



JOURNAL of SOCIAL and HUMANITIES SCIENCES RESEARCH (JSHSR)

Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi

Received/Makale Gelis 28.06.2022
Published /Yayınlanma 31.08.2022
Article Type/Makale Türü Research Article

Citation/Alıntı: Yavuz Öden, H. (2022). İllüstrasyon sanatı ile tasarımının bütünleşmesi ve mekan tasarımı. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 9(86), 1633-1641.
<http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.3197>



Dr. Öğr. Üyesi Hülya YAVUZ ÖDEN
<https://orcid.org/0000-0002-5598-8162>

Yalova Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi İç mimarlık Bölümü, Yalova / TÜRKİYE

İLLÜSTRASYON SANATI İLE TASARIMININ BÜTÜNLEŞMESİ VE MEKAN TASARIMI

INTEGRATION OF ILLUSTRATION ART AND DESIGN AND SPACE DESIGN

Issue/Sayı: 86

Volume/Cilt: 9

jshsr.org

ISSN: 2459-1149

ÖZET

İllüstrasyon ile sanatçı, hayal ettiklerini görselleştirebilmekte ve sanat eseri ortaya çıkmaktadır. Farklı alanlarda kullanılan illüstrasyon tasarımının her alanında yer bulmaktadır. İç mimari, grafik tasarım, moda ve tekstil ile animasyon vb. alanlarla bütünleşerek farklı işlevlerde kullanılan bir sanat dalı olmaktadır. Uygulama metodları farklı olsa da ortaya çıkan eserler çizginin karakterine, doğallığına ya da grafiksel etkisine göre kullanıcılarda farklı izlenimler oluşturmaktadır. Bu çalışmada illüstrasyonun, grafik tasarım ve mekan tasarımı ile ilişkisi irdelenerek Yalova Üniversitesi sanat ve tasarım fakültesi ile Altınova belediyesi arasında yapılan işbirliği ile ortaya çıkarılan illüstrasyonlar incelenmektedir. Bu illüstrasyonlar ürün ambalajları, mekan tasarımı gibi alanlarda kullanılmak üzere tasarlanmış olmaktadır. Tasarımlar, illüstrasyonlar ilgili üniversitenin öğretim elemanları tarafından tasarlanmıştır. Sonuç olarak sanat ile tasarımın farklı dallarının disiplinler arası işbirliği ile ortaya çıkardığı ürünlerin devamlılığının olması, üniversiteler ile kamu kurumlarının birlikteliğinin tasarımsal olarak olumlu etkileri gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: İç mekan, grafik tasarım, illüstrasyon, tasarım.

ABSTRACT

With illustration, the artist can visualize what they imagine and a work of art emerges. Used in different fields, illustration finds a place in every field of design. It is a branch of art used in different functions by integrating with interior architecture, graphic design, fashion and textile, animation, etc. Although the application methods are different, the resulting works create different impressions on the users according to the character, naturalness, or graphic effect of the line. In this study, the relationship between illustration, graphic design, and space design is examined and the illustrations created in cooperation between Yalova University Faculty of Art and Design and Altınova Municipality are examined. These illustrations were designed to be used in areas such as product packaging and space design. Graphic designs and illustrations were designed by the faculty members of the relevant university.

As a result, the continuity of the products created by the interdisciplinary cooperation of different branches of art and design, and the positive effects of the cooperation between universities and public institutions in terms of design have been observed.

Keywords: Interior design, graphic design, illustration, design.

1. GİRİŞ

İllüstrasyon, sanatçı tarafından, görülen, hatırlanan veya hayal edilen şeylerin çizim, eskiz, resim, fotoğraf veya diğer türden bir görüntü gibi grafiksel bir temsil kullanılarak yapılan bir görselleştirme veya tasviridir. Farklı illüstrasyon türleri bulunmaktadır. Bunlar; reklam illüstrasyonu, konsept illüstrasyonlar, moda illüstrasyonu, teknik illüstrasyonlar, bilgi grafikleri, ambalaj tasarımı illüstrasyonu olarak adlandırılmaktadır. İllüstrasyon sanatı grafik tasarım gibi hedef kitleyle iletişim kurma yönünde alanları desteklemekte veya iç mekan tasarımlarının kimliğine etki etmektedir. İllüstrasyon uygulamak için çok farklı yöntemler bulunmaktadır. Bunlar karakalem illüstrasyon,

suluboya veya farklı boya malzemeleri ile illüstrasyonlar, dijital illüstrasyonlar ve ya kolaj tekniği ile oluşturulan geleneksel yöntem veya dijital kolaj illüstrasyonlar olabilmektedir.

Grafik tasarım; tipografi, renk, biçim ile fikirleri iletmekte, illüstrasyon ise yaratıcı yorumlamaya odaklanmaktadır. Grafik tasarım tamamen kendi hedef kitlesi ile iletişim halinde tasarımları uygulamaktadır. Birçok durumda grafik tasarımı illüstrasyondan ayrılmamaktadır. Ancak aslında ikisi arasında net bir fark bulunmaktadır. Grafik tasarım ve illüstrasyon iki ayrı yaratıcı alandır. Ancak bazen örtüşme eğilimindedirler. Genellikle grafik tasarım daha çok ticari bir sanat olarak görülür. İllüstrasyon ise çoğunlukla güzel sanatların bir alanı olarak görülmektedir. Grafik tasarım daha çok belirli bir hedef kitleyle iletişim kurmakla ilgiliyken, illüstrasyon daha çok yaratıcı bir yorumla ilgilidir.

İllüstrasyon önceleri yaratıcı dünyada baskın bir güç iken, şimdi grafik tasarım çağdaş kültürün büyük bir parçası haline gelmeye başlamıştır. Grafik tasarım modern dünyanın her yerinde yer almaktadır. Hatta birçok grafik tasarım çalışması yeni bir sanat formu olarak kabul edilmeye başlanmıştır. Mekan içerisinde de mekanın kimliğini etkileyen özellikte metro istasyonları, hastaneler, ofisler, yeme içme mekanlarında grafik tasarım ve illüstrasyon görülmektedir.

2. TASARIM ve SANAT

"Tasarım" kelimesinin evrensel bir tanımı olmamasına rağmen, "Bir dizi estetiğe göre bir şeyin yaratılmasıyla ilgili plan olarak tanımlanabilir." Bu tanımın dikkat çeken yönleri bu şekildedir: plan unsuru; üretim (bilim) yerine yaratma (sanat) fikri; estetik kriterleri (bir güzellik tarzı). Tasarım sürecine işlevsellik veya maliyet gibi başka faktörler de dahil olabilir, ancak burada esas olarak sanatsal tasarımla veya "bir şeyin nasıl güzel yapılacağı" ile ilgilenilmektedir (URL1).

Endüstriyel tasarımcı Dieter Rams, iyi tasarımı bir ürünü pratik ve anlaşılır, yenilikçi, estetik açıdan hoş, göze çarpmayan, dürüst, dayanıklı, her açıdan titiz, ekoloji dostu ve mümkün olan en az miktarda tasarım gerektiren bir ürün haline getirmek olarak tanımlamıştır.

Charles Eames'e göre tasarım, amacın bir ifadesidir ve (yeterince iyiyse) daha sonra sanat olarak değerlendirilebilir; tasarım büyük ölçüde kısıtlamalara bağlıdır ve bir eylem yöntemidir ve kısıtlamalar ise her zaman vardır.

Tasarım, ayrıca, bir sanat biçimidir; nesnelere, deneyimlere anlam kazandırmak için gelişmiş prosedürlerden oluşan bir sistemi izleyen bir insan ifade yöntemidir. Tüm sanat formları gibi tasarım da sorunları çözme potansiyeline sahiptir. Tasarımın sanat olmadığı, işlevsel olması gerektiği sanatın yalnızca düşünce ve duyguları kışkırtmak için olduğu ve sorunları çözemeyeceği gibi tartışmalar tasarımcı ve sanatçılar arasında süregelmektedir. Bilinen her kültür, güçlü bir estetik düşünce ile yapılmış ve nesnelere, performanslar veya deneyimler olarak tezahür eden sanat eserleri üretmiştir. Sanat, nesnelere yaratmak için de kullanılır ve tasarımcılar işlerinde kasıtlı olarak önemli miktarda estetik kaygı taşımaktadır.

Üretilen hemen her şey sanatsal veya estetik açıdan hoş bir şekilde oluşturulabilmektedir. Bu, hem standart seri üretim ürünleri, hem de son derece uzmanlaşmış mühendislik ürünlerini kapsamaktadır. Yine de bir kahve fincanı, aydınlatma elemanı ya da merdiven formundan, bir tiyatro salonu ya da havayolunun çatısına, bir elbise, bir şirket logosuna ya da bir arabanın farına kadar geniş bir nesne yelpazesi bu kapsama girmektedir. Sanatsal tasarımda işlevsellik, performans, maliyet veya diğer estetik olmayan faktörlerin artırılmasına izin verilmez; daha ziyade, nesnelere güzelleştirilmesiyle sınırlıdır.

İyi tasarım ise bir dereceye kadar özeldir, ancak "iyi tasarım", çok sayıda doğrulama ile yinelenmeli bir tasarım sürecinde anlaşılır. Buna "tasarım odaklı düşünme" denilmektedir. Her şeyin doğru şekilde, doğru zamanda, doğru anda bir araya geldiği, işe yarayan bir nesnedir. Tasarım ile sanat arasındaki farka bakıldığında, tasarım, ölçülebilir sonuçlara sahip çözümler elde etmeye odaklanırken, sanat daha çok birden fazla anlamı olabilecek fikirleri ifade etmekle ilgilidir.

Tasarımı oluştururken dikkat edilecek önemli unsurlardan biri de tasarım ilkeleridir. Tasarım ilkeleri, bir sanatçı veya tasarımcı olarak eseri geliştirirken çok önemli hale gelmektedir. Bunlar kullanılmasında gereken araçlardır çünkü tasarımı izleyenler için tasarımın estetiğini ve görsel çekiciliğini geliştirmektedir. Başarılı bir tasarım, kişinin hedeflerini gerçekleştiren ve istenen bir sonuca sahip olan belirli bir işleve sahip iş için ön taslağı (veya planları) planlamak, hazırlamak ve yürütmek olarak tanımlanmaktadır.



Görsel 1. Klasör Tasarımı (Yazar tarafından Kadıköy için TAK projesi için hazırlanmıştır, Yazar arşivi 2015).

Tarihi mekânı bir nesne ile birleştirmek, ürün üzerinde o mekân dair izler bulmak kullanıcının anı anımsamasına yardımcı olduğu için tarihi mekânlar, iz bırakan semtler ile ilgili anılar biriktirmek, nesnelere bunları yanlarında taşımak istenmektedir. O semtin, şehrin önemli mekânları, önemli sembolleri nesne ya da mekân tasarımlarına da grafik ya da başka biçimsel yönlerden etki etmektedir.

2.1. Mekân ve Grafik Tasarımı

Grafik tasarım, içinde bulunduğu görsel kültüre, topluma ya da zamana bağlı olarak da değişkenlik göstermektedir. Bu çeşitlilikler grafik tasarımda eğilim denilen olguyu da beraberinde getirir. O kültürde yaşayan insanlar toplumunda bu trendleri duygusal birikimle değerlendirip tüketebilmektedir. Beğenisi, kültürü veya bireysel alışkanlıklarına göre değişkenlik göstermektedir. Bu nedenle, tasarımcının sosyal ve duygusal faktörleri göz önünde bulundurması gerekebilir. İç mekân grafik tasarımlarının tasarımcı veya sanatçı tarafından mekânların yüzeyine uygulanması ile elde edilen mekânla bütünlük hissi duygusal öğeleri de etkilemektedir. İllüstrasyonların ürün veya mekân tasarımında kullanılması, kullanılan yüzeyde kullanıcıya aidiyet hissi oluşturmaktadır. Grafik tasarım ve illüstrasyon arasındaki temel fark, bunların nasıl ve nerede kullanıldığıdır. Tipik olarak, grafik tasarım daha ticari bir eğilime sahipken, illüstrasyon ise güzel sanatlarla ilgilidir. Giderek daha fazla ticari proje genellikle duygusal ve farklı görseller gerektirdiğinden, bu farklılıklar zamanla daha az belirgin hale gelmektedir. Bu sayede mekân tasarımında duvar kağıdı, duvar resmi ya da sticker olarak yer almaktadır.



Görsel 2. Hastane Çocuk Kliniği Duvar İllüstrasyonları (Yazar tarafından hastane ve poliklinik odalarına uygulanmıştır, Yazar arşivi 2018-2019).

İç mekânda uygulanan illüstrasyonlar mekânın kimliğine, kullanıcının ihtiyaçlarına uygun renk ve karakterde seçilmelidir. Bu nedenle hastane iç mekânında uygulanan illüstrasyonlarda sıcak renkler ve umut verici hikâyeler içeren tasarımlar uygulanmalıdır. Mağaza içerisinde illüstrasyon çalışması yapılacaksa da o mekânın karakterine uygun desenler tasarlanmalı ve duvar kâğıdına baskı ya da akrilik kalem boya ile duvar üzerine direk uygulama yapılmalıdır.

2.2. Grafik Tasarım ve Mekan Tasarımı

American Institute of Graphic Arts'a (AIGA) göre tasarım, "fikirleri ve deneyimleri görsel ve metinsel içerikle planlama ve projelendirme sanatı ve uygulaması" olarak tanımlanmaktadır. Diğer bir deyişle grafik tasarım, belirli fikirleri veya mesajları görsel bir şekilde iletir.

Grafik tasarımda doluk ve boşluklar önemlidir. Tasarımda iki tür boşluk vardır: pozitif boşluk ve negatif boşluk. Pozitif uzay iki boyutlu veya üç boyutlu olarak algılanabilir. Pozitif alan, nesnelerin şekillerini ifade eder. Genellikle sayfanın ana odağı olarak kabul edilen herhangi bir şeyi ifade eder. Grafik tasarımda dört farklı tasarım türü bulunmaktadır. Bunlar; marka kimliği ve logo tasarımı, ambalaj tasarımı, web ve mobil tasarım, basın yayın, grafik tasarımın temel öğeleri, çizgi, şekil, renk, doku, tip, boşluk ve görüntüdür. Grafik tasarımın farklı alanları olarak

Kurumsal kimlik grafik tasarımı,

Pazarlama ve reklam grafik tasarımı,

Kullanıcı arayüzü grafik tasarımı.

Yayın grafik tasarımı.

Ambalaj grafik tasarımı.

Hareketli grafik tasarım.

Çevresel mekânsal grafik tasarım

Grafik tasarım için sanat ve illüstrasyon tanımlanmaktadır.

2.3. Mekan Tasarımı ve İllüstrasyon

Mekan için renk faktörü görsel algılamada farklı psikolojik etkiler göstermektedir. Mekanın hatırlanması, kullanıcının mekanda bir süre kalarak mekanda deneyim yaşaması ile mümkün olmaktadır. Mekanın içinde yer alan donatılar, tavan yüksekliği, grafik ve illüstrasyonlar, renk gibi etmenler mekanın hatırlanmasına etki eden faktörlerdir (Öden, 2020).

Başarılı tasarımcılar birçok disiplini bir arada kullanma yetisine sahiptir. Etkileşim alanı olarak mimari tasarım, işlevsel ve estetik olarak işlevsel bir sanat eseri olmanın yanında aynı zamanda bir fiziki bir ortamdır (Kutlu, 2015).

Tasarım çalışmasında mekanın amacına uygun grafikler, illüstrasyonlar ve renkler kullanılmaktadır. Farklı amaçlara göre renk ve grafik seçimleri etkilenmektedir. Sıcak renklerin fast food restoranlarda kullanılması gibi örneklerle rengin mekan için seçimini etkileyen örneklerdir. İllüstrasyon, tipografi, renk gibi unsurlar mağazaya müşterilerin çekilmesini etkilemekte, vitrinden itibaren müşterinin mağazadaki beklentilerini yönlendirmektedir. Mağazaya bu unsurlarla çekilen müşterinin alışveriş yapması ihtimalini de etkilemektedir (Akbal ve Taşova, 2018).

İllüstrasyon sanatçısının yapmakta olduğu iş, ilişkili bir metnin veya fikrin görsel bir temsilini sağlamaktır. Dolayısıyla, illüstrasyonun bir çizim ya da resim olduğu söylenebilmektedir. Çizimi yaratmak bir eylem olabileceği gibi, bir şeyi kanıtlamak ya da açıklamak için bir örnek de olabilir. Bir dergi makalesine eşlik eden bir resim de aynı zamanda bir illüstrasyondur. Sanatçı görebildiğini çizebilmekte, görüp algılamakta ve istediği şekilde yorumlayarak aktarmaktadır. Diğer insanlardan farklı olarak sanatçı gördüğü nesneyi yorumlayabilme yetisi ile farklı anlatım yollarına başvurur. İllüstrasyonu uygulamanın temelleri kurşun kalem ile obje etüdülerinin çok sayıda yapılarak iyi bir desen temeline sahip olmaktır. Ancak bu desen temelinden sonra objelerin yorumlanması ve farklı türlerde illüstre edilmesi uygun olmaktadır. Temel araç gereçler kurşun kalem, mürekkepli kalem, kağıt olarak bilinmektedir. Bunlar dışında çizim yapılabilen her tür boya vb. ürün ile dijital malzemeler de kullanılabilir.

İç mimarlıkta grafik tasarım ise bir düşüncüyü ya da bir duyguyu etkilemeyi kılmayı amaçlayan iç mekan grafik tasarım çalışmaları, o mekanın görsel konforunu arttırmakta, kullanıcıya kimlik kazandırır ve mekanın sıradan üslubunu ortadan kaldırmaktadır. İç mekânlarda grafik tasarım, özellikle ilk izlenimler söz konusu olduğunda çok önemlidir.

3. ALTINOVA BELEDİYESİ İLE TASARIM ÇALIŞMASI

Bu nedenle Altınova Belediyesi ile Yalova Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi arasında protokol hazırlanmış, döner sermaye bünyesinde proje danışmanlık çalışması yapılmıştır. Aynı zamanda bu protokol dahilinde illüstrasyon çalışmaları yapılarak ürün ve mekan için tasarımlar oluşturulmuştur.

Altınova ürünleri tasarım işleri için hazırlanan protokolün konusu; Yalova Üniversitesi Kadın ve Aile Araştırmaları Uygulama ve Araştırma Merkezi ve Girişimcilik ve İşletmecilik Uygulama ve Araştırma Merkezi desteği ile girişimci kadınların toplanmasını, eğitilmesini, Sanat ve Tasarım Fakültesi desteği ile markalaşma ve doğal ürünlerin satışa sunulması konusunda logo, ambalaj tasarım, mekan tasarımı konularındaki desteğini sağlayarak görev alacak üniversite akademik personelin görevlendirilmesi ile yukarıda sayılan desteklerin gerçekleştirilmesi, farklı tasarımların hazırlanması, revizyon işlemleri, mesleki eğitimlerde görev alma amaçlı proje danışmanlık hizmetleridir.

Projenin sonunda genel olarak,

Kadın istihdamının artırılması,

Altınova'ya özgü bir markanın oluşturulması,

Oluşturulan marka/markaların ürün kategorilerinin belirlenmesi

Oluşturulan marka/markaların pazarlama stratejilerinin yapılması için ambalaj ve butik ambalaj tasarımlarının oluşturulması

Ambalajlı hale gelmiş ürünlerin broşür, katalog ve e- ticaret platformu için stüdyo çekimlerinin yapılması

Oluşturulan marka/markaların pazarlama stratejilerinin yapılması için e-ticaret platformunun kurulması

Bölge turizminin canlandırılması amaçlanmıştır.

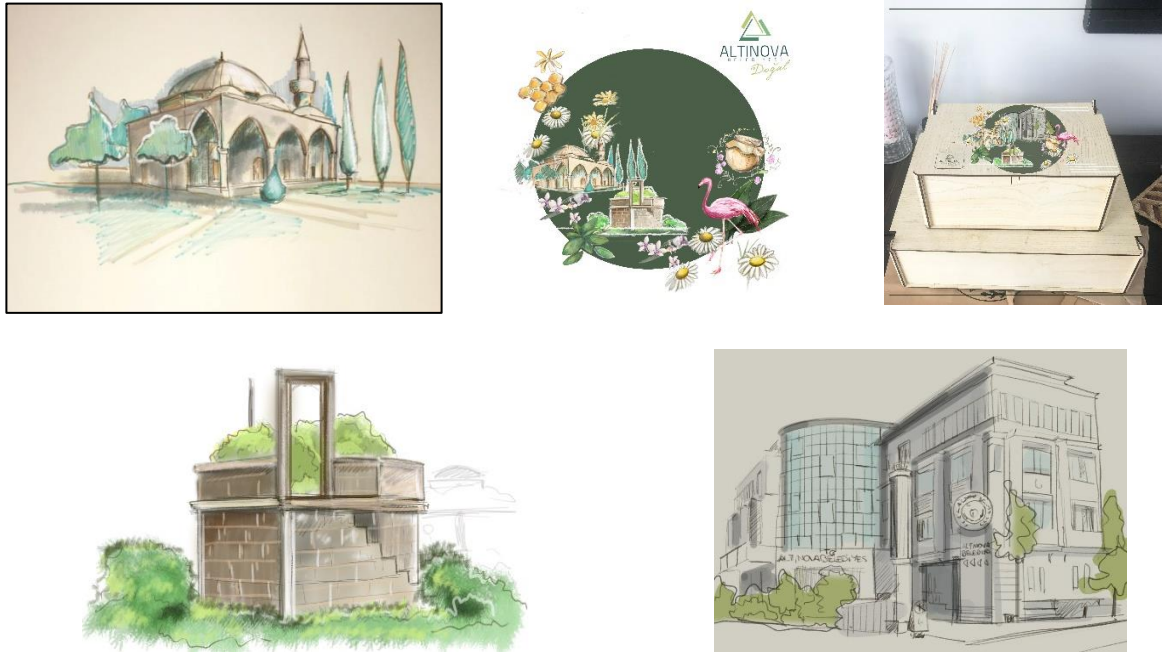
Projeye 2020 yılında başlanarak, 2022 yılında tamamlanmıştır. Bu süreçte Sanat ve Tasarım Fakültesi ile logo tasarımı, ambalaj tasarımı, illüstrasyonlar ve mekan içi kullanım için illüstrasyon ve grafik düzenlemeler yapılmıştır.

Altınova Belediyesinin ürün satışına sunduğu ve kadın emeğini desteklemeye odaklı projesinde kullanılacak olan ürünlere etiket ve ambalaj tasarımları yapılması istenmiştir. Bu doğrultuda Yalova Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi grafik tasarımı bölümü akademisyenleri tarafından hazırlanan etiket, logo tasarımlarına ek olarak satılacak olan ürünlerin illüstrasyonları da Sanat ve Tasarım Fakültesinde görev yapan yazar tarafından illüstrasyonu yapılmıştır. Bu ürünler meyve, çay vb. yiyecek ve içecek çeşitlerinden oluşmaktadır. Bu ürünler gruplara ayrılarak dijital ortamda onları en iyi ifade edebilecek hali ile ve ambalaj boyutu da göz önüne alınarak illüstrasyonları yapılmıştır. Aynı zamanda Altınova'nın tarihi mekanları ve önemli turistik mekanlarının illüstrasyonları da el çizimi ve dijital ortamda yapılmıştır. Bu tasarımlar da farklı ambalaj ve Altınova ürünlerinin sergilendiği ve satışa sunulduğu mekan içerisinde uygulanmak üzere hazırlanmıştır.



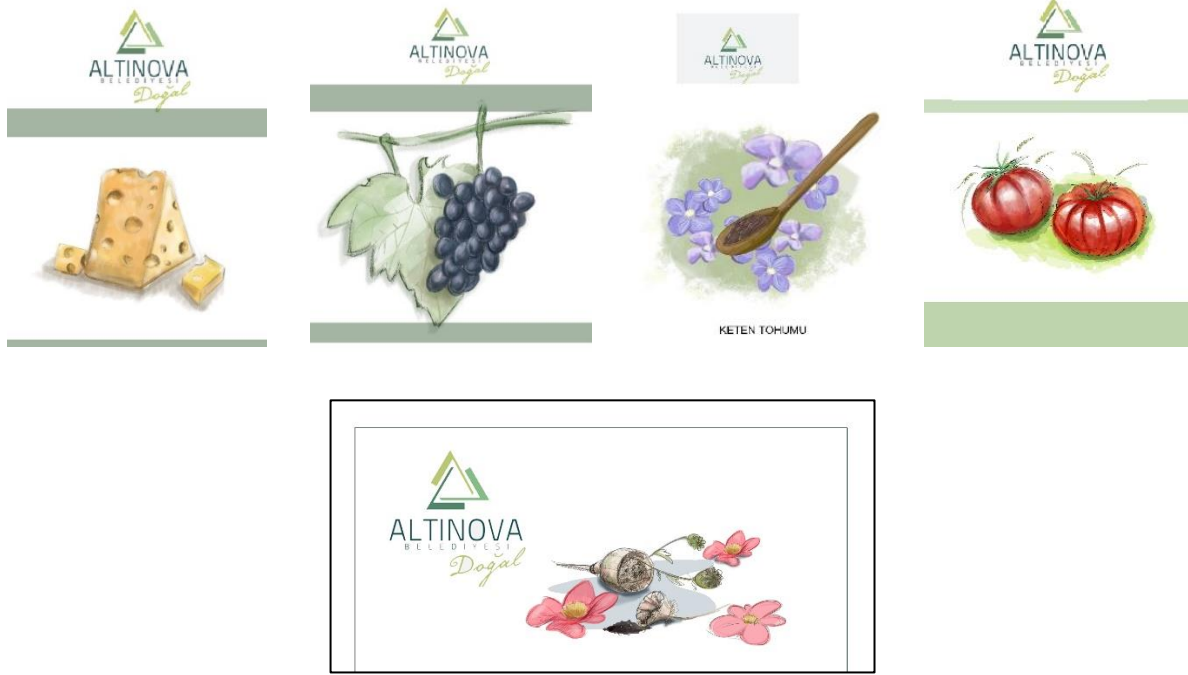
Görsel 3. Altınova Belediyesi Ürünleri İçin Hazırlanan İllüstrasyonlar (İllüstrasyonlar yazar tarafından hazırlanmıştır).

Grafik bölümü öğretim elemanları tarafından tasarlanan ambalajlara hazırlanan bu illüstrasyonlar eklenmiştir. Ürünlerin illüstrasyonları dijital olarak hazırlanmış, Adobe Photoshop programı ile renklendirilmiştir.



Görsel 4. Mekan illüstrasyonları (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Altınova Belediyesi içerisinde yer alan kuş oteli ve Hersek Camii¹, lagün gibi önemli mekanların illüstrasyonları yapılmıştır. Altınova'da yer alan Hersek lagünü² göçmen kuşlar için yaşam alanı sunmaktadır. Engelliler ve ailelerine hizmet eden erişilebilir korunan alan olarak tasarlanmıştır. Kuş gözlem kulesine ise merdiven ya da asansörle üst noktasına ulaşıktan sonra göçmen kuşları gözlemlemek mümkündür. Bu alanda aynı zamanda Doğa Tanıtım ve Eğitim Merkezi bulunmaktadır.

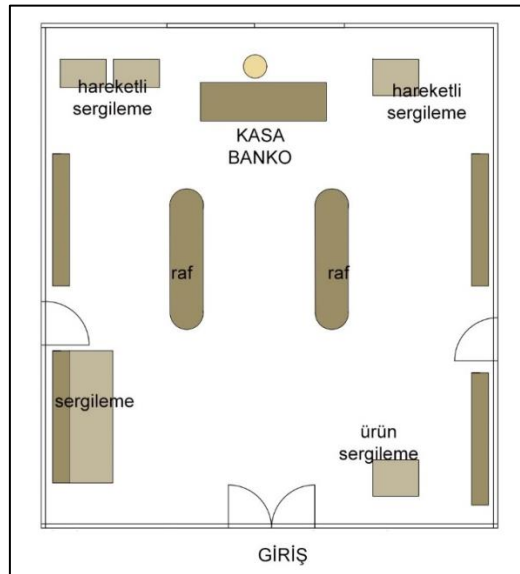


Görsel 5. Doğal Ürünler İllüstrasyon Çalışması (Yazar arşivi, 2022).

Yapılan çalışmalarda satışa sunulan ve sunulması planlanan ürünlerin illüstrasyonları ambalaj üzerine yerleştirilmesinde elde edilecek sonuca göre de yerleştirilerek resmedilmiş ve uygulanacak olan alana yerleştirilmiştir.

3.1. Altınova Mekan İllüstrasyonları

Altınova doğal ürünleri satış mağazasında ürünler rahatlıkla görülebilecek şekilde açık sistem raflarda sergilenmektedir.



Görsel 6. Altınova Ürün Satış Merkezi (Kroki yazar tarafından oluşturulmuştur).

¹ İzmit körfezi kıyısında Karamürsel ile Yalova arasında bulunan ve aslında küçük bir köyüne ait olan cami, II. Bayezid ve I. Selim devri Vezîriâzamlarından Hersekzâde Ahmed Paşa tarafından yaptırılmıştır.

² Marmara denizinden ince bir kıyı şeridi ile ayrılmakta, Yalova iline 27 km uzaklıkta ve Altınova ilçesinde bulunmaktadır.

Mağazanın giriş bölümünden itibaren simetrik olarak sergileme elemanları girişin karşısında dikey olarak yerleştirilmiştir. Kasa bankosu giriş bölümünün tam karşısında bulunurken hareketli sergileme elemanları kasanın iki yanında bulunmaktadır. Kademeli sergileme elemanı girişin sol bölümünde yer almaktadır.



Görsel 7. Doğal Ürünler Mağazası İçin Tasarımlar

Altınova Doğal ürünler satış mağazasında girişin iki yanında ürünlerin sergilendiği raf sistemleri yer almaktadır. Vitrin ve iç mekanda satışta olan ürünlerle ilgili görseller yer almamaktadır. Bu doğrultuda ürünler ve Altınova ile ilgili akılda kalıcılığı arttırmak ve müşterinin dikkatini mağazaya çekmek amacı ile yapılan, ürün illüstrasyonlarından tasarımlar oluşturularak vitrin ve kasa bankosu arkasında illüstrasyonlara yer verilen tasarımlar hazırlanarak sunulmuştur. Altınova Belediyesi Yöresel Ürünleri pazarlama ve Kadınların İsgihdamı projesi kapsamında, satış ofisinde iç ve dış mekanda kullanılmak üzere hazırlanan görsel tasarımlar oluşturulmuştur. İç mekanda kapı üzeri giydirme, dış mekanda duvar giydirmesi, satış bankosu arkasında stand olarak düzenlenen tasarımlar belediye tarafından kabul edilmiştir.

4. SONUÇ

Bir grafik tasarımın belirli bir amacı bulunmakta ve insanlara bir mesaj iletmektedir. Bunun için tasarımcı, izleyiciye amaçlanan mesajı göndermek için renklerin ve yazı karakterinin vb. gücünü kullanır. Grafik tasarımda kullanılan her unsurun belirli bir amacı bulunmaktadır. Buna karşılık illüstrasyonun bir mesaj vermek ya da izleyicinin dikkatini çekmek gibi bir amacı yoktur. Bunun nedeni, buradaki niyetin sadece bir şeyi sanat biçiminde sunmak olmasıdır.

Bu illüstrasyonlar markalar tarafından etiketlerde, iç mekan yüzeylerinde, dergi, kitap, mobilya, ev tekstili, vb. alanlarda kullanılmaktadır. Doğal ürünler satışı yapan “Altınova Doğal” markası için hazırlanmış olan illüstrasyonlar ambalaj üzerinde uygulaması yapılmıştır. Sanat tasarım fakültesi ile Altınova belediyesi işbirliği ile hazırlanan projede tasarlanan etiketler ve üzerlerindeki illüstrasyonlar mekan içerisinde de uygulanmak üzere yeniden düzenlenmiştir. Bu sayede elden edilen tasarımlar kasa bankosu arkası, Altınova doğal mağazası giriş bölümü ve kapı üzerine uygulanması için tasarlanmıştır. Doğal yiyecek, içecek illüstrasyonları, kentin önemli simge yapılarından illüstrasyonlar ile kompozisyon oluşturulmuş bu kompozisyonlarda özellikle Altınova’da üretimi yapılan ürünler üzerinde yoğunlaşarak tasarlanmıştır.

Mağaza tasarımlarında vitrin ve giriş bölümü müşteriyi ilk mağazaya davet eden bölümler olduğu için tasarımlara da girişten itibaren yer verilmek istenmiştir. Ambalajlarda uygulanması için grafik tasarımlar da Sanat Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü öğretim elemanları tarafından hazırlanmıştır. İllüstrasyonları Altınova belediyesi ile olan protokol sonucunda yazar tarafından hazırlanmış, kent ve ürün illüstrasyonları ürün etiketlerinde ve mekan içerisinde kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Bu çalışmada da uygulandığı üzere iç mekan tasarımı ile grafik tasarımın bir bütün olarak uygulandığı tasarımlar mekan tasarımında artmakta ve çevresel grafik tasarım önem kazanmaktadır.

KAYNAKÇA

- Akbal, B. & Taşova, N. K. (2018). Mimari mekan tasarımlarında yer alan grafik tasarım öğelerinin anlamsal analizi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 10(2), 21-38.
- American Institute of Graphic Arts (2020). What Is Graphic Design? A Beginner's Guide to This Creative Career Erişim adresi: What Is Graphic Design? A Beginner's Guide to This Creative Career | Rasmussen University
- Kutlu, R. (2015). Tasarımda disiplinlerarası yaklaşım-mekan ve grafik tasarım ilişkisi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 5 (3),40-51.
- Öden, H. Y. (2020). The use of illustration art in children oriented indoor and furniture designs: application examples and techniques. *International Design and Art Journal*, 2(2), 161-175.
- URL 1- Artistic Design Art and Design: Types, History (2022). What is Design? Erişim adresi: Design Art: History, Types of Applied Arts (visual-arts-cork.com)