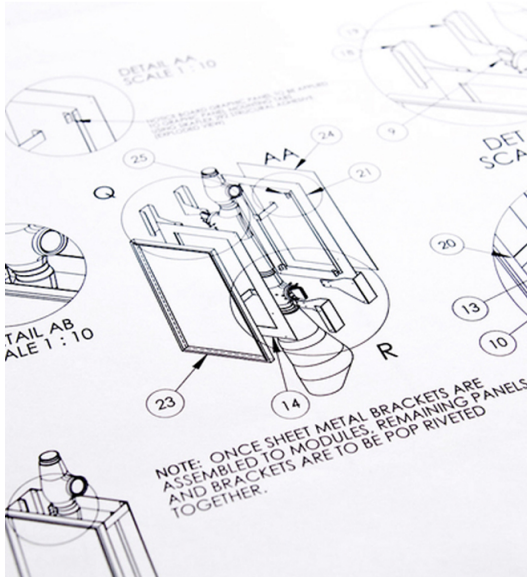




**Resim 78 Walt Disney Dünyası, Florida. Kaynak: <http://www.sussmanprejza.com/>**

Sussman; *“Sadece etkili ve çarpıcı bir tasarım yapmak istemedim. Ayrıca ziyaretçilerin hafızalarına kazınacak ve seyahatleri boyunca gerçekten orada olduklarını hayal ettirebilecek bir tasarım yapmayı amaçladım.”* ifadesini kullanmıştır (Poulin, 2012, s.213).

2011 yılında Avusturalya’da Büro North’un gerçekleştirdiği yönlendirme tasarımları bilindik tasarımların yapısının dışına çıkmaktadır (Resim 79). Bölgenin kar altında olmasından ötürü dayanıklılık esas alınarak plastik bir gövdeye inşa edilen tasarım organik formuyla ağaç gövdesini çağrıştırmaktadır. Creek Alphine Resort’ta yapılan yönlendirmeler için tasarım grubu, minimum elemanlar kullanarak minimalist bir tasarım hedeflemiştir. Yaz ve kışı temsil eden kırmızı ve beyaz rengin kullanıldığı tasarım, eklenebilir-çıkartılabilir yapısıyla yönlendirme alanında ekonomik ve yaratıcı bir çözüm sunmuştur.



**Resim 79 Creek Alpine Alpine Resort, Avustralya, 2011. Kaynak:**  
<http://buronorth.com/projects/project/falls-creek-alpine-resort>

Yerleşik çevrede yönlendirme ve işaretleme tasarımları ulaştırma, sağlık alanında, tarihi ve kültürel mekânlarda, üniversitelerde ve kent merkezlerinde kullanılmaktadır. Her proje için tasarım yöntemleri durumun ihtiyacına göre belirlenir ve uygulanır.

### 4.3. Sergileme Tasarımı

#### 4.3.1. 20. Yüzyıl Öncesi Sergileme Tasarımı

Sergileme, var olan nesneleri *sunma* eylemi olarak adlandırılmaktadır. Sergileme tasarımı ise günümüzde sunma eyleminin görsel iletişim tasarımıyla birleştirilmiş haline verilen addır. Sergileme tasarımcıları, görsel iletişimi ve mesajı bütünleşik bir biçimde kullanıp içeriği mekân yoluyla iletirler. Sergileme tasarımı, iletişim tasarımıyla yerleşik çevreyi birleştirerek iletişim kuran çevreler yaratmaktadır (Lorenc, Skolnick ve Berger, 2010, s.8).

Sergileme kültürü neredeyse insanlık tarihi kadar eskidir. Erken dönem insanları nesneleri aydınlatmak, kutlamak, kutsamak, satmak ve onların deneyimlemek için içgüdüsel bir dürtüyle çevreyi kullanmaya başlamışlardır. İnsan deneyiminin tipolojisinin öncüsü olan bu yaratıcı *iletişim ortamlarına* bir isim verilmiştir: Sergileme Tasarımı (Lorenc, Skolnick ve Berger, 2010, s.8).

Güler, antik kentlerin doğal sergilerinden ayrı olarak, günümüzün sergilemesi kavramının erken dönem örneklerini bireysel sergileme girişimleriyle görüldüğünü belirtmiş, toplum yapısında soylu ya da ruhani kişiliklerin yanı sıra, oluşan sınıfların bireysel sergilere öncülük ettiğinin altını çizmiştir. (Güler, 2008, s.102).

17. yüzyılda insanlar dünyanın farklı bölgelerinden topladıkları *egzotik* nesneleri sergilemeye başlamışlar ve sergiledikleri bu ortamlara *Cabinets of Curiosities* (Merak Odaları) ismini vermişlerdir (Resim 80).

Bu mekânlar, bilimsel açıklamadan çok estetik etki yaratmak adına şekillerine veya renklerine göre düzenlenmiş objelerle sarmalanmıştır. Bu objeler kuşlardan çeşitli bitkilere, kemiklere ve hatta insan organlarına kadar çok çeşitli kategorileri kapsamaktadır (Lorenc, Skolnick ve Berger, 2010, s.13).





**Resim 80 Cabinets of Curiosities. Kaynak: [www.studyblue.com](http://www.studyblue.com)**

Boney Pittmaan *Muses, Museums and Memories* (Derin düşünceler, Müzeler ve Hatıralar) adlı makalesinde *Cabinets of Curiosities* hakkında şu yorumlarda bulunmuştur:

“Merak odaları sadece tatmin olma, hoşça vakit geçirme mekânları değil, aynı zamanda bir öğrenme yapılarıdır; merak odaları toplumun egemen ve seçkin kesimine hitap etmektedir. Odalar içerisinde barındırdıkları bulgular, antikalar, mücevherler vb. ile sahibinin toplumsal sınıfını ve değerini temsil etmektedirler.” (Pittman, 1999).

18. yüzyıla gelindiğinde *merak odaları* yerini halkla bütünleşen, paylaşımcı ve aktarımcı tasarım biçimlerine bırakmıştır. Sanat galerilerinin bulunmadığı dönemlerde özel koleksiyonlar yalnızca müzayedeler aracılığıyla görülebilmıştır. Sanat tutkunu ve hevesli olan kişiler, ziyaret ettiği bu mekânlarda büyük sanatsal çalışmaları görme şansını elde etmişlerdir. Sonraları saraylar ve kiliseler, mozaiklerin ve duvar resimlerinin sergilendiği bir müze gibi işlev görmeye başlamıştır. Halka açık sergilerin ve müzecik kültürünün başlangıcı olarak kabul edilen bu yeni yüzyılda iki önemli müze mekânı karşımıza çıkmıştır. Bunlardan ilki 1759 yılında Londra’da açılan *British Museum* ve

ikincisi 1793'te Paris'te açılan *Louvre Müzesi*'dir. *Louvre Müzesi*, 12. yüzyılda kent kalesi olarak inşa edilmiş, 14. yüzyılda Beşinci Charles için saray haline dönüştürülmüş ve 18. yüzyılda müze haline gelmiştir (Güler, 2008, s.103).



**Resim 81 1888 Paris'te bir salon. Kaynak: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/28/d1/f5/28d1f51480439d58a115d51cda867bdf.jpg>**

Roma'da yer alan *The Capitoline Museum*'da sergileme tarihi açısından önemli bir yere sahiptir. 1734 yılında Roma'da inşa edilen müze, yerel ortamda sanat aktivitelerinin gerçekleştiği bir yer olma özelliğini taşımaktadır. Müzede yer alan eserler, herhangi bir içeriğe veya sembolik bir anlama bağlı kalmadan, kaideler üzerine gelişigüzel yerleştirilmiştir. 1786 yılında Amerika'da ise Charles Willson Peale, *The Museum of Rational Entertainment* (Rasyonel Eğlence) ismi verilen ilk halka açık müzeyi hayata geçirmiştir. Peale, gizli kalmış kültür perdesini çekerek, hazineleri açığa çıkarmıştır (Lorenc, Skolnick ve Berger, 2010, s.15-16).



#### 4.3.2. 20. Yüzyıl Sonrası Sergileme Tasarımı

Dünya fuarları sayesinde günümüz sergileme tasarımının öncü çalışmaları içerisinde yer alan tematik sergilemenin ilk örnekleri, 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmıştır. (Aktaran Güler, s.103-Skolnick, 2007, s.74). Güler'e göre sergileme, o zamana değin salt sanatsal ya da tarihi eserin sunuşu boyutundayken, 1900'lerde kavramlar ya da hikayeler anlatan yepyeni bir tasarım dalı olarak ilk işaretlerini vermeye başlamıştır.

Teknolojinin hızlı ilerleyişi toplum bilgilendirilmesinin geri planda kalmasına sebep olmuş ve bunu sonucunda toplumda belirli kesimler ön plana çıkmasıyla toplum dengelerinin bir miktar bozulmasına neden olmuştur. Üretilen ürünler, gelişen teknoloji ve bu teknolojinin insan yaşamına getirdiği kolaylıklarla ilgili toplumun bilgilendirilmesi amacıyla fuar organizasyonlarına hız verilmiştir. Zamanla farklı dallara ayrılarak düzenlenen fuarlar özellikle ticari amaçtan uzaklaştırılıp yerini *yaşanabilir kentsel mekân arayışı ve teknolojinin getirdiği kolaylığın insanlık yararına kullanılması* ana teması ile Expo (dünya fuarı) fuarına bırakmıştır (Özkelle, 2006, s.19). 19. yüzyılın başlarında, bu görkemli organizasyonlar ne kadar teknolojik ürünler sergilese de, egzotik yerlerden gelen objelerin sergilenmesiyle merak odalarıyla benzer özellikler taşımaktadır. Bu bağlamda 1851 yılında Londra'daki Evrensel Sergi, 1900 Paris sergisi ve ardından gelen 1925 Köln ve 1935 Berlin sergileri yerleşik çevrede grafik tasarımın sergileme alanı olarak gelişmesinde önemli rol oynamaktadırlar.

Sergileme tasarımı, çok katmanlı iletişim kurmak amacıyla mekân, mekândaki hareket ve bellek kavramlarını kullanarak eşzamanlı deneyimler yaratmayı amaçlamaktadır (Lorenc, Skolnick ve Berger, 2010, s.8).

Sergileme tasarımları bir çok alanda faaliyet gösterebilmektedir. Sürekli veya geçici olarak sınıflandırılabilceği gibi, işlev ve içeriklerine göre de sınıflandırılabilir. Bunları özetle galeri sergilemeleri, ticari fuar sergilemeleri, müze sergilemeleri ve sosyal içerikli sergiler olarak konumlandırabilmekteyiz.

Ticari fuar sergilemeleri bir ürünü tanıtmak ve satışını sağlamak üzere hazırlanan sergilemelerdir. Fuarlar, sergileme tasarımının en yaygın kullanıldığı uygulama alanlarından biridir. Günümüzde ticari ve ticari olmayan ürünlerin belli bir alanda bir arada sergilenmesinin geldiği en son noktadır (Demir, 2009, s.26).

Müze sergilemeleri, farklı bir amaç taşıması ve teknik gereklilikleri sebebiyle diğer sergileme türlerinden ayrı tutulmaktadır. Müze sergilemeleri, geçici sergilemelerin aksine daha ayrıntılı tasarlanmaktadır (Demir, 2009, s.31).

Sosyal içerikli sergiler kimi zaman açık bir mekânda, kimi zaman ise kapalı bir mekânda kurulabilmektedir. Sergiler genellikle sosyal içerikli bir mesajı iletmek veya bir fikri savunmak amaçlı yapılmaktadır. Bu tür sergilemelerde ticari kaygıların yerini estetik kaygılara bırakmaktadır. Bruce Mau'nun 2004 yılında tasarladığı *Massive Change* sergisi radikal yaklaşımıyla önem taşımaktadır (Resim 82).

Sergide ve kitapta Mau'nun üzerinde durduğu temaların başında küresel değişim, teknolojik gelişmeler, tüketim ve geri dönüşüm yer almaktadır. Mau projeye ilgili aşağıdaki yorumu yapmıştır:

*“...Biz tasarlanmış bir dünyada yaşıyoruz. Soru şu ki: Bu tasarım yıkıcı mı olacak yoksa çocuklarımız ve çocuklarımızın çocukları için güvenli bir şekilde mi sürecek? (...) Tasarım düşüncemiz yaptığımız işlerin sınırlarının ötesine geçmeli. Araştırmalarımız sonucunda, tasarımın dünyayı pozitif bir şekilde değiştirdiğini gösteren yüzlerce örnek bulduk ve buna ‘Massive Change (Büyük Değişim)’ ismini verdik” (Mau, 2009).*



Resim 82 Massive Change sergisi, Kanada. Kaynak: [www.brucemaude.com](http://www.brucemaude.com)

*Massive Change* sergisi 11 multimedya enstelasyonuyla bölünmüş, her bölüm ayrı temalardan oluşmuştur. Temalar kent, bilgi, ulaşım, enerji, market, madde, üretim, askeri, sağlık, zenginlik ve politikayla ilgilidir. Bir ekranda genetik olarak değiştirilmiş tüysüz bir tavuk görseli yer alırken başka bir bölüm ise oyuncakların, bilgisayar klavyelerinin, müzik çarplarının yer aldığı çöplerden oluşmuştur (CBC Arts, 2004).

Mau, deęişim hikayesini kitap tasarımı, radyo programı, Toronto ve Chicago’da sergileme tasarımı gibi mecralarla halka duyurmuştur. Mau’nun *Massive Change* projesi, sadece tasarım dünyası hakkında deęil, dünyanın tasarımı hakkındadır.

80’li yıllara damgasını vuran grafik tasarımcı Barbara Kruger’in çalışmaları bu anlamda oldukça dikkat çekicidir. Maddi ve manevi sınırlara rağmen her gün karşımıza çıkan kalıplara kendi silahlarıyla saldırmıştır. Amerika ve İngiltere’de gerçekleştirdięi çıęır açıcı tasarımlar toplumun birer sesi haline dönüşmüştür.

2014 yılında İngiltere Modern Art Oxford’daki sergisinde Kruger, önceki sergilerinde yaptığı gibi propagandayı güçlü bir silah olarak kullanmıştır. Ziyaretçiler devasa alanda Kruger’in sloganın üzerinden yürüyerek, serginin kendisine dahil olmuşlardır (Pilger, 2014). Yeşil ve siyahın kullanıldığı tasarımda sanki medya tarafından kuşatılan hipnotik bir alana giriliyormuş gibi bir izlenim verilmektedir (Resim 83).



Resim 83 Barbara Kruger sergisi Modern Art Oxford, UK. Kaynak: <http://www.independent.co.uk/>

Steven Heller'a göre Kruger;

*“...19. yüzyıldan itibaren kitle iletişim araçlarını kullanarak iktidardakiler tarafından ölümsüzleştirilen mitleri alt üst etmiştir. Kruger'in grafik tasarımı müzeye getirmiş olması sanat ve tasarım arasındaki köprüyü inşa etmede tahmin edilemez ilerlemenin kanıtıdır.”* (Heller, 2002, s.205).

Ülkemizde 2000'li yıllara kadar sergileme tasarımı daha çok mimarlıkla ilişkilendirilirken, günümüzde grafik tasarımcıların projelere dahil edilmesiyle sergileme alanında önemli bir adım atılmıştır. Bu alanda İstanbul'da yer alan Tasarımhane'nin çalışmaları umut vericidir. Ankara'da yer alan PTT Pul Müzesi'ni 2013 yılında hayata geçiren Tasarımhane, ziyaretçisine uluslararası modern sergileme tasarımı standartlarına göre kurgulanmış bir müze vaat etmektedir (Resim 84).

Müzeyi dünyadaki benzer müzelerden en önemli ayırtıcı özelliği ise 4404 orijinal parçadan oluşan ülke koleksiyonuna ve 1500 parçadan oluşan dünya pulları koleksiyonuna ev sahipliği yapıyor olmasıdır. *Tarihe Tanıklık Eden Koleksiyonlar sloganı* ile başlayan müzenin hikayesi, araştırma geliştirme çalışmaları ve arşivlerden çıkarılan çok büyük bir koleksiyonun heyecanı ile birleştirilerek kurgulanmıştır (<http://www.arkiv.com.tr/proje/ptt-pul-muzesi/2590>).

PTT'nin kurumsal rengi olan sarı rengin ağırlıklı olarak kullanıldığı tasarımda, ziyaretçi rotası, birbirine akan ve bilgiyi olabildiğince ziyaretçisini sıkmayacak şekilde, grafik öğeler, çoklu medya, özgün eser sergi kriterleri ve dijital içerikler gibi pek çok farklı bileşenle sunulmaktadır.





Resim 84 PTT Pul Müzesi, Ankara. Kaynak: <http://www.tasarimhane.com>

#### 4.4. Yer imi

Çevresel grafik tasarımın bir dalı olan yer imleri, yerleşik çevre ile bütünleşerek ikonik bir kimlik kazanan işaretleme türüdür. Yer imlerinin asıl amacı, mekân ile grafik yerleştirmeyi birleştirerek iletişim kurmaktır. Zamanla yer imleri bağlı bulunduğu mekânla özdeşleşerek, simgesel bir anıta dönüşmektedir. Gibson'a göre yer imleri bulundukları yerin kişiliğini, karakterini ve varsa tarihi önemini yansıtmaktadır (Gibson, 2009, s.48). Yer imleri, çevresel grafik tasarım açısından diğer tam anıtlardan ve yerleştirme çalışmalarından bir noktada ayrılır. Yer imleri, sunduğu içerikle ilgili iletişim kurmaktadır. Bu nedenle bir heykelden veya yerleştirmeden ayrılmaktadır (Güler, 2008, s.109). Örneğin Taksim Meydanı'nda yer alan heykel bir buluşma noktası tayin edilebilir ancak bu onu yer imi yapmaz.

Yer imi olabilmesi için heykelin mekânla iletişime girmesi gerekmektedir. Bu örnekte iletişim söz konusu değildir. Eski dönem örneklerine bakıldığında *Stonehenge* bu anlamda heykelden ayrılmaktadır. M.Ö. 1500 dolaylarında inşa edilen ve

İngiltere'nin Wiltshire bölgesinde yer alan Stonehenge çember formunda dik oluşturulmuş otuz taştan meydana gelmiştir (Resim 85 ve 86). İlk başta koca bir taş yığını gibi gözükse Stonehenge, bulunduğu mekânla iletişim kuran ve belli bir amaca yönelik yerleştirilen anıtsal bir yapıdır (Poulin, 2012, s.26). İnsanlar Stonehenge'i kutsal bir amacı gerçekleştirmek için ziyaret etmişlerdir. Bu amaca bakarak yapının sunduğu içerikle doğrudan iletişim kurduğu söylenebilir.



**Resim 85** Stonehenge plan. Kaynak: <http://enkispeaks.com>



**Resim 86** Günümüzde yalnızca 17 taş ayakta kalabilmiştir. Kaynak: Yazarın arşivi.

İtalya'nın Turin kentinin Lingotto bölgesinde yer alan Fiat binasının girişine yerleştirilen *Lingotto* tipografik yer imi yerleşik çevreyle bütünleşerek alanda kimlik

kazanmıştır (Resim 87). 1983 yılında tasarımını Gregotti Associates'dan Pierluigi Cerri'nin üstendiği projenin ana kimliği, bir grup geniş ölçekli heykelsi turnaksız renkli harflerden meydana gelmiş ve binanın ana girişine yerleştirilmiştir. 4 metre yüksekliğindeki bu üç boyutlu anıtsal harfler farklı açılardan yerleştirilmeleriyle dinamik bir form ve mekânsal bir varlık oluşturmuştur (Poulin, 2012, s.193).



**Resim 87 Lingotto, Turin, İtalya, 1983. Kaynak: [www.stay.com/turin/shopping/3613/lingotto/](http://www.stay.com/turin/shopping/3613/lingotto/)**

New York Manhattan dokuzuncu caddede yer alan anıtsal 9 rakamı da yer imi kategorisine önemli bir örnektir (Resim 88). Chermeyeff & Geismar tarafından tasarlanan ve başlarda iş merkezinin kapı numarasını temsil etmek için yerleştirilen dev rakam, daha sonraları gerek form ve malzemesi, gerekse konumu bakımından sembolleşerek ikonik bir nitelik kazanmıştır.



**Resim 88 Numara 9, New York. Kaynak: <http://www.chroniclebooks.com>**

## SONUÇ

Dünya tarihinde ilk görsel iletişimin yerleşik çevrede yer alan resimler aracılığıyla başladığı ortaya çıkmıştır. Mağara duvarlarına çizdikleriyle ilk insan fark etmeden görsel dünyanın kapılarını açmıştır. Ortaya çıkışından Antik Çağ ve Bizans dönemine kadar yerleşik çevrede görsel öğeler, belirli bölgelerde ve mekânlarda kullanılmış, özellikle Sanayi Devrimi sonrasında değişen koşullar ve gelişen dünya ile birlikte birçok alanda kendini göstermiştir. Yolların birbirine bağlanmasıyla yönlendirme tasarımı ihtiyacı ortaya çıkmış, karayolları üzerindeki restoranlar müşteri çekmek için devasa boyutlarda tabelalar yerleştirmiştir. Çevresel grafik tasarım kimi zaman savaş dönemlerinde kitlelerin seslerini duyurmaya yaramış, kimi zaman da dekorasyon ögesi kullanarak evin kimliği ile bir bütün oluşturmuştur.

1974 yılında SEGD'in kurulmasıyla birlikte çevresel grafik tasarım resmi olarak dünyada bağımsızlığını ilan etmiştir. 1980 sonrası teknolojinin gündelik yaşama dâhil olmasıyla kitleler arasında hızlı bilgi alışverişi başlamıştır. Gelişen çağla birlikte bilgiye daha kolay ulaşmak için çevresel grafik tasarıma doğan ihtiyacın arttığı görülmüştür. Artık neredeyse her köşe başında bir yönlendirme tasarımı, her firmanın iç mekânın da çevre grafikleri yer almaktadır.

Kitlelerle tasarımın buluştuğu şehirlerde tasarımcılara yerleşik çevre, içi fikirle doldurulmaya hazır boş sayfalar kadar çekici gelmiştir. Çevresel grafik tasarım düşünceler için zemin oluştururken insanla etkileşim içerisinde olan bir alandır. Bu nedenle grafik tasarımcı daha çok mekânı tasarlanacak bir obje ya da boşluk olarak görmektedir.

Tezde verilen örnekler açıkça göstermektedir ki çevresel grafik tasarım bir çok disiplinin bir arada olduğu bir alandır. Çevresel grafik tasarımın doğası gereği en çok beslendiği dal mimarlıktır. Mimar ve iç mimar mekânın tasarımını kullanışlılık ve insan gereksinimlerine göre ele almaktadır. Çevresel grafik tasarımcı ise alanın formuna grafik

tasarım öğelerini ekleyerek mekânın görsel iletişim dilini oluşturur. Amaç, uygun mekânda doğru iletişim kurabilmektir.

Bu bağlamda her çevresel grafik tasarım çalışması grafik tasarımcılar, mimarlar ve iç mimarların ortak fikirleri çerçevesinde tasarlanmalıdır. Doğru iletişim ve tasarım kolektif çalışmalar doğrultusunda ortaya çıkmaktadır.

Çevresel grafik tasarım, geniş ölçekli çalışılmasından ötürü toplum tarafından çok daha çabuk fark edilmektedir. Ayrıca, poster tasarımı gibi belirli zaman dilimi içerisinde kitlelere seslenebilen tasarım ürünlerine göre, çevresel grafik tasarım ürünü yıllarca kalıcı olarak durabilir.

Tezin bulgularında fark edilmiştir ki gelişmiş ülkelerde çevresel grafik tasarım ürünleri, hayatın her alanında görülmektedir. Ülkemizde ise önemi yeni yeni fark edildiğinden daha az sayıda proje üretilmiştir. Yönlendirme tasarımı ve sergileme tasarımı alanında sınırlı örnekler varken yukarıda bahsettiğimiz diğer alanlar yüksek maliyetli olmasından ötürü seyrek olarak uygulanmaktadır.

Çevresel grafik tasarım ürünleri yüksek maliyetli olmasına karşın iyi bir planlamayla ve bütçeyi verimli kullanarak ihtiyacı karşılayacak tasarımlar yapılabilir. Yakın bir gelecekte büyük ölçekli çevresel grafik tasarımlar ve yer imleri gibi diğer uygulama alanları da bir ihtiyaç olarak görülüp, doğru planlamayla yerleşik çevreye kazandırılabilir.

Çevresel grafik tasarım gelişim süresince bir çok form, mekan ve zamanda karşımıza çıkmaktadır. Antik dönem yapılarında yazılar yüzeye kazınırken, günümüz yapılarının duvar yüzeylerinde hareketli grafik tasarımlar yer almaktadır. Buna bağlı olarak, önümüzdeki yıllar içerisinde çevresel grafik tasarımın kabuk değiştirerek farklı formlarda karşımıza çıkabilir.



Hızlı bir deęişim içerisinde olan grafik tasarım dünyasında alanların sınırları bulanıklařırken, spesifik alanlar belirginleřmeye bařlamaktadır. Bu anlamda üniversitelere büyük bir sorumluluk düşmektedir.

Üniversitelerin Güzel Sanatlar Fakülteleri Grafik bölümlerinde yaklaşık otuz yıldır deęişmeyen ana derslerin hakimiyeti yeniden gözden geçirilmelidir. Grafik tasarım mesleğinde henüz tanınmamıř veya önemi bilinmeyen dięer yeni alanlar gibi çevresel grafik tasarım da seçmeli alan dersleri içerisinde yer almalıdır. Tasarımda uzmanlařmak adına çevresel grafik tasarım öğrencilere tanıtılmalı, akademik ve profesyonel sahalarda bu disiplinle ilgili daha çok ürünler verilmelidir.

Çevresel grafik tasarım yerleřik çevreyle birlikte kullanıldığında çok büyük bir güce sahiptir. Günümüzde çevresel grafik tasarımın daha geniř platformlarda kullanımı řehirlerin güzelleřmesine, mekânların işlevinin artmasına ve toplumların sanat ve tasarıma daha farklı gözle bakmasını saęlayacaktır.

## KAYNAKÇA

### KİTAPLAR

AKAY A.; **Postmodernizmin ABC'si**, Say Yayınları, 2005, İstanbul.

AKÇURA G.; **Türkiye Sergicilik ve Fuarçılık Tarihi**, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, 2009, İstanbul.

AKYÜREK E.; **Sanatın Ortaçağı Türk, Bizans ve Batı Sanatı Üzerine Yazılar**, Kabalcı Yayınevi, 1997, İstanbul.

ANTMEN A.; **20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**, Sel Yayıncılık, 2009, İstanbul.

ARTHUR P. and PASSINI R.; **Wayfinding People Signs and Architecture Focus Strategic Communications Incorporated**, 2002, Canada.

ATALAYER F.; **Mekân (uzam), Türk Mitolojisi ve Yaratıcılık**, Anadolu Sanat, A.Ü.G.S.F. Süreli Sanat ve Kültür Dergisi, 2006, Eskişehir.

BACON, E.N.; **Design of Cities**, Viking, 1967, New York.

BAKAN K. ve KONUK G.; **Türkiye’de Kentsel Dış Mekânların Düzenlenmesi**, Tübitak Yapı Araştırma Enstitüsü Yayınları, 1987, Ankara.

BANKSY; **Banging Your Head Against a Brick Wall**, Weapons of Mass Distraction Publishers, 2003, New York.

BARNICOAT J.; **Posters: A Concise History**, Thames and Hudson, 1985, Londra.

BAUMHOFF A.; **The Will to Advertise: An Early Design by Herbert Bayer in Bauhaus: A Conceptual Model**, Bauhaus Archive Berlin / Museum for Design,

Bauhaus Dessau Foundation and Weimar Classic Foundation, Exhibition Catalogue, 2009, Berlin.

BECER E.; **Moden Sanat ve Yeni Tipografi**, Dost Yayınları, 2007, İstanbul.

BECER E.; **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Yayınları, 2002, İstanbul.

BEKTAŞ D.; **Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi**, Yapı Kredi Yayınları, 1992, İstanbul.

BERGER C. M.; **Wayfinding Designin and Implementing Graphic Navigational Systems**, RotoVision, 2005, Switzerland.

BERGER J.; **Görme Biçimleri**, Metis yayınları, 2007, İstanbul.

BERNARD M.; **Postmodernism and Graphic Design, Graphic Design as Communication** Oxon: Rotledge Publishing, 2005.

BROOK T. and SHAUGHNESSY A.; **Supernew Supergraphics**, Unit Editions, 2014, Londra.

BROOK T. and SHAUGHNESSY A.; **Supergraphics Transforming Space: Graphic Design for Walls, Buildings & Spaces**, Unit 02 United Editions, 2010, London.

CALORİ C.; **Signage and Wayfinding Design**, John Wiley & Sons INC., 2007, Canada

CAMPBELL T; **Seven Theories of Society**. Oxford: Clarendon Press, 1985, Londra.

CHING D.K. Francis; **İç Mekân Tasarımı**, İngilizceden çeviren: Belgin Elçioğlu, Yapı Endüstri Merkezi, 2004, İstanbul.

CLARK T.; **Sanat ve Propaganda Kitle Kültürü Çağında Politik İmge**, Ayrıntı Yayıncılık, 2011, İstanbul.

CLIBBORN E. B. and BARONI D. B.; **The Language of Graphics**, Thames and Hudson, 1980, Great Britain.

DEAN C.; **Graphic Interiors, Spaces Designed by Graphic Artists**, Rockport, 2000, China.

DRUCKER J. and MCVARISH E.; **Graphic Design History a Critical Guide**, Pearson Education Inc, 2009, New Jersey.

ERGÜVEN M.; **Görmece**, Metis Yayınları, 2007, İstanbul.

FOSTER H.; **Tasarım ve Suç İletişim Yayınları**, 2012, İstanbul.

FORTY, A.; **Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture**, Thames & Hudson Ltd, 2000, London.

GIBSON D.; **The Wayfinding Handbook Information Design for Public Places**, Princeton Architectural Press, 2009, New York.

GOMBRICH E.H.; **Sanatın Öyküsü**, Remzi Kitabevi, 1976, İstanbul.

GROENENDIJK P. and VOLLAARD P.; **Architectural Guide to Rotterdam**, 010 Publishers, 2007, Amsterdam.

HAMERMAS J.; **Kamusallığın Yapısal Dönüşümü**, Çev. Tanıl Bora, MithatSancar, İletişim Yayınları, 2007, İstanbul.

HELLER, S.; **“Barbara Kruger, Graphic Designer?”**, The Graphic Design Reader, Allworth Press, New York, 2002.

HERDEG W.; **Archigraffiti**, Hastinghouse Publishers Inc, 1978, New York

HINE T.; **Populuxe**, Joseph Fox, 2007, Philadelphia.

HOLLIS R.; **Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style 1920-1965**, Laurence King, 2006, Londra.

HUXLEY A.; **The Art of Seeing**, Chatto&Windus, 1974, Londra.

JEAN G.; **Yazı İnsanlığın Belleği**, Yapı Kredi Yayınları, 2006, İstanbul.

LAHOR J.; **Art Nouveau (Art of Century Collection)**, Parkstone Press, 2012, ABD.

LESTER M.; **Visual Communication: Images with Messages**, Wadsworth, 2014, California.

LOHSE R. P.; **New Design in Exhibitions 75 Examples of the New Form of Exhibitions**, Buchdruckerei Huber & Co, 1953, Zürih.

LORENC J., SKOLNICK L. and BERGER C.; **What is Exhibition Design?** RotoVision, 2010, Switzerland.

MALCOLM B.; **Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür**, İngilizceden çeviren: Güliz Korkmaz, Ütopya Yayınevi, 2002, Ankara.

MEGGS P. B and ALSTON W P.; **Meggs' History of Graphic Design 5<sup>th</sup> Edition**, John Wiley & Sons Inc, 2012, New Jersey.

MİMAROĞLU İ.; **New York Kapı Dışı Sanatı**, Yapı Kredi Yayınları, 2002, İstanbul.

MOLLERUP P.; **Wayshowing: A Guide to Environmental Signage Principles & Practices**, Lars Müller, 2007, New York.

NORBERG S. C.; **Existence, Space and Architecture**, Studio Vista, 1971, Londra

OSKAY Ü.; **İletişimin ABC'si**, Der Yayınları, 2007, İstanbul.

PORTER T. and MIKELLIDES B.; **Colour for Architecture**, Studio-Vista, 1976, London.



POULIN R.; **Graphic Design + Architecture**, Rockport Publishes, New York, 2012.

RYAN W. and CONOVER; **Graphic Communications Today**, Delmar Learning 2004, ABD.

ŞAYLAN G.; **Postmodernizm**, İmge Kitabevi, 2009, İstanbul.

VENTURI R., BROWN D. S. and IZENOUR S.; **Las Vegas'ın Öğrettikleri**, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları 20. Yüzyıl Uluslararası Mimarisi 4, 1993, İstanbul.

WEILL A.; **Graphic Design: A History**, Hanry N. Abrams, 2004, New York.

## MAKALELER

Design Issues, 1994, s.71). (Design Issues: Volume 10, No:3, Sonbahar 1994, s.71).

ÖZTUNA Y.; **Yapıbozumculuk ve Grafik Tasarım**, Grafik Tasarım Dergisi,sayı 15, 2007, İstanbul.

PITTMAN B.; **Muses Mueums and Memories**, The MIT Press, 1999.

RIVAS C., DAOUD S. and TERRAZAS E.; **This is 1968...This is Mexico**, Eye Magazine Summer 2005.

SCHWARZER, M. W; **The Emergence of Architectural Space: Schmarsow's Theory of "Raumgestaltung"**, *Assemblage*, No. 15, s. 48-61, 1999, The MIT Press.

SEGD Magazine sayı:26, 2009.

SPARACIANO F, LARSON K, MACNEIL R, DAVENPORT G. And PENTLAND A; **Technologies and methods for interactive exhibit design:from wireless object & body tracking to wearable computers**, MIT Media Lab, 1999.

## TEZLER

AYDIN A.B.; **İç Mekânda Kullanılabilecek Duvar Kaplama Malzemelerinin Akılcı Seçim Açısından Analizi ve Değerlendirilmesi**, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Programı, 2000, İstanbul.

DEMİR Ç.; **Günümüz Sergileme Tasarımı Türleri ve Londra'dan Sergileme Tasarımı Örnekleri**, Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Yayınları, 2009, Ankara.

GÜLER T.; **Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve bir Uygulama**, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlilik Tezi, İzmir, 2008.

KINAM B.; **1980 Sonrası Grafik Tasarımda Enstelasyonun Yeri ve Önemi**, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, İzmir, 2010.

NIEVES A. C.; **Between the River and the Pampa: A Contextual Approach to the Rock Art of the Nasca Valley**, The Dissertation Committee for The University of Texas Austin, 2007, Austin.

ÖKTEM, D.; **Otel İç Mimari Tasarımında Mekân Algılama ve Kimlik Oluşumu ve Örnekler Üzerinde Analizi**, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2007, İstanbul.

ÖZKELLE D.; **Expoların Gelişim Süreci ve Kentle Etkileşimleri: İzmir Expo 2015 Örneğinde bir İnceleme**, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2006, İzmir.

ÖZMEN Y.; **Çevre İletişimi: Çevre Haberciliğinin Yapısal Analizi ve Okuyucu Farkındalığı**, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Anabilim Dalı Doktora Tezi, 2011, Eskişehir.

ÜNGÜR E.; **Mekan Kavramının Disiplinler Arası Tarihsel Değişim Üzerinden Mimarlık ve Mekan İlişkileri**, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı Yüksek Lisans Tezi, 2011, İstanbul.

SÜMER H.; **İç Mekan Tasarımında İşlev-Eylem İlişkisi Kapsamında Zemin Döşeme Malzemeleri ve Seçim Ölçütleri**, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İçmimarlık Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2011, Eskişehir.

TAŞÇIOĞLU M.; **Mekanda Grafik İzlenimler**, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlilik Tezi, 2009, Eskişehir.

UYAN DUR B. İ.; **Bilgilendirme Tasarımında İlkeler, Öğeler ve Uygulama Sorunları, “Bilgilendirme Tasarımı Uygulaması”**, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlilik Tezi, 2011, Ankara.

YERCE E.; **Enstelasyon ve Mekanı**, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı Yüksek Lisans Tezi, 2007, İstanbul.

## **ELEKTRONİK YAYINLAR**

Aktüel Temmuz-Eylül 2008 No:26.

BOWES P.; **“Guerrilla artist’ Banksy hits LA”** BBC News, 2006, Los Angeles. Erişim tarihi: Şubat 2015.

FOCUS Dergisi Sayı: 2001/02, s. 50

<http://www.focusdergisi.com.tr/arkeoloji/00221/>, Erişim tarihi: Ekim 2014.

FORTUNE B.; **“So many people lent a hand to give us parklife!”**,

Copenhagen Post, 15 January 2012. Erişim: 23 Mart 2015.

[www.cphpost.dk/news/so-many-people-lent-a-hand-to-give-us-parklife](http://www.cphpost.dk/news/so-many-people-lent-a-hand-to-give-us-parklife) Erişim tarihi: Ocak 2015.

LABOULBENNE X.; *Machine for Living*, 2013.

<http://www.artnet.com/magazineus/features/laboulbenne/bauhaus10-8-09.asp>, Eriřim tarihi: Kasım 2014.

Megarevme.net; **İkonalar**, 2011.

<http://www.megarevma.net/eikonalar.htm> Eriřim tarihi: Haziran 2013.

MUTLU O.; **Etkileřimli 3 Boyutlu Çoklu Ortam**, 2014

<http://onurumutlu.wordpress.com/ders-notlari/etkileřimli-3-boyutlu-coklu-ortam/>, Eriřim: Aralık 2014.

TÜMER G.; **Hippodamos**, 8 Kasım 2007,

<http://v3.arkitera.com/k198-hippodamos.html> Eriřim tarihi: Eylül 2013.

UÇKAN Ö.; **Bir Plastik Sanatlar Ekonomisi Politikası: Süs ve Suç, Stil ve Tasarım**, H+sanart, Temmuz-Ağustos 2008. Eriřim tarihi: Ekim 2013.

PILGER Z.; **Barbara Kruger's Exhibition**, 29 June 2014, Eriřim: 24 Mart 2015

<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/barbara-krugers-exhibition-the-american-artist-thats-still-shooting-her-mouth-off-with-her-bold-textandimage-artwork-9571133.html> Eriřim tarihi: Mart 2015.

Riba Journal; **Swiss Role**, 28 Mart 2001.

<http://www.bdonline.co.uk/swiss-role/1005842.article>, Eriřim: 06 Mart 2014.

V&A; *Art Deco Study Guide: What is Art Deco?*, 2014, Londra.

<http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/study-guide-art-deco/>, Eriřim: 26Aralık 2013.

VINNITSKAYA I.; **The Movement Café-Morag Myerscough**, 2012.

<http://www.archdaily.com/271753/the-movement-cafe-morag-myerscough/> Eriřim tarihi: Aralık 2014.

YILMAZ N.; Batılaşma Dönemi Osmanlı Mimarisinde Duvar Resimleri, 2008.<http://lebriz.com/pages/lst.aspx?lang=TR&sectionID=12&articleID=270> Erişim tarihi: 18 Şubat 2015.

WILFORD J. N.; **Fossils in Kenya Challenge Linear Evolution**, August 9, 2007 [http://www.nytimes.com/2007/08/09/science/08cnd-fossil.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2007/08/09/science/08cnd-fossil.html?_r=0), Erişim: Kasım 2014.

## İNTERNET SİTELERİ

[news.bbc.co.uk](http://news.bbc.co.uk), Erişim tarihi: 09 Kasım 2011

<http://global.britannica.com/EBchecked/topic/251562/Hagia-Sophia>, Erişim tarihi: Mart 2014.

Encyclopædia Britannica; Ultimate Reference Suite. Chicago, 2011, Erişim tarihi: Ocak 2015.

[http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Rock\\_art#Classification](http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Rock_art#Classification), Erişim tarihi: Eylül 2014.

[www.bbc.co.uk/pressoffice/pressreleases/stories/2008/06\\_june/16/breathing](http://www.bbc.co.uk/pressoffice/pressreleases/stories/2008/06_june/16/breathing), Erişim tarihi: Mart 2015.

[http://www.brucemaudesign.com/work?project\\_id=24](http://www.brucemaudesign.com/work?project_id=24), Erişim tarihi: Mart 2015.

<http://www.gordonyoung.net/?p=498>, Erişim tarihi: Şubat 2015.

<http://www.newworldencyclopedia.org>, Erişim tarihi: Ocak 2015.

Lust.nl, Erişim tarihi: Ocak 2015.

Sagmeisterwalsh.com, Erişim tarihi: Şubat 2015.



**BELGESELLER**

LE GOFF C. and GLASSMAN G.; **Documentaire Les Cathédrales Dévoilées**, National Geographic Belgeseli, 2011, Erişim tarihi: Ekim 2014.

HUSWIT G.; **Helvetica a Documantery Film**, Swiss Dots Production, 80 dakika, 2007, Erişim tarihi: Kasım 2014.

**RESİM ALTI KAYNAÇA**

İnternette yaygın bululan görseller için resim altı kaynakçasında genel link verilmiştir. Ender olarak bulunan görsellerin kaynakça bilgisi tam olarak verilmiştir.