

## İLLÜSTRASYON SANATININ İÇ MEKÂN A ETKİLERİ VE İKİ BOYUT ETKİSİNDE MEKÂN TASARIMI

Hülya YAVUZ ÖDEN\*

### Özet

İllüstrasyon, gerçekte olmayan şeyleri varmış gibi gösterebilmekte veya olan şeyleri daha etkili ve sade anlatımı ile zihinde yer etmesini sağlamakta olan bir görsel iletişim aracıdır. İllüstrasyon sanatında çizgiler yalınlaştırılmaktadır. İllüstrasyonun kullanım alanları; afişler, mimari sunumlar, kitap kapakları, çocuk kitapları, iç mekân uygulamaları ve mobilya kaplamaları ile tekstil ürünleridir.

Moda tasarımda, seramik sanatında, vitrin tasarımında ya da iç mekân tasarımında illüstrasyona dayalı oluşturulmuş tasarımlar bulunmaktadır. Bu tasarımlar, kullanıcılar tarafından hissettirdiği çocuksu ve neşeli etki ile talep görmektedir. İllüstrasyon ve iç mekânın bütünleşmesi, gerek duvarda kullanılan illüstrasyonlar ile mekânın bütünleşmesi, gerekse mobilyalarda çizgisel olarak formların kullanılmasıyla gerçekleşmektedir. Siyah beyaz ve çizgisel olarak kullanılan figürler mekân içinde devamlılık sağlandığı takdirde, mekânda veya mobilyada iki boyutlu etkisi oluşturmaktadır. Araştırmaya konu olan iç mekân tasarımları iki boyut etkisindedir. Bunlar beyaz zemin üzerine siyah çizgiler ve illüstratif formların mekân ve mobilyalar üzerinde kullanıldığı iç mekanlardır. Bu mekânlarda zaman zaman yalnızca duvarda iki boyut etkisi kullanılmak istenmiştir.

Bazı uygulamalarda ise duvar, zemin ve mobilyalar bir bütün olarak ele alınıp çizgisel etki devam ettirilmiştir. İki boyutlu kafe konseptlerinde mobilya ve aksesuar formları stilize edilerek duvarda süsleme olarak kullanılmaktadır. Bu kafe tasarımlarında tümüyle beyazın hâkim olduğu mobilyaların üzerinde siyah düzensiz çizgisel etkiler oluşturularak mobilyanın formu çerçevelenmiştir.

Bu çalışmada farklı ülkelerde örneklerini gördüğümüz bu tasarımlar incelenmiş ve Türkiye’de İstanbul’da bulunan 2d konsepti ile uygulanmış kafe iç mekânı fotoğrafları çekilerek belgelenmiştir. İki boyut etkisindeki bu mekânlarda renkli ve üç boyutlu olan unsur sadece insanın kendisi olarak hissedilmektedir. Çalışmanın amacı, tasarımda devamlılık ilkesi ve atmosfer hissini mekânda uygulama çalışmaları incelenmektedir.

Araştırmanın yöntemi olarak ise iki boyutlu kafe konseptleri internet üzerinden araştırılmış, illüstrasyon ve mekân ve algı üzerine kaynaklar incelenmiştir.

Bu incelemelerde mobilya, seramik, vitrin tasarımı, grafik tasarım gibi uygulamalarda iki boyut etkisinin kullanıldığı görülmüştür. İstanbul’da bulunan ve bu konseptte tasarlanmış olan kafe incelenerek yapım teknikleri ve konsept oluşumu ile ilgili bilgi alınmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** İki Boyut, İllüstrasyon, İç Mekân, Tasarım

\* Dr. Öğr. Üyesi, Yalova Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, hulya.oden@yalova.edu.tr

## ***INTERIOR EFFECTS OF ILLUSTRATION ART AND SPACE DESIGN IN TWO DIMENSIONAL EFFECTS***

### **Summary**

Illustration is a visual communication tool that can show things that do not exist in reality, or make them take place in the mind with more effective and plain expression. In the art of illustration, the lines are simplified. The area of usage of illustration are; posters, architectural presentations, book covers, children's books, interior design implementations and furniture coverings and textile products.

There are designs based on the illustrations that we see examples in fashion design, ceramic design, showcase design or interior design. These designs are demanded with the childish and cheerful effect that they have on the users. The integration of the illustration and the interior space takes place either by the integration of the illustrations used on the wall and by the use of linear forms in furniture and lighting.

If the figures used in black & white and linear, it creates a two-dimensional effect in the space or furniture if continuity is provided within the space. The interior designs that are the subject of the research have two dimensions. These are interior places where black lines and illustrative forms are used on space and furniture on a white background. In these spaces, it is desired to use two dimensional effects only on the wall from time to time.

In some applications, the wall, floor and furniture were considered as a whole and the linear effect was maintained. In two-dimensional cafe concepts, furniture and accessory forms are stylized and used as an ornament on the wall. In these cafe designs, black irregular line effects are created on the furniture which is completely dominated by white and the form of the furniture is framed.

In this study, we have seen examples of said designs in different countries and design applications are examined in Turkey as well. In these spaces which are under two-dimensional effect the only colorful and three-dimensional element is felt as the person. The aim of the study is to examine these spaces as a form. At the same time, the principle of continuity in design and the application of the feeling of atmosphere in the place are examined. As a method of research, two-dimensional cafe concepts were searched on the web, and printed sources on illustration and space were examined. In these examinations, it was observed that two-dimensional effects were used in applications such as furniture, ceramics, shop window design and graphic design.

The cafe designed in this concept in Istanbul was examined and information was obtained from the authority regarding the construction techniques and concept formation.

**Keywords:** *Two-Dimension, Illustration, Interior Space, Design*

### **Giriş**

İllüstrasyonun anlamı resimleme olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2020). Latince "lustrare" kökünden gelmekte olan bir konseptin veya metnin içinde yer alan görsel varlıklara verilen isimdir. Bir hikâyeyi canlandırmak için kullanılan ve fikri daha etkili şekilde açıklamaya yarayan görselleştirme aracıdır.

İllüstrasyon, gerçekte olmayan şeyleri varmış gibi gösterebilmekte veya olan şeyleri daha etkili ve sade anlatımı ile zihinde yer etmesini sağlamakta olan bir görsel iletişim aracıdır. İllüstrasyonun

kullanım amaçları; bilgilendirme, açıklama, esinlendirme gibi olabilmektedir. Hayal gücünün etkin olarak kullanıldığı bir iletişim aracıdır. İllüstrasyon sanatında resimler basitleştirilerek daha kısa sürede anlatılmak istenileni anlatmaktadır. Kullanım alanları olarak afişler, mimari sunumlar, kitap kapakları, çocuk kitapları ve iç mekân uygulamalarında ve mobilya kaplamaları ile tekstil uygulamalarında görülmektedir.

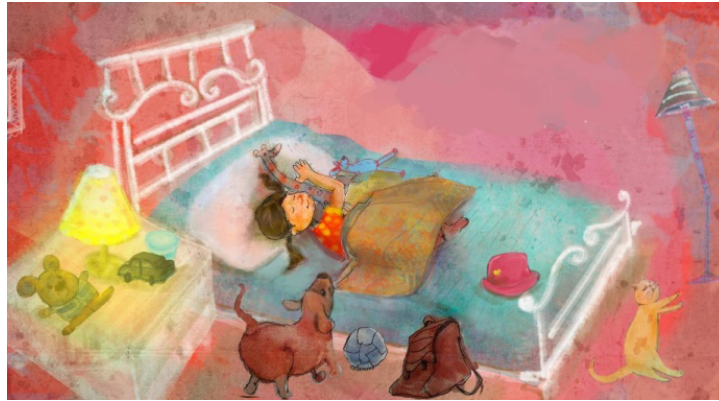
İllüstrasyon uygulamaları karakter tasarımı olarak ya da teknik illüstrasyon olarak kullanılmakta ve bunların kitap ve afişler dışında iç mekânda uygulamaları görülmektedir. İllüstrasyonu oluştururken konsept belirlendikten sonra tek renkli çalışmalar kurşun kalem ya da mürekkepli kalemlerle eskiz görünümünde yapılabilmekte ya da farklı boyama teknikleri kullanılarak el çizimi ya da dijital olarak uygulanabilmektedir (Atan, 2013, s.25). İllüstrasyonlar fantastik illüstrasyon, çocuk kitabı illüstrasyonları, foto manipülasyon illüstrasyon, fotorealistik illüstrasyon, reklam illüstrasyonları, bilimsel ve teknik illüstrasyonlar, olarak sınıflandırılabilir (Teymur, 2017, s.23).

İllüstrasyon çalışmasına başlanırken önce eskiz kağıtlarına kurşun kalem ile konsept ile bağlantılı çalışmalar yapılmaktadır. Asıl çalışmaya geçildiğinde istenilen etkiye göre suluboya, mürekkepli kalem, marker ya da dijital boyama teknikleri kullanılmaktadır.



**Resim 1:** Klasik müzik konseri afiş illüstrasyonu, 2017

Afiş illüstrasyonu olarak uygulanmış olan bu çalışmada (Resim 1) konser verecek olan müzisyenlerin karakterleri stilize edilerek oluşturulmuş ve renklendirme çalışması dijital ortamda yapılmıştır. Figürlerin çizimlerinde sadeleştirme uygulanmıştır. Konturlar illüstrasyonda değişen kalınlık ve inceliklerle oluşmakta ve bazen şeffaflaşarak çizime karakter oluşturmaktadır.



**Resim 2:** Çocuk kitabı resimlemesi, 2017

Çocuklar için kitabın daha ilgi çekici hale gelmesi için kitap resimlemeleri yapılmaktadır. Bu illüstrasyonlar kitap tercihlerini belirlemede ve çocuğun kitapla kendini daha yakın hissetmesine olanak vermektedir. Yazılan metinde hedeflenen yaş grubu da bu illüstrasyonlarda önemli etki oluşturmaktadır. Çizerin çocuğun dünyasını tanıması, gözlem yapması ve çocuğun görerek öğrendiğini göz önüne alarak çizimlerini sürdürmesi gerekmektedir (Boztepe, 2015, s.3). Çocuk kitabı illüstrasyonlarında karakterin belirli bir kısmının abartılarak çizilmesi görülmektedir. Resim 2'deki çocuk kitabı illüstrasyonunda görüldüğü gibi çocuklara hayvan figürlerinin daha yakın hissettirmesinden dolayı sıklıkla tercih edilmektedir.



**Resim 3:** Siyah beyaz mekân ve karakter illüstrasyonu çalışmaları, 2018

Bir mekânı betimlerken az çizgi ile anlatılmak istenin anlatılması aynı zamanda stilizasyon olarak tanımlanabilir. Stilizasyon yalınlaştırma yöntemi olarak da bilinmektedir. Stilizasyon, objeyi gereksiz ayrıntılardan kurtararak yalınlaştırılır. “Kendine özgü sadeleştirme, üsluplaştırma işlevidir” (Çağlarca, 1999, s.21). Böylece eşyanın karakteri daha yalın, daha anlamlı ortaya konulmuş olur. Stilizasyon aynı zamanda objelerin doğadaki biçimlerinin yalınlaştırılması ve şematik hale getirilmesidir. Bu sayede objenin karakteri daha yalın ve anlamlı olmaktadır. Stilize edilen obje gözlem sonucunda figürün karakterini bozmadan ana hatları çizgisel hale getirilerek elde edilir. Bu yöntem grafik tasarımda sıkça kullanılmaktadır. Nesne, karakterine bağlı olarak, amaca uygun biçimde yalınlaştırılmaktadır. Böylece eşyanın karakteri daha yalın, daha anlamlı ortaya konmuş olmaktadır. Bir konuyu sanat objesi olarak ya da mekân tasarımında anlatmak için tasarımcının o konuyu nasıl sunduğu önemlidir. Formların sadeleşmesi konuyu anlatmakta etkili bir yöntemdir. Bu durum da stilizasyonu gerekli kılmaktadır. Anlam yüklenen nesne, yeni biçimiyle artık sanat nesnesi olmuştur. Mekân ve karakter illüstrasyonlarında formun ana hatları yalnızca çizgisel olarak uygulanabilmektedir (Resim 3).



**Resim 4:** Moda illüstrasyonu, 2019

Moda illüstrasyonlarında görülen formların stilize edilmesi desen tasarımlarında görülmektedir. Resim 4'te görülen ceket tasarımında da kemer, cep, düğme, yaka gibi sık kullanılan ana unsurlar siyah ile çerçevesi ve kâğıt üzerine oluşturulmuş iki boyutlu çizim etkisi yaratmaktadır. Beyaz kumaş üzerine oluşturulan tasarımın ana unsurları sadeleşmiş bir dille siyah çizgilerle anlatılmak istenmiştir.



**Resim 5:** Edda Gimnes tasarımı elbise, 2020



Norveçli moda tasarımcısı Edda Gimmes eskizlere benzeyen moda tasarımları yaparak alışılmış moda desenleri dışında bir anlatım elde etmiştir. Basit kesimli kıyafetleri siyah fırça darbeleriyle eşleştirmektedir. Sanatçı bu çalışmalarında desenleri uygularken eskiz etkisini güçlendirmek için normalde kullandığı elinin zıddını kullanmıştır (Resim 5).

Tasarımcılar eskizi oluştururken soyut ve somut bilgiler arasındaki ilişkiyi beyin, göz ve el ile oluşturmaktadır. Bu üç organın çalışırken belli bir sıralaması yoktur, eskiz oluşturulurken göz, elin oluşturduğu farklı ilişkiler ile yeni bilgiler oluşturabilmektedir. Rastgele çizgiler bile insan ile iletişim kurmaktadır. Tasarımcılar eskizlerine çizim karakterini de eklemektedir (Yakın, 2012, s.32). Edda Gimmes'in eskiz çizimleri ve tasarımın siyah çerçeve ile çevrenmesi iki boyut etkisi oluşturmaktadır.



**Resim 6:** Mind Blowing Porcelain Art by Katharine Morling, 2019

Seramik sanatçısı Katharine Morling beyaz seramik tasarımlarında siyah düzensiz çerçeveler kullanmıştır. Günlük hayatta kullanılan basit tabure gibi elemanları seramik sanatına konu edinmiştir. Kullandığı renkler ve düzensiz formları ile tasarımlarına iki boyutlu ve kartondan yapılmış etkisi vermektedir (Resim 6).

### **Mekân Tasarımında İki Boyut Algısı**

Algı; bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varmak, algılamak ise bir olayı veya bir nesnenin varlığını duyum yolu ile yalın bir biçimde bilinç alanına almak, idrak etmek olarak tanımlanmaktadır (Türkçe Sözlük, 1992).

Algı, iç mimarlık ve mimarlıkta önemli yer tutmaktadır. Bunun nedeni ise insan ve mekân arasındaki ilişkinin algı ile kurulabilmesidir (Kahvecioğlu, 1998).

Mekân, içinde yaşayan insanlar tarafından algılanıp, değerlendiren bir düzlemdir. Mekân; toplumun ve insanın değişimine göre farklı anlamlar yüklenebilen bir varlıktır. Mekân ve insan arasında değişim halinde olan bir ilişki vardır. Bu da mekânın algılanmasına etki etmektedir (Yıldız, Alaeddinoğlu, 2011, s.847).

İnsan ile mekân arasında birbirini değiştiren ve dönüştüren bir ilişki mevcuttur. Bu nedenle mekân, toplumun değişimine paralel olarak değişebilen, çeşitli anlamlarla ve ruhla yüklü bir varlıktır. İnsan

çevresini duyu organları ile algılamaktadır. Görme duysusu optik konular ile ilgilidir. Mekânda tanımlayıcı öğeler tavan, duvar ve zemin gibi öğelerdir. Mekânda kullanılan tasarım öğeleri ve bu öğelerin birbiriyle ilişkisi ve bütünlüğü ile uyarıcı etki sağlamaktadır (Baksi, 2018, s.20). Zemin, duvar ve kullanılan donatı elemanlarının bir bütünlük sağlaması algıyı da etkilemekte ve insanın bu tür mekanlar içerisinde daha huzurlu, konforlu olmasına etki etmektedir.

Mekân kavramında mekânı oluşturan cisimler, boşluk ve doluluklar, çizgiler, ölçüler ve farklılıklar fiziksel algılamayı meydana getirmekte ve izleyicinin benliğini sararak mekânın karakterini oluşturmaktadır. Mekânı oluşturan cephe ve dokular mekânın algılanmasında önemli rol oynamakta ve tasarımcı tarafından farklı perspektifler oluşturularak algıda yanıltmalar elde edilebilmektedir. Tasarımcı, görsel etki kurallarıyla amaçladığı görselliği mekânda oluşturabilmektedir. Renk, dokusal etkiler, açıklık ve koyuluklar, derinlik etkileri mekânın algılanmasında etki oluşturmaktadır. Renk değerleri ve renk zıtlıkları derinlik ve ölçü algılamasında etki etmektedir (Canbulat, 2009, s.17). Mekânda görsel algılamada renk, psikolojik etkiler ve estetik olarak değişkenlikler göstermektedir. Renk ile mekanın algılanması değişebilmektedir. Renk, mekan içerisinde yer alan mobilyalar, tavan, duvar ve zeminle birlikte bir bütün olarak algılanmaktadır (Gezer, 2012, s.3). Mekân algısı, psikolojik olarak kişinin mekânın içerisinde bir süre bulunarak deneyim kazanması ile mekânın hatırlanması olarak tanımlanmaktadır.

İki boyut etkisi oluşturulan mekânlarda kullanılan düzensiz çizgiler kalınlaşıp incelenerek biçime duygusal ve özgün değeri kazandırmaktadır. Bu çizgilerin devamlılığından mekânda benzerlik ve devamlılık ilkesinin de uygulanmış olduğu görülmektedir. İç mekân tasarım aşamasında mekânın iki boyutlu algısı bazı ilkelere göre oluşturulmaktadır. Bu ilkelere biri benzerlik ilkesidir. Benzerlik ilkesine göre, yakınlık ilkesinde olduğu gibi biçimler benzer olduklarında, grup teşkil etme eğilimi gösterirler. Diğer bir ilke devamlılık ilkesidir; bu ilkeye göre biçimler öylesine organize olmuşlardır ki, daha geniş bir alandaki biçimlerin ne şekilde organize olacaklarını önceden belirlerler. Bu değerler mekânda konfor, sıcaklık, samimiyet, hareket gibi birbirinden farklı etkiler oluşturabilir (Aslan, 2015, s.144).

İki boyutlu cisimler eni ve boyu olan şekillerdir. 3 boyutlu cisimler en, boy ve yüksekliği olan cisimlerdir. Araştırmaya konu olan mekân tasarımlarında da üç boyutlu donatı elemanları ve aksesuarlar iki boyuta indirgenerek duvarlara ve donatı elemanlarına yansıtılmıştır. Süsleyici resimler bir konunun açıklanmasına yardımcı olmaktan çok, onun sembolik yönünü belirtme işlevini görmektedir. Süsleyici illüstrasyonlar hayal gücünün artmasına ve estetik duyguların gelişmesine yararlı olmaktadır.

Mekân yalnızca bir hacim değil, tüm duyu organlarıyla algılanan ve kullanıcı tarafından sınırları oluşturulabilen bir boşluk olarak düşünülmelidir. Tasarımcılar boşlukta derinlik, merak ve süreklilik etkileri yaratmak istediklerinde anamorfik illüzyon yöntemini kullanmaktadır. Mekâna hareket katma, belirli mekânların vurgulanması, mekânı olduğundan büyük veya derin gösterme gibi amaçlarla bu çalışmalar yapılmaktadır (Yazıcı, 2015, s.145).

İç mekânda iki boyut etkisi mağaza iç mekân tasarımlarında, ofis, otel, vitrin tasarımı ya da kafe tasarımlarında görülebilmektedir. Bu uygulamalar genellikle ticari yapılarda görülmektedir. Ticari yapılarda mekânın görsel kimliği de önemlidir. Mağazalarda müşterilerin ilgisini çekmek amacıyla vitrinler sürekli kendini yenileyip değişmek zorundadır. Bu sayede görsel değerini ve mağazaya olan ilgiyi arttırmaktadır. Uzun süreli kullanılan kişiselleştirilmiş alanların aksine ticari mekânlarda müşteri belli bir süre o mekânda bulunduğu için görsel çekicilik önemlidir.



**Resim 7:** Piccino çocuk giyim mağazası Valencia, İspanya, 2019

Resim 7’de görülen “Piccino” çocuk giyim mağazasında belirli yüzeylerde siyah çizgisel resimlemeler ve konturlar kullanılmıştır. Bu durum bir illüstrasyonun içinde olma hissi yaratmakta ve illüstrasyonlarda kullanılan parlak renkler ile giysiler mekânda neşeli ve çocuksu bir etki oluşturmaktadır. Philippe Starck’ın tasarladığı ‘Lou Lou’ koltuğu da bu mekânda şeffaflık etkisiyle kullanılmıştır. Eğrisel çizgiler de mekânda neşe etkisi oluşturmaktadır. Mekânda kullanılan ürünlerin sergilendiği elemanlarda görsel amaçlı çekmece konturları çizilmiş ve yoğun olarak kullanılan bu çizgisel etki canlı renkli elbise, çocuk gibi illüstrasyonlarla belli noktalarda vurgulanmıştır.



**Resim 8:** Anya Hindmarsh Vitrin çalışması, Londra, 2019

Anya Hindmarsh’ın vitrin tasarımında, beyaz zemin üzerine tasarlanan mekân etkisiyle mobilyalar siyah çerçeveler ile oluşturulmuştur. Mobilyalarda ve mekânda kullanılan bu iki boyutlu sadeleştirilmiş etki ile çanta tasarımları ön plana çıkarılmaktadır (Resim 8).





**Resim 9:** Timothy Goodman Tasarımı İllustrasyonlar, The Age Hotel, 2020

The Age Hotel’de iki boyutlu illüstrasyonlar grafik sanatçısı Timothy Goodman tarafından siyah beyaz renklerde otelin iç mekânında uygulanmıştır (Resim 9). Farklı grafik tasarımcılar bu mekânda tasarımlar uygulamıştır. Grafik tasarımcı Timothy Goodman siyah ve beyazın hâkim olduğu illüstrasyonları mekânın duvarlarına resimlemiştir. Mekânın duvarlarına çerçeveli doksan dokuz adet illüstrasyon resmetmiştir.



**Resim 10:** Çalışma mekânı düzenlemesi, Londra, 2020

Reklam ajansı “Wieden + Kennedy”, grafik sanatçısı Emily Forgot ile tasarımcı Laurie D’nin ortak çalışması ile, Londra merkezli Hanbury Street pencerelerini “Hello Neighbor” girişimlerinin bir parçası olarak açılır bir çalışma alanına dönüştürmüştür. Girişim, yerel sanatçıların ve tasarımcıların, topluluklarıyla etkileşim kurmanın bir yolu olarak pencere alanlarına ofis görünümünde tasarımlar yerleştirmiştir (Resim 10). İç mekânda illüstrasyonun kullanımı, ofis tasarımlarında ofisin kullanım alanına göre belirleyici simgelerin kullanılmasıyla oluşturulmaktadır.

İç mekân tasarımında illüstrasyonun en genel kullanıldığı alan ise çocuklara yönelik mekânlar olan anaokulları, çocuk poliklinikleri ve çocuk odaları olmaktadır. Bu resimlemelerde süsleyici ve belirli bir konsept üzerinden tasarıma geçilmektedir. Mekâna uyumluluk, renkler ve karakterlerin tasarımı ile oluşturulmaktadır.

Aynı zamanda kafelerin iç mekânlarında da mekânın konseptine uygun süslemeler duvarlarda ve mekânda yer alan donatı elemanlarında görülmektedir. Kafeye gelen müşterilerin geçirdikleri zamandan zevk almaları için müşteri üzerinde iyi bir izlenim yaratmak gerekmektedir. Bunun için iyi bir iç mekân tasarımı gerekmektedir. Mekânda oluşturulacak olan atmosfer de iç mekânda tercihi etkileyen bir faktördür. Atmosfer; ayırt edici özellik veya memnuniyet verici estetik etki ya da içinde yaşanılan ve etkisinde kalınan ortam anlamlarına gelmektedir. (TDK) Unutulmazlık, ayırt edici özellikler ve duygusal memnuniyet gibi unsurlar bir iç mekânı atmosferik olarak tanımlayan niteliklerdir. Mekânda atmosferi yaratan insanın algısıdır (Cordan, 2017).

Kafe tasarımlarında müşteriler sosyalliği, sakinliği veya heyecanı tercih edebilmektedir. Hedeflenen müşteri kitlesi tespit edildikten sonra mekânın kurgulanması aşamasına geçilmektedir. Bunda mobilyaların tespit edilmesi mekânın bütün olarak tasarımı yer almaktadır. Mekânın oluşturulmasında aydınlatma, akustik, havalandırma, renk, döşeme, bölücüler ve mobilyaların insana uyumlu olması gibi unsurlar bulunmaktadır (Delikara, 2005, s.8).

Kafe mekânları ekonomik, sosyal ve kültürel gelişmelerin meydana geldiği yerlerdir. İstanbul’da değişik konseptte kafeler bulunmaktadır. İnsanlar burada yalnızca kahve içmek değil konforlu olmak, ufuklarını genişletmek, estetik beğeni görmek ve sosyal beklentilerini gerçekleştirmek istemektedir. Sosyal beğeni kazanma amacıyla süslemenin iki boyut halinde duvarlara ve mekâna uygulanan illüstrasyonlarla oluşturulmuş olan mekânlar müşterileri açısından dikkat çekici olmaya başlamıştır. Bu mekânlarda sosyal medyada paylaşım için hazırlanmış köşelerde çekilen fotoğraflar da bu kafelerin daha fazla kişinin beğenisine ulaşmasına neden olmaktadır.

İki boyut algısının oluşturulduğu beyaz zemin üzerine illüstrasyonlarla oluşturulan bu mekânlarda devamlılık ilkesi çizgilerin benzer formlarda mobilyaların üzerinde köşeleri çerçeveleyerek devam etmesi ve bu köşeleri çizgisel olarak çerçevelemenin kolonlarda ve kapılarda da devam etmesi şeklinde oluşturulmuştur. Bu çizgiler mekânda hareket ve samimiyet olarak hissedilmektedir. Biçimsel benzerlikler ise aynı yakınlık ilkesiyle duvarlarda bulunan Retro tasarım etkisinde illüstrasyonlarla oluşturulmuştur.



**Resim 11:** Mağaza tasarımı, Avustralya, 2019

Red Design Group'un Avustralya'da tasarladığı şeker ürünlerinin satıldığı mağaza, siyah ve beyaz çizgisel illüstrasyonların mekânın duvarlarında ve donatı elemanlarının üzerinde kullanıldığı bir mekân tasarımıdır (Resim 11). Şekersiz şeker ürünlerinin satıldığı bu mağazada farklı bir konsept arayışına girmişlerdir. Bu sebeple uygulanan çizgisel desenler mekânda samimi bir etki yaratmıştır. Boyama kitabı gibi görünen bu mekânda müşterilerin içindeki çocuğu ortaya çıkarmak istenmiş böylelikle siyah beyaz çizgisel bir mekân tasarlanarak sadece renkli şekerler ön plana çıkarılmıştır.



**Resim 12:** Kluska Polska Kafe tasarımı, Varşova, 2019

Varşova'da bulunan "Kluska Polska" restoranı da çizgisel illüstrasyonlar ile mekânın bütünleşmesi ile oluşturulmuştur. "RT-studio" tarafından tasarlanmıştır. Geneli siyah beyaz konturlar ve desenlerden oluşan mekânın zemininde kırmızı sarı ve yeşil gibi canlı renklerin kullanıldığı küçük bir alan oluşturulmuş bunun dışında yalnızca birkaç küçük alanda benzer renkler kullanılarak buralara dikkat çekilmiştir. Kullanıcıların sandalyelerde oluşturulan etki ile oturup oturulmayacağına dair şüphe duydukları kartondan mı olduklarını sorguladıkları mekânda masalsi ve nostaljik etki elde edilmiştir (Resim 12). Siyah beyaz basit bir şemanın hâkim olduğu iki boyut etkisinde iç mekânlar, duvarlara elle çizilen dekoratif unsurlarla (kitaplar, lambalar ve resimler) açı ve ışığa bağlı olarak değişen bir optik yanılsama yaratarak herhangi bir hacmi düzleştirir. Perspektif kurallarını bozan koltuklar, kâğıttan yapılmış gibi görünen sütun ve kemerler üzerinde gösterilen süslemeler vardır.





**Resim 13:** 2d Greem Cafe, Seul Kore, 2019

Resim 13’de mobilyalardan bitkilere kadar her şeyin siyah beyaz çizimler olarak iki boyutlu bir çizgisel kitabının sayfaları algılandığı “Greem Cafe” sosyal medyada da oldukça fazla paylaşımlara neden olmaktadır. İnsanlar burada olduklarını belgelemek ve bu farklı deneyimi diğer insanlarla paylaşmak istemektedir. Korece’de “Greem” karikatür ya da resim olarak anlamı vardır. Sanat ve heyecanı birleştiren bir mekân oluşturulmuştur. Buraya gelen müşteriler her açıdan düz görünen mekândaki tek renkli ve üç boyutlu elemanlar olarak görülmekte ve bu da insanların daha fazla dikkatini çekmektedir. Siyah beyaz bir şemanın hâkim olduğu iki boyutlu mekânda duvarlara çizilen lambalar kitaplar ve tablolarla açı ve ışığa bağlı optik yanılsama ile hacmi düzleştirmiştir. Kâğıttan yapılmış gibi görünen sütun ve kemerler oluşturulmuştur.

Her nesnede koyu ana hatlar ve mat beyaz yüzeyler, bir karikatür sanatçısının not defterinden çıkmış bir odaya benzeyen bir etki yaratır. Bu mekânda ‘W.’ İsimli Kore yapımı diziden esinlenilmiştir. Alternatif bir çizgi film gerçekliği arasında iki dünya arasında yakalanan bir adamın hikâyesini konu edinmiştir. Düz çizgi estetiği, sandalyelerden çatal-bıçaklara kadar alanın her yönünü kaplamakta, odayı iki boyutlu bir düzleme sıkıştırmakta ve alanın sadece kâğıt ve mürekkepten oluştuğu izlenimini vermektedir.

Kafenin pazarlama müdürü, bu tasarımın insanların kapıdan içeri girmesi için bir hile ya da bir tutkunun yansıması olduğunu söylemektedir. J.S. Lee’ye göre ‘Tasarım, kafenin varlık sebebidir. Kafeye gelen ziyaretçilerin benzersiz bir deneyim yaşamak istediklerini ve tüm kahvelerin benzer tadı verdiğini söylemekte, bu yüzden kafede farklı bir deneyim oluşturmak istediklerini belirtmektedir.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> J.S. Lee 2d Greem Cafe ’nin pazarlama müdürüdür.



**Resim 14:** 2D Cafe, Tokyo, 2020

İç mekânı görülen Tokyo ‘da bulunan kafeye “2D Cafe” ismi verilmiştir. Burada bulunan her form kullanıcıları bir çizgi roman kahramanı gibi hissettirmeyi hedeflemektedir. Mekânın girişinden başlayarak beyaz zeminlerin üzerine siyah elle çizilmiş formlar, duvarlar, mobilyalar ve diğer küçük detaylarda oluşturulmuştur (Resim 14).

### İki Boyut Etkisi Oluşturan Mekân Tasarımı Örneği

Ülkemizde iki boyut etkisi veren kafe tasarımı İstanbul’da Suadiye semtinde bulunan “2d cadde” isimli kafe olmuştur. Bu mekânın girişinden itibaren zeminde ve duvarda elle çizilmiş olan beyaz zemin üzerine siyah çizgilerle oluşturulmuş desenler görülmeye başlanmıştır. Kafenin giriş bölümü olan dış mekânı cam ile kaplanarak şeffaflık sağlanmış iç mekân ile dış mekân bu sayede iki bölüme ayrılmasına rağmen bir bütün olarak algılanmaktadır.



**Resim 15:** 2d Cadde Kafe, İstanbul, 2020

Dış mekânında zeminde görülen siyah beyaz taş ve çiçek görünümlü süslemeler camekânlı şeffaf bölüme geçildiğinde zeminde devam etmemektedir. Dış mekândan iç mekâna geçildiğinde ise bu etki mobilyalarda, kolonlarda ve aksesuarların üzerlerinde devam etmektedir. Bu desenler siyah yağlıboya ve fırça uçlu kalemler kullanılarak çizilmiştir. Resim 15’te görüldüğü üzere dış mekândan iç mekâna geçişi ile bütünlük sağlanan tasarım uygulanmıştır.





**Resim 16:** 2d Cadde Cafe, İstanbul, 2020

Duvarlardaki aksesuarlar siyah düzensiz çizgiler ile çerçevlenmiş ve bir evin bölümleri olarak tasarlanan mekanda banyo olarak görselleştirilen ve insanların fotoğraf paylaşımları için tasarlanmış, içi şeffaf toplarla dolu olan bir küvet yerleştirilmiş ve duvarlarda günlük kullanım eşyaları resmedilmiştir. Kullanılan küvetin çevresine bazen şeffaflaşan bazen de kalınlaşıp incelen konturlar oluşturulmuştur. Tavanda ve duvarlarda beyaz renk hakimdir. Duvarlarda bitkiler, pencereler, taş doku gibi unsurlar yine iki boyutlu etkide resmedilmiştir (Resim 16). Banyo bölümünününden sonra wc'ye geçilebilmekte ve aynı çizgisel desenler ve bir evin banyosu etkisi yaratan süslemeler oradaki duvarlarda da devam etmektedir.



**Resim 17:** 2d Cadde Cafe iç mekan görselleri, İstanbul, 2020

Kafe tasarımında mutfak, banyo, yaşam alanı resmedilerek oturma elemanları bu konseptte göre yerleşimi yapılmıştır. Yapay pencereler duvarlara eklenmiş ve klima dâhil tüm donatı elemanları siyah boya ile çerçevlenmiştir (Resim 17). İki boyut etkisi mekânın bütününde hissedilmekte ve beyaz zemin üzerinde siyah düzensiz çizgiler ile devamlılık ilkesi dikkat çekmektedir.

### Sonuç

Sonuç olarak yaratıcı tasarımların uygulandığı mekânların dünyada ve son zamanlarda ülkemizde müşteriye farklı alternatifler sunmak gibi amaçlarla uygulandığı görülmektedir. Moda tasarımı, seramik, vitrin tasarımı ya da iç mekân tasarımında örneklerini gördüğümüz illüstrasyona dayalı oluşturulmuş olan tasarımlar karşımıza çıkmaktadır. Grafik tasarım alanında görmeye alışkın olduğumuz etkiler üç boyutlu olarak seramik sanatında veya iç mekân tasarımında duvar, zemin ve mobilyaların üzerinde de görülmeye başlanmıştır.

Bu mekânlar kullanıcılar tarafından da oluşturduğu farklı etki ile talep görmektedir. Bilinen formların sadeleştirilmiş uyarlamaları ve bitmemiş eskiz görünümü sebebiyle insanlarda neşe ve çocuksu etki oluşturmaktadır. Yalnızca siyah beyazın kullanılması ile oluşturulan iki boyutlu görsel etkide, renkli olarak ön plana çıkan obje olmak da insanların farklı mekân arayışlarına uygun cevabı vermektedir. İki boyut algısının oluşturulduğu beyaz zemin üzerine illüstrasyonlarla oluşturulan bu mekânlarda devamlılık ilkesi görülmektedir.

Çizgilerin benzer formlarda mobilyaların üzerinde köşeleri çerçeveleyerek devam etmesi ve bu köşeleri çevrelemenin kolonlarda ve kapılarda da çizgisel devamlılığı şeklinde oluşturulmuştur. Bu çizgiler mekânda hareket ve samimiyet olarak hissedilmektedir. Mekânda kullanılan bu illüstrasyonlarda belirli bir konsept üzerinden tasarıma geçilmektedir. Mekânla uyumluluk renkler ve stilize edilen objelerin tasarımı ile oluşturulmaktadır. Mekânın konseptine uygun süslemeler duvarlarda ve mekânda yer alan donatı elemanlarında görülmektedir. Siyah beyaz basit bir şemanın hâkim olduğu iki boyut etkisinde iç mekânlar, duvarlara elle çizilen dekoratif unsurlarla açı ve ışığa bağlı olarak değişen bir optik yanılsama yaratarak hacmi düzleştirmektedir. Bu farklı mekân deneyimi kullanıcının dikkatini çekerek içlerindeki çocuğu ortaya çıkaran mekân tasarımı oluşturmaktadır.

İki boyut etkisi ve mekânda devamlılık etkisi ile mekân içerisinde daha fazla zaman geçirme eğilimi artmaktadır. İllüstrasyonun neşeli ve çocuksu düzensiz oluşturulan çizgilerinin mobilya ve mekânın zemini ile duvarlarında kullanılmasıyla mekânda bütünlük oluşturulmaktadır. İllüstrasyonda kullanılan düzensiz çizgiler, çizgide kalınlaşma ve incelmeler, bazen şeffaf olan etki mekânın genelinde uygulandığında elle çizim etkisi artmaktadır. Bu etki sayesinde iç mekânlarda görüldüğü gibi bütünlük hissi ve doğanın formlarında görüldüğü gibi düzensiz çizgiler olarak hissedebilmektedir. Bu yönde tasarımları uygularken düzenli çizgilerden daha çok, stilizasyon çalışmalarında da kullanılan konturların bazen inceliyor bazen kalınlaşarak kullanılması verilmek istenilen doğal etkiyi arttıracaktır. Olabilecek en az çizgi ile anlatılmak istenen objenin şematik anlatımı resmedilerek mekânda sade anlatımlarla uygulanmalıdır. İstanbul'da bulunan "2d Cadde" isimli kafe ve Kore'de bulunan "Greem Cafe" gibi örneklerde olduğu gibi mekânın bütününde uygulanarak sade bir anlatım elde edilmelidir.

### **Kaynakça**

- Aslan, F., Aslan, E., & Atik, A. (2015). İç Mekanda Algı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5 (11), 139-151.
- Atan, U. (2013). Grafik İllüstrasyon Olarak Minyatür. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 6 (11), 23-26.
- Atatürk Kültür , Dil ve Tarih Yüksek Kurumu. (1992). *Türkçe Sözlük*. Milliyet.
- Baksi, S. (2018). Çocukların Mekan Algısının Yaşam Çevresi Üzerinden İncelenmesi. Konya: Selçuk Üniversitesi-Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre tasarımı Ana Bilim Dalı
- Baseel, C. (2019). *2d Cafe*. <https://japantoday.com/category/features/food/tokyo%E2%80%99s-amazing-2d-cafe-looks-like-an-illustration-but-it%E2%80%99s-an-actual-restaurant-you-can-eat-in> (Erişim tarihi : 02.01.2020).
- Boztepe, D. K. (2015). İllüstrasyonun Tarihsel süreci ve Gelişimi. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Arel üniversitesi.
- Canbulat, T. (2009). *Sahte Perspektif*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını.

- Çağlarca, S. (1999). Resim-Heykel: Plastik Ögeler. İstanbul: İnkilap Kitabevi.
- Cordan, Ö. (2017). “İç Mekan Atmosferi.” *Yapı Mimarlık Tasarım Kültür Sanat Dergisi* <https://yapidergisi.com/ic-mekan-atmosferi/> (Erişim Tarihi: 02.03.2020).
- Atan, U. (2013). Grafik İllüstrasyon Olarak Minyatür. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 6 (11), 23-26.
- Delikara, Ş. Y. (2005). *İstanbul Kafelerinden Örnekler Üzerine Bir Çalışma*. İstanbul: Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Derringer, J. (2012). *Candy Room*. <https://design-milk.com/the-candy-room-by-red-design-group/> (Erişim Tarihi: 14.02.2020).
- Design-milk. (2014). *Mind blowing porcelain art*. <https://design-milk.com/mind-blowing-porcelain-art-katharine-morling/> (Erişim Tarihi 10.02.2020).
- Gezer, H. (2012). Mekanı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(11), 1-10.
- Kahvecioğlu, H. L. (1998). *Mimarlıkta imaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine bir Model*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Marie, Q. (2016). *Edda Gimmes*. <https://www.kingdomofstyle.net/blog/2016/10/23/gimme-some-gimmes> (Erişim Tarihi: 01.02.2020).
- Noorata, P. (2012). *Charlotte Mann* . <https://mymodernmet.com/charlotte-mann-black-marker-wall-illustration/> (Erişim Tarihi: 02.02.2020).
- Teymur, A. (2017). Basın İlanlarında İllüstrasyonun Görsel İletişim Tasarımı. İstanbul: Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tucker, E. (2019). *Korean Cofee Shop Design*, <https://www.architecturaldigest.com/story/how-this-south-korean-coffee-shop-designed-look-cartoon> (Erişim Tarihi: 13.02. 2020).
- Williamson, C. (2013). Pop up work space. <https://design-milk.com/a-surreal-monochromatic-pop-up-workspace-at-wieden-kennedy/>(Erişim Tarihi: 02.02. 2020).
- Yakın, B. (2012). Tasarım Sürecinde Görsel Düşünme ve Görsel Anlatım İlişisine Analitik Bir Yaklaşım. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarî ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı
- Yazıcı, Y. E. (2015). Anamorfik İllüzyonun Mekan Algısına Etkilerinin Farklı Sanatçı Yaklaşımlarına Göre İrdelenmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 139-148.
- Yıldız, M., ve Alaeddinoğlu, F. (2011). Küreselleşme Çağında Değişen Mekân Algılayışları., Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi (845-862). <https://www.ayk.gov.tr/wp-content/uploads/2015/01/> (Erişim Tarihi: 02.03. 2020).
- Başkaya, A., Dinç, P., Aybar, U., Karakaşlı, M.(2003). “Mekansal İmaj Üzerine Bir Deneme: Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Eğitim Bloğu Giriş Holü”. Gazi Üniversitesi Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi Dergisi. 18/2, 79-94.
- Zagaria, E. (2019). Greem Cafe. <https://www.elledecor.com/it/best-of/a29891887/seoul-greem-cafe-2d-black-white-drawn/> (Erişim Tarihi: 01.02.2020).

## Görsel Kaynakça

**Resim 1:** Klasik müzik konseri afiş illüstrasyonu, Yazar Arşivi, 2017

**Resim 2:** Yavuz Öden H. (2017). *Karya Çiftlikte*. İstanbul: O2 Yayınevi.

**Resim 3:** Siyah beyaz mekân ve karakter illüstrasyonu çalışmaları, Kâğıt üzerine mürekkepli kalem, Yazar Arşivi, 2018

**Resim 4:** <https://www.farfetech.com/tr/shopping/women/items.aspx> (Erişim: 11.01.2020)

**Resim 5:** <https://www.kingdomofstyle.net/blog/2016/10/23/gimme-some-gimnes> (Erişim: 10.12.2019)

**Resim 6:** <https://design-milk.com/mind-blowing-porcelain-art-katharine-morling/> (Erişim: 18.01.2020)

**Resim 7:** <https://thecoolhunter.net/piccino-kids-wear-boutique-valencia-spain/> (Erişim: 12.12.2019)

**Resim 8:** <http://shenchinlun.com/News.Detail.asp?ID=246> (Erişim: 09.01.2020)

**Resim 9:** <http://www.hotpod.net.au/blog/2013/04/pomp-my-handbag/> (Erişim: 10.01.2020)

**Resim 10:** <https://design-milk.com/a-surreal-monochromatic-pop-up-workspace-at-wieden-kennedy/> (Erişim: 24.11.2019)

**Resim 11:** <https://design-milk.com/the-candy-room-by-red-design-group/> (Erişim: 01.11.2019)

**Resim 12:** [https://archiup.com/en/project/restaurants-architecture-cafes-and-bars-interiors-public-interiors-kluska-polska-warszawa\\_2945](https://archiup.com/en/project/restaurants-architecture-cafes-and-bars-interiors-public-interiors-kluska-polska-warszawa_2945) (Erişim: 13.12.2019)

**Resim 13:** <https://www.elledecor.com/it/best-of/a29891887/seoul-greem-cafe-2d-black-white-drawn/> (Erişim: 28.01.2019)

**Resim 14:** <https://japantoday.com/> (Erişim: 11.12.2019)

**Resim 15:** 2d cadde Café ,İstanbul Yazar Arşivi, 2020.

**Resim 16:** 2d cadde Café, İstanbul Yazar Arşivi, 2020.

**Resim 17:** 2d cadde Café,İstanbul Yazar Arşivi, 2020.

**Resim 18:** Mua kafe, İstanbul Yazar Arşivi, 2020.