

**İÇ MEKAN TASARIMINDA İNSAN VE RENK İLİŞKİSİ:  
KONUT ÖRNEĞİ**

**Şerife ÇETİNBAŞ**

**Karabük Üniversitesi  
Fen Bilimleri Enstitüsü  
Mobilya ve Dekorasyon Eğitimi Anabilim Dalında  
Yüksek Lisans Tezi  
Olarak Hazırlanmıştır**

**KARABÜK  
Ocak 2012**

Şerife ÇETİNBAŞ tarafından hazırlanan “İÇ MEKAN TASARIMINDA İNSAN VE RENK İLİŞKİSİ: KONUT ÖRNEĞİ” başlıklı bu tezin Yüksek Lisans Tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Ayhan ÖZÇİFÇİ

Tez Danışmanı, Mobilya ve Dekorasyon Anabilim Dalı

Bu çalışma, jürimiz tarafından oy birliği ile Mobilya ve Dekorasyon Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.16/01/2012

Ünvanı, Adı SOYADI (Kurumu)

İmzası

Başkan : Yrd. Doç. Dr. Gülsu U. HARPOTLUGİL (KBÜ)

Üye : Prof. Dr. Ayhan ÖZÇİFÇİ (KBÜ)

Üye : Yrd. Doç. Dr. Suat ALTUN (KBÜ)

...../...../2012

KBÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu, bu tez ile, Yüksek Lisans derecesini onamıştır.

Doç. Dr. Nizamettin KAHRAMAN

Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

*“Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak elde edildiğini ve sunulduğunu; ayrıca bu kuralların ve ilkelerin gerektirdiği şekilde, bu çalışmadan kaynaklanmayan bütün atıfları yaptığımı beyan ederim.”*

Şerife ÇETİNBAŞ

## **ÖZET**

**Yüksek Lisans Tezi**

### **İÇ MEKAN TASARIMINDA İNSAN VE RENK İLİŞKİSİ: KONUT ÖRNEĞİ**

**Şerife ÇETİNBAŞ**

**Karabük Üniversitesi**

**Fen Bilimleri Enstitüsü**

**Mobilya ve Dekorasyon Eğitimi Anabilim Dalı**

**Tez Danışmanı:**

**Prof. Dr. Ayhan ÖZÇİFÇİ**

**Ocak 2012, 61 sayfa**

Bu çalışmada; iç mimaride mekan-renk ilişkisinin mekan tasarımına etkisinin belirlenmesi, tasarımın sahip olması gereken kimliğe bürünmesi ve tasarımın rastlantıya dayalı olmadığını göstermek için bir etüt çalışması amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında tasarım sürecinden başlayarak referans alınan faktörler ve renkler analiz edilmiştir. Her bir rengin insan üzerindeki etkisi hakkında bilgi toplanmıştır. Sonuç olarak, siyah ve morun depresyonu; kırmızının heyecanı; beyazın temiz ve saflığı; mavinin serinlik ve derinliği; sarı ve turuncunun ise sıcaklığı temsil ettiği söylenebilir. Ayrıca mekan tasarımı için renklerin belirlenmesinde tasarımcı, kullanıcı ve mekan faktörlerinin etkin olduğu gözlemlenmiştir. Buna göre, tasarlanan mekanlarda kullanılan renklerin seçiminde mekanın kullanım amacı, işlevi ve kullanıcı özellikleri dikkate alınarak tasarımın yapılması önerilebilir.

**Anahtar Sözcükler** : İç mimari, tasarım, renk  
**Bilim Kodu** : 711.1.062

## **ABSTRACT**

**M.Sc. Thesis**

### **RELATIONSHIP BETWEEN HUMAN AND COLOR IN THE INTERIOR DESIGN: AN EXAMPLE OF HOUSING**

**Şerife ÇETİNBAŞ**

**Karabük University**

**Graduate School of Natural and Applied Sciences**

**Department of Furniture and Decoration Education**

**Thesis Advisor:**

**Prof. Dr. Ayhan ÖZÇİFÇİ**

**January, 2012, 61 pages**

In this study, it is aimed a study work to determine the impact on human of perceptual dimension and psychological identification of relationship between space and color in the interior design, to show that the design need to have an identity and the design have not any coincidence. Factors and colors taken reference starting from the design process were analyzed in study. The information have been collected about impact on the human of each color. As a result, each of colors has a different effect on human. For instance; black and purple are depression, red is excitement, white is purity, blue is depth and coolness, yellow and orange are fondness. In addition, it has been observed that designers, user and the factors of space have an important effective at the determination of the colors for interior design. Accordingly, the design may be advised to taken attention use of space, function and user features at the selection of used colors in designed spaces.

**Keywords** : Interior architect, desing, color

**Science Code** : 711.1.062

## TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın planlanmasında, araştırılmasında, yürütülmesinde ve oluşumunda ilgi ve desteğini esirgemeyen, engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle çalışmamı bilimsel temeller ışığında şekillendiren sayın hocam Prof. Dr. Ayhan ÖZÇİFÇİ' ye sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmalarım sırasında bilimsel düşünceleri ile beni aydınlatan tavsiyelerini aldığım hocalarım Doç. Dr. Hamiyet ŞAHİN KOL'a, Yrd. Doç. Dr. Suat ALTUN'a, Yrd. Doç. Fatih YAPICI'ya, Doç. Dr. Şeref KURT' a, ve Öğr. Gör. Günay ÖZBAY'a ayrıca Mimarlık Fakültesi Öğr. Üyesi Yrd. Doç. Dr. Gülsu ULUKAVAK HARPUTLUGİL'e, teşekkür ederim.

Bu dönemde geçirdiğim sıkıntılarda beni yalnız bırakmayan, maddi ve manevi desteğini esirgemeyen eşim, anne ve babama şükranlarımı sunarım.



## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
KABUL .....	ii
ÖZET .....	iv
ABSTRACT .....	vi
TEŞEKKÜR.....	viii
İÇİNDEKİLER .....	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xii
BÖLÜM 1 .....	1
GENEL BİLGİLER .....	1
1.1.GİRİŞ.....	1
BÖLÜM 2. ....	3
İÇ MİMARİDE TASARIM .....	3
2.1. İÇ MEKANI TANIMLAMA VE TASARLAMA.....	3
2.2. TASARIM SÜRECİNDE TEMEL TASARIM ELEMANLARI.....	4
2.2.1. Nokta .....	4
2.2.2. Çizgi .....	4
2.2.3. Yön .....	5
2.2.4. Biçim.....	6
2.2.5. Aralık .....	7
2.2.6. Doku.....	8
2.2.7. Renk .....	10
2.2.8. Işık - Gölge.....	11
2.3. MEKAN TASARIM SÜRECİNDE KULLANILAN TEMEL TASARIM İLKELERİ.....	12
2.3.1. Birlik-Bütünlük .....	13
2.3.2. Egemenlik.....	14
2.3.3. Hiyerarşi.....	15
2.3.4. Vurgu .....	15

	<b><u>Sayfa</u></b>
2.3.5. Simetri .....	16
2.3.6. Zıtlık .....	17
2.3.7. Ritim.....	18
2.3.8. Tekrar .....	20
<b>BÖLÜM 3</b> .....	<b>22</b>
<b>İÇ MİMARİ MEKAN</b> .....	<b>22</b>
3.1. MEKANIN SOSYAL YÖNÜ .....	22
3.2. İLETİŞİM KAVRAMI.....	23
3.2.1. İletişim açısından Mekan .....	24
3.3. MEKANI TANIMLAYAN SINIRLAR .....	25
3.3.1. Mekanı Tanımlayan Yatay ve Düşey Sınırlar .....	25
3.3.2. Sınırlar Üzerindeki Açıklıklar ve Geçişler .....	29
3.4. MEKANA DAİR GEREKSİNİMLER .....	32
3.4.1. Kontrol Gereksinimi.....	32
3.4.2. Egemenlik Gereksinimi.....	32
3.4.3. Kişiselleştirme Gereksinimi .....	33
3.4.4. Seçim Özgürlüğü Gereksinimi .....	34
3.4.5. Mahremiyet Gereksinimi .....	35
3.4.6. Düzen Gereksinimi.....	36
3.4.7. Farklılık Gereksinimi .....	37
<b>BÖLÜM 4</b> .....	<b>38</b>
<b>MEKAN TASARIMINDA REFERANS ALINAN FAKTÖRLER</b> .....	<b>38</b>
4.1. KAYNAK OLARAK TASARIMCI.....	38
4.2. HEDEF OLARAK KULLANICI .....	39
4.2.1. Kullanıcının Tanımlanması .....	40
4.2.2. Antropometrik Boyutlar .....	40
4.2.3. Kullanıcı Renk İlişkisi.....	42
4.2.3.1. Renklerin Psikolojik Etkileri ve Aydınlatma Sistemindeki Rolü .....	42
4.2.3.2. Mekan ve Eylem Özelliklerine Göre Renkler .....	50
4.2.3.3. Renklerin Tasarımda Hacim ve Görünüşlerine Etkileri.....	55

	<b><u>Sayfa</u></b>
4.2.3.4. Rengin Farklılığı .....	56
4.2.3.5. Mekanda Kullanılan Aydınlatmanın Renk ve Kullanıcıya Etkisi .....	58
BÖLÜM 5 .....	60
SONUÇ VE ÖNERİLER .....	60
KAYNAKLAR .....	62
ÖZGEÇMİŞ .....	65

## ŞEKİLLER DİZİNİ

	<b><u>Sayfa</u></b>
Şekil 2. 1. Nokta örnekleri .....	4
Şekil 2. 2. Çizgi çeşitleri .....	5
Şekil 2. 3. Yönler (doğrultular).....	5
Şekil 2. 4. Biçimsel çokgenler .....	6
Şekil 2. 5. Aralıklı çizgiler .....	7
Şekil 2. 6. Merdiven korkuluğunda aralık uygulamasının gösterimi.....	8
Şekil 2. 7. Doğal doku elemanları örneklendirilmesi .....	9
Şekil 2. 8. İşlenmiş mermer uygulaması.....	9
Şekil 2. 9. Yapay dokular .....	10
Şekil 2. 10. Renk skalası .....	11
Şekil 2. 11. Tarihi bina aydınlatması .....	12
Şekil 2. 12. Konut İçi Birlik-Bütünlük .....	13
Şekil 2. 13. Egemenlik.....	14
Şekil 2. 14. Yemek salonu .....	14
Şekil 2. 15. Merdiven ve lavabo örneği .....	15
Şekil 2. 16. Vurgusal çizgiler .....	16
Şekil 2. 17. Mutfak tasarımı .....	16
Şekil 2. 18. Simetrik formlar .....	17
Şekil 2. 19. Büyük ada Ziya yalısı .....	17
Şekil 2. 20. Biçimsel zıtlıklar .....	18
Şekil 2. 21. Zıt renklerle mutfak tasarımı .....	18
Şekil 2. 22. Ritim formları .....	19
Şekil 2. 23. Bekleme salonu .....	19
Şekil 2. 24. Tam tekrar .....	20
Şekil 2. 25. Merdiven formunda tam tekrar .....	21
Şekil 2. 26. Aralıklı tekrar .....	21
Şekil 3. 1. Cam malzemeyle bölünmüş iç mekan .....	26
Şekil 3. 2. Cam malzemeyle bölünmüş alanlar.....	26

	<b><u>Sayfa</u></b>
Şekil 3. 3. Duvar formunda bölünmüş mekan .....	27
Şekil 3. 4. Dış bükey oturma birimi.....	28
Şekil 3. 5. İç bükey oturma birimi .....	28
Şekil 3. 6. Büyük Ada yalısı .....	30
Şekil 3. 7. Çatı katı oturma salonu.....	31
Şekil 4. 1. Antropometrik ölçüler .....	41
Şekil 4. 2. Kadın ve erkek antropometrik ölçüleri.....	41
Şekil 4. 3. Kırmızı sandalye.....	43
Şekil 4. 4. Lavabo tasarımları .....	44
Şekil 4. 5. Sarı rengin duvarda uygulanması.....	45
Şekil 4. 6. Yeşil genç odası tasarımı .....	45
Şekil 4. 7. Duşakabin .....	46
Şekil 4. 8. İç mekanda mor rengin uygulanması.....	47
Şekil 4. 9. Bahçe mobilyası.....	47
Şekil 4. 10. Koltuk tasarımı.....	48
Şekil 4. 11. Gri rengin iç mekanda uygulanması .....	48
Şekil 4. 12. Kahverengi banyo tasarımı .....	49
Şekil 4. 13. Lacivert konsept yatak odası.....	49
Şekil 4. 14. Yatak odası tasarımı.....	50
Şekil 4. 15. Banyo tasarımı .....	51
Şekil 4. 16. Mutfak tasarımı.....	52
Şekil 4. 17. Oturma odası .....	52
Şekil 4. 18. Çalışma odası .....	53
Şekil 4. 19. Yemek odası .....	54
Şekil 4. 20. Çocuk odası.....	54
Şekil 4. 21. Çocuk odası renk uygulaması .....	55
Şekil 4. 22. Aynı mekanın farklı renklerle kullanımı.....	56
Şekil 4. 23. Işık mekana etkileri.....	58

## BÖLÜM 1

### GENEL BİLGİLER

#### 1.1. GİRİŞ

Tasarlanmış mekanlar her zaman amaçlandığı şekilde kullanılmamaktadır. Çeşitli mekanların, işlevlerine ilişkin özellikleri doğru iletmemesi ve buna bağlı olarak öngörülen şekilde kullanılmaması, istenmeyen durumların ortaya çıkması ve kullanıcıların zorlanması çok sık karşılaşılan sorunlar olarak gözlemlenmektedir. Bu nedenle tasarımcıların estetik konusunu ilk planda ele alması; tasarımı kendilerine göre değerlendirip, kullanıcının yaşayabileceği sorunları göz ardı etmesi; müşterilerini memnun etmeye çalışırken, asıl kullanıcıya önem vermemesi, tasarımı yanlış noktalara götüren yaklaşımlar olabilmektedir. Mekanların öncelikle, içinde gerçekleşecek insan aktiviteleri ve buna bağlı davranışlar temelinde ele alınması gerektiği düşünülür. Bunun yanında, tasarımcı ve kullanıcı arasındaki ilişki hedef kullanıcı tarafından çözülebilecek bilgilerin fiziksel çevreye uygun şekilde kodlanabilmesine dayanmaktadır.

Etkin bir kullanım ile ifade edilen; kullanıcının, mekanın ne için olduğu, mekanda gerçekleştirmek istediği aktiviteler, mekanın kullanım amacı, mekandan beklentiler gibi durumları olağan bir şekilde ve zorlanma yaşamadan anlayabilmesidir. Mekanın bu anlamda, işlevini ve gerçekleşmesi öngörülen davranışları kullanıcıya iletmesi gerekmektedir. O halde tasarımcının yapması gereken davranıştan, uygun çevresel elemanlarla kodlamasına kadar tasarımı kullanıcının fiziksel, psikolojik, algısal ve benzeri boyutlarına aykırı düşmeyecek şekilde belirlemiş olması da istenen kullanımın sağlanması için önemlidir. Ayrıca, yapılması öngörülen davranışların yanı sıra, istenmeyenlerin de ele alınması ve kullanıcıya iletilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Mekanın düzenleniş amacına baēlı beklentiler, mekanın işlevini istenen şekilde yerine getirmesi ile ilgilidir. Örneēin, çalıřma ve eēitim amaçlı mekanlarda performansın yüksek olması, sosyal amaçlı mekanlarda etkileşimin belli bir düzeyde gerçekleşmesi gibi amaçlar söz konusudur. Bu amaçların da, öngörülen durumlar olarak gerçekleştirilen tasarım tarafından desteklenmesi önemlidir. Bu çalıřma kapsamında yapılan arařtırma sonucunda, mekan tasarımından istenen sonuçların alınabilmesi ve etkin bir kullanımın saēlanabilmesi için, mekan tasarımının renklerin bir iletiřim aracı olarak ele alması ve kullanıcılara hedeflenen algıyı bırakması, mekanın doēru kimliēe büründüğünü göstermektedir. Renklerin algısal psikolojide bıraktığı etkiler belirlenip mekanın oluřturulmak istenen kimliēine göre önerilerde bulunulacaktır. Bu çalıřmalar doērultusunda kullanıcıların mekandan beklentileri ortaya konmaya çalıřılacaktır.

## BÖLÜM 2

### İÇ MİMARİDE TASARIM

İç mimari de mekanın formu ve formun mekan içinde örgütlenmesi, çizgi, doku, renk ve ışık ile desteklenip zaman ile kalıcı hale gelmesiyle oluşabilir. Burada amaç bireye özgü ve bireyin kendine ait mekanı oluşturabilmektir.

#### 2.1. İÇ MEKANI TANIMLAMA VE TASARLAMA

Tasarlama, arayışlar ve alternatifler üretme sürecidir. Soyut biçimler, somut biçimlere oranla alternatif üretmeye daha elverişli şekilde bilinmektedir. Bu yaklaşımla değerlendirildiğinde tasarımcının kullanıcı gereksinimlerini göz önünde bulundurarak ortaya koyduğu somutlaştırma sürecinin aksine, görselleştirme çalışmalarında somut biçimleri fazlalıklardan arındırarak, soyutlama yaklaşımının daha verimli sonuçlar ortaya çıkardığı görülmektedir.

Tasarımcının belleğindeki pek çok imge, belleğin bilinçlilik düzeyinin altında oluşmaktadır. Bellekte oluşturulan imgelere ilişkin eskizler, tam anlamıyla bellekteki imgelerin kopyası değil, imgelerin genel karakteristik özelliklerini yansıtan soyutlama yaklaşımlarıdır. Bu yaklaşımlar tasarım eylemine başlayabilmek için esin kaynağını oluşturmaktadır. Tasarım ürünü, mekanın oluşumunu sağlaması için bazı sınırları incelemek gerekir. Getirilen sınırlar mekan için tasarımın oluşmasını ve tanımlanmasını sağlayan etkin bileşenlerdir. Bu sınırlamalar olmadan bir mekan tanımlamak, kavrayabilmek, analiz edebilmek ve kullanıcı olarak değerlendirip anlamlandırabilmek mümkün değildir.

Tasarımda en önemli hedeflerden birisi baskın kavramı ve düşünceye yol gösteren olarak ele almak ve bütün farklı parçaları birleştirerek güçlü bir ilişki yaratan temayı oluşturmaktır [1]. Bu sayede tasarımın sınırlarını belirlemek mümkündür. Tasarım



sürecinde ise yaratıcılığın yerinin ve öneminin vurgulanması söz konusu olduğunda sezgi, bağlam ve algı kavramlarının adeta birer kilit taşı olduğu ve bu sürecin yaratıcılık bağlamının açıklanmasında ayrı bir öneme sahiptir [2]. Bir tasarım ürününün mekanın gerçekliği sembolik değer taşımakta ve kullanıcıların belleğinde oluşturulan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla belleğin, mekansal gerçeğin kullanıcı tarafından algılanmasında rolü büyüktür. Mekanda algılanmış olanları sıralamak, aralarında bağlam kurmak belleğin gerçekleştirdiği eylemlerdir. Tasarımda alt bileşenlerin tasarımcı tarafından sıralanması, aralarında bağlam kurulması parça-bütün ilişkilerinin yapısını kavrayabilmekle mümkündür. Bu bağlamda temel tasarım elemanları ve ilkelerinin açıklanmasında ayrı bir öneme sahip oldukları vurgulanmalıdır.

## 2.2. TASARIM SÜRECİNDE TEMEL TASARIM ELEMANLARI

### 2.2.1. Nokta

Temel tasarım öğelerinden biri olan nokta, aynı zamanda, formun da öğeleri arasında yer almaktadır. Nokta boyutsuz eleman olarak da adlandırılabilir. “Nokta en basit tasarım elemanı olarak kabul edilir” En basit tanımı, gözün algı sınırları içinde olan en küçük tanımlı öğedir ve bu tanıma Şekil 2.1’de örnekler verilmiştir [3].



Şekil 2.1. Nokta örnekleri.

### 2.2.2. Çizgi

Çizgi, yüzey üzerinde iki biçimde ifade edilebilir. Birincisi, koordinat sisteminde, başlangıç noktası ile diğer ikinci nokta arası; ikincisi ise başlangıç noktası ile yön ve büyüklük şeklinde tanımlanabilir. En önemli özelliği kütle ve formu göstermesidir. Formu anlatmak için çizginin akıcı ve keskin olması gerekir [4]. Şekil 2.2’de

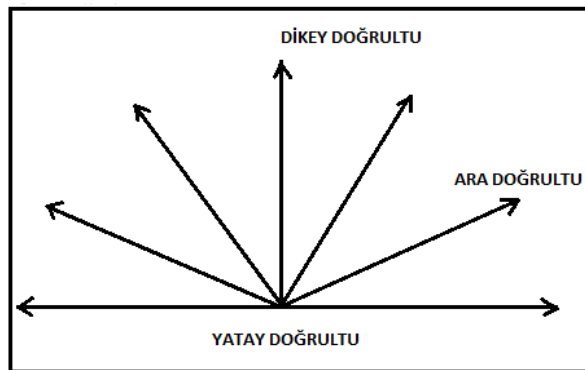
kalınlaşıp incelererek, keskinleşip yumuşayarak, koyulaşp açılarak form ve düzene ışık değeri katan ve etkinliğini artırdığını gösteren örnekler verilmiştir. Diğer bir açıdan bakıldığında, genişliğinin çok az olması ve uzunluğunun fazla olması formun çizgi olarak algılanması sağlar. Yatay çizgi durağanlığı, dikey çizgi kararlılığı, eğik çizgi ise kararsızlığı hareketi ifade eder [5].



Şekil 2.2. Çizgi çeşitleri.

### 2.2.3. Yön

Gerek çizgiler gerekse iki ya da üç boyutlu cisimler konumlarıyla bir takım yönler gösterirler. İki veya üç boyutta sonsuz sayıda doğrultudan söz edilebilir. Burada sözü edilen yönün coğrafi bir kavram olan doğadaki yönleriyle benzerliği yoktur. Yön yer çekimine bağlı bir faktördür. Yer çekimi serbest düşmeyi simgelediğinden, düşey doğrultuyu, ona dik durumdaki doğrultuda denge halini simgelediğinden, yatay doğrultuyu oluşturmaktadır [3]. Düşeyle yatay arasındaki diğer yönlerde ara doğrultuları (yönleri) temsil etmektedir. Bu açıklamaların örnekleri Şekil 2.3'de verilmiştir [5].



Şekil 2.3. Yönler (doğrultular).

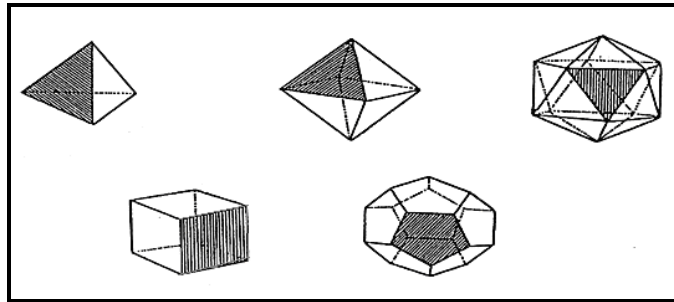
#### 2.2.4. Biçim

Bir mekan, değer, renk ve dokusal farklılıklar nedeniyle sınırları belirlenmiş olarak algılanır ki buna "biçim" denir. Bir diğer tanım "düzensizlikler arasında oluşan güçler diyagramı" şeklinde yapılmaktadır. Form (şekil) genel anlamda varlıkların tüm görünüşüdür. Her varlığın temel bir formu-biçimi vardır. Resmi yapılacak modelin de karşıdan görünüşü kare, dikdörtgen, üçgen veya oval gibi geometrik yüzeylerden oluştuğu bilinmektedir [3].

Görsel anlatımda rol oynayan önemli öğelerden biri de "biçim"dir. Doğada var olan her cismin, bir geometrik forma dayalı biçimi vardır. Fakat biçimlerde kendi aralarında büyük farklılıklar gösterir.

- Dörtgen biçimler; Açık, kesin, emin ve belirli bir ifade taşır.
- Dar açılı ve çapraz biçimler: Daha dinamik bir etki taşır.
- Geometrik eğri biçimler: Süreklilik ifadesi güçlüdür.
- Serbest biçimler: Biomorfik, organik eğriler, yüzeylerin sürekliliğini, kütleli bütünlüğü ve biçimsel yumuşaklığı vurgular [3].

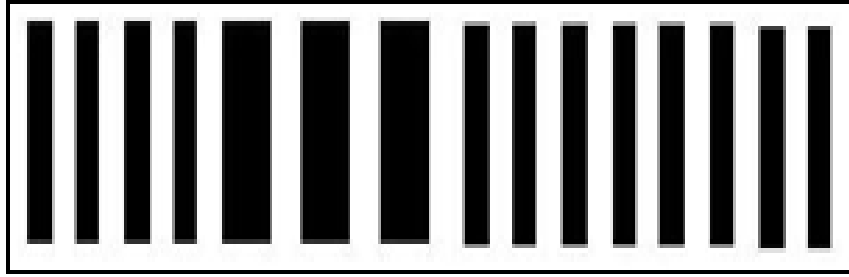
Bazı biçimlerin bir kısmı geometrik bir düzen içinde oldukları halde diğer kısımları tamamen serbest görünümündedirler. Bu bakımdan biçimlerin birbiriyle bağıntısını kurabilmek güç ise de, yine de onları bir dönüşüm çemberi etrafında toplamak ve birbirleriyle kıyaslamak mümkündür. Biçimi sınırlayan çizgi karakterleri, Şekil 2.4'de gösterildiği gibi biçimin yuvarlak, sivri, keskin, yumuşak nitelikler sahip olmasına katkıda bulunduğu gösterilmiştir.



Şekil 2.4. Biçimsel çokgenler [6].

### 2.2.5. Aralık

Bir tasarım içindeki elemanların birbirlerine olan uzaklıklarına aralık denir. Birbirlerine yakın aralıklar uygun, birbirlerinden çok farklı aralıklar ise zıtlık oluştururlar. Bir tasarımdaki en büyük aralık, en küçük aralığa zıttır. Bu ifade Şekil 2.5’de gösterilmiştir [3].



Şekil 2.5. Aralıklı çizgiler.

Aralıkların birbirlerine eşit tertiplenmesi, giderek ortamı tek düzenli (monoton) hale getirir. Bu da can sıkıcılık yaratır. Bu nedenle Şekil 2.1’de ki düzenlemede aralıkların uygulanışında, tek düzenliğe sebep olmayacak, ilgi çekiciliği yüksek, sürprizli görüntülere sahip, birbiri ile uyumlu, bazen de zıt merdiven korkuluğunu belirli aralıklarla farklı uygulaması gösterilmektedir.

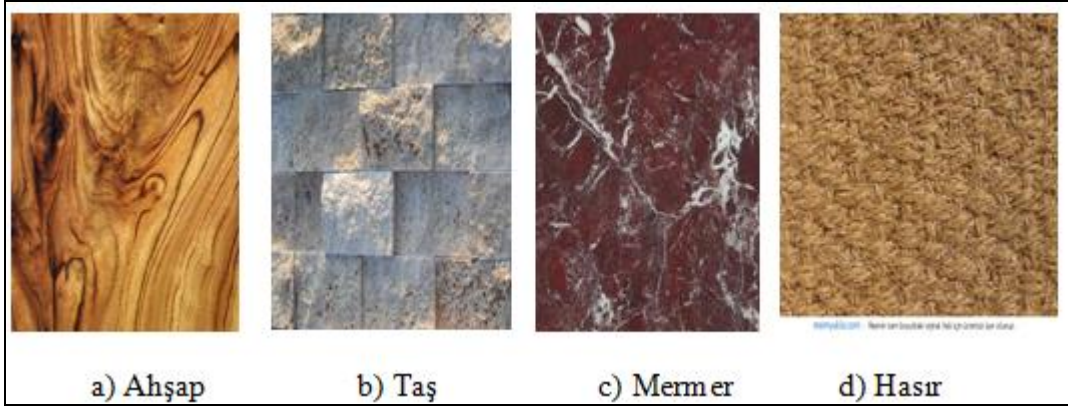


Şekil 2.6. Merdiven korkuluğunda aralık uygulamasının gösterimi [7].

### 2.2.6. Doku

Cisimlerin yüzeylerinin göstermiş olduğu değişik yapıya doku denir. Dokular doğal doku ve yapay doku olarak ikiye ayrılır.

Doğal Doku: Bir nesnenin, üzerine dokunarak hissettiğimiz ya da gözümüzle algıladığımız yapısıdır. Çevremizi gözlemlediğimizde, doğanın bu konuda ne kadar cömert olduğunu rahatça görebiliriz. Ağaç gövdeleri, taşlar, yapraklar, otlar, bir cevizin kabuğu, bir kaktüs görüntüsü, mermer ve bunlara benzer binlerce nesne üzerindeki doğal dokuyu görmemiz ve algılamamız mümkündür [5]. İşlenmiş ahşap, mermer ve hasırın mekan tasarımında kullanışı Şekil 2.7’de verilmiştir (Şekil 2.8).

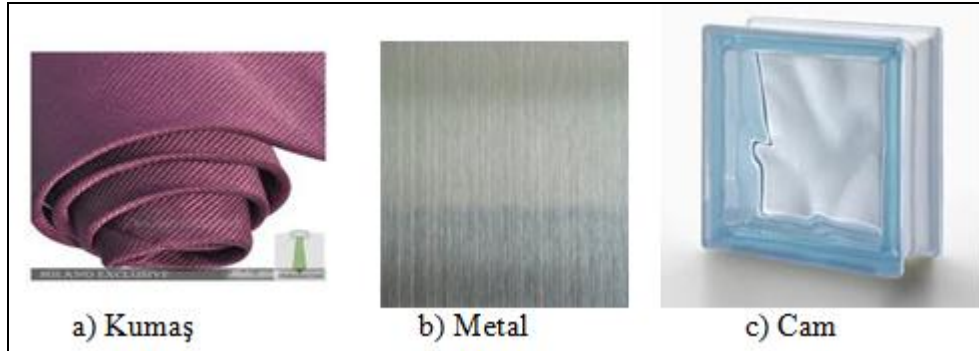


Şekil 2.7. Doğal doku elemanları örneklendirilmesi [8].



Şekil 2.8. İşlenmiş mermer uygulaması.

Yapay Dokular: İnsanlar tarafından yapılmış olan cam, metal, halı, perde, plastik ve bunlara benzer pek çok nesnenin yüzeylerinde görülen ya da algılanan yapıdır. Bu malzemelere Şekil 2.9’da örnek gösterilmiştir.



Şekil 2.9. Yapay dokular [8].

Fiziksel Özelliklerine Göre Dokular:

- Yumuşak ve sert dokular
- Soğuk veya sıcak renkli dokular
- Mat veya parlak yüzeyli dokular

Yumuşak ve Sert Dokular: Koltuk veya kanepenin yüzeyi ipekli, pamuklu veya yünli kumaş yüzeyi, rendelenmiş ahşap yüzeyi, ince sıva, alçı sıva, boyalı badanalı yüzeyler yumuşak dokulara örnek verilebilir.

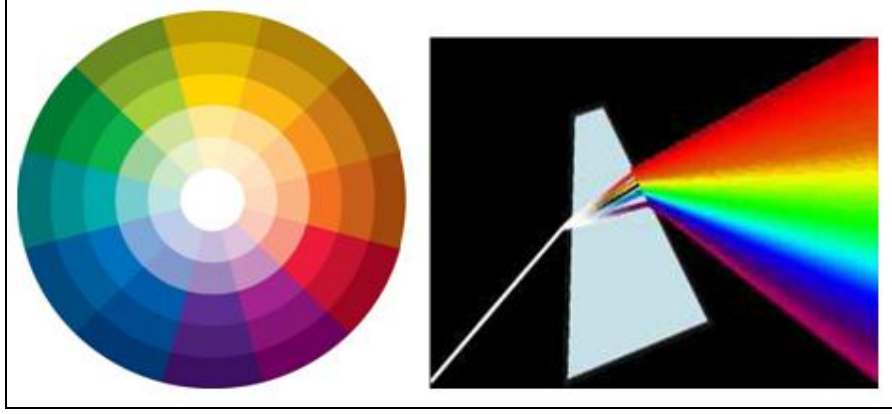
Taş veya tuğla duvar yüzeyi, parlak verniklenmiş ahşap yüzeyi, derzli sıva yüzeyi sert dokulardır. Sert dokulu yüzeyler pürüzlülükleri nedeni ile suni ve tabii ortamda psikolojik olarak insanın üzerinde heyecanlandırıcı, tahrik edici ve korkutucu özelliğe sahiptir. Sert dokulu yüzeyler bize olduğundan daha yakın görünürler. Yumuşak doku için dinlendirici, yakıştıracı ve rahatlatıcı etki uyandırdığı söylenebilir [5].

Soğuk veya Sıcak Renkli Dokular: Soğuk renkli dokularda yüzey bize olduğundan daha uzakta görünür. Sıcak renklere ise daha yakında görünürler. Soğuk renkli dokuda yüzeyler insan ruhunda sükunet verici, dinlendirici ve rahatlatıcı etki yaparlar. Sıcak renkli dokularda yüzeyler neşe verici, heyecanlandırıcı, ilgi uyandırıcı ve tahrik edici his verir [5].

Mat veya Parlak Yüzeyle Dokular: Parlak dokulu yüzeyler bize olduğundan daha yakında mat yüzeyler ise daha uzaktaymış hissi verirler. Parlak dokulu yüzeyler neşe, canlılık, samimiyet ve dinamik etkisi verirler. Mat dokulu yüzeyler ciddiyet, ağırbaşlılık, ilahi duygular hissettirici duygular verir. Sert dokulu, sıcak renkli ve parlak yüzeyle cisimler olduklarından daha yakında, soğuk renkli ve mat yüzeyle cisimler olduklarından daha uzakta gibi görünür [5].

### **2.2.7. Renk**

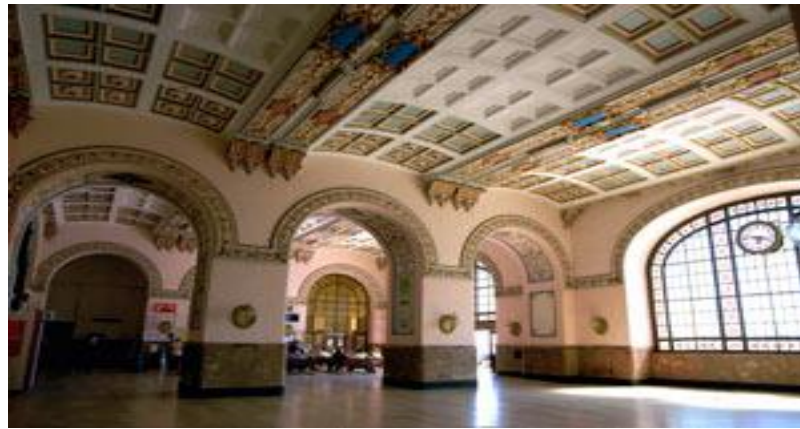
Cisimler tarafından yansıtılan ışığın gözde oluşturduğu duyumdur. Doğada ışık ışınlarının cisimler üzerinde çarpması ve yansması ile gözümüzde meydana gelen duyuların her birine renk denir [3]. Şekil 2.10'da renkler gösterilmiştir.



Resim 2.10. Renk skalası [9].

### 2.2.8. Işık - Gölge

Modelin hacim ve derinliğinin belirgin hale gelmesini sağlayan kavrama ışık-gölge denir. Işık kaynakları güneş, ay ve suni aydınlatma araçlarıdır. Işık kaynağı eşyanın her tarafını aynı derecede aydınlatmaz. Işığa yakın olan yerler aydınlık, ışığı görmeyen ve uzak yerler karanlık, ışık ve gölge arasında kalan yerler ise eşyanın esas rengini verir. Işığın aydınlatma derecesine ton denir. Güneş ışığının mekan içerisindeki oluşturduğu aydınlık alan ile karanlıkta kalan alan Şekil 2.11’de gösterilmiştir. Bir kaynaktan aydınlatılan varlıkların ışık ve gölge durumunu incelersek başlıca 4 değer görürüz [3].



Şekil 2.11. Tarihi Haydar Paşa Garı [10].

Açık ton ( ışıklı kısım ): Işığın eşya üzerine doğrudan doğruya geldiği en aydınlık kısımdır. Bu kısım eşyanın öz rengini vermez.



Öz ton: Işığın eğik olarak geldiği, yansımaların ve parlamaların olmadığı kısımdır. Bu kısım eşyanın öz rengini verir. Yuvarlak cisimlerde bu bölge açık tonla koyu ton arasında bir geçiş yaptığı için bu kısma pasaj denir.

Koyu ton ( öz gölge ): Eşyanın ışık almayan, en koyu olan kısımdır. Açık - koyu ton, bir rengin ışıktan gölgeye geçerken aldığı ton dereceleridir.

Düşen gölge: Eşyanın fona ya da zemine düşen gölgesidir. O eşyanın biçimini yansıtır [3].

### **2.3. MEKAN TASARIM SÜRECİNDE KULLANILAN TEMEL TASARIM İLKELERİ**

Binalar, iç mekânlar, endüstri ürünleri ve görsel iletişim araçları önceden tasarlanmış olsunlar ya da olmasınlar, bizi herhangi bir biçimde etkilerler. Bu etki, olumlu ya da olumsuz olabilir. Tasarım mesajının doğru ve etkili olabilmesi için tasarım ilkelerinin bilinmesi ve bu bilgilerin nasıl işleneceğinin bilinmesi gerekir [3]. Tasarım meydana getirmekte kullanılan ilkeler şunlardır:

#### **2.3.1. Birlik-Bütünlük**

Birlik, iç mimari ve mekan tasarımında başarılması en zor öğelerden biridir. Oran ilişkileri renk, doku, form, zaman, üslup, gibi öğelerle birlik ve bütünlük oluşturabilir. “Birlik olma duygusunu güçlendiren uygunluk farklı hareketlerdeki çizgi, biçim, renk, doku ve açıklık-koyuluk etkisi veren öğelerin bu ilkeler doğrultusunda düzenlenmesi sonucu yaratılır” [11]. Birlik, tasarım öğelerinin bir araya gelerek oluşturduğu senteze bütünlük duygusu veren bir olgudur.

Fiziksel ve algısal öğelerin birliği, öğelerin birbiriyle olan uygunluğu biçiminde düşünüldüğünde, “çeşitlilik/zıtlık” karşıtlık bir kavram olarak ortaya çıkar. Önemli olan birlik ve çeşitliliğin ya da karmaşıklığın dengeli birlikteliği sayesinde uyumun elde edilmesidir. “Geçmişte durağan karakterlerdeki bir estetik anlayış yerini, dinamik bir fenomen olarak değerlendirilen “estetik deneyim” e bırakmaktadır.

Estetik çekiciliğin temelinde ilgi uyandıracak, duyguları harekete geçirecek hoşlanma ve zevk alma ile sonuçlanacak çeşitlilik ve bunları düzenleyecek disipline sokacak bir bütünlük olgusu vardır. Düz-çizgisel formların egemenliğinde, hem simetrik, hem de birlik-bütünlük ilkelerinin de başarılmasıyla mekan tasarlanmış olur. İç mekanın formu, iç mekanda yer alan yüzey formların ve mobilyaların biçimlenmesini sağlar. Şekil 2.12’de gösterildiği gibi tavan konstrüksiyonunun da, ön cam bölmesinde gökyüzü ve mavi derinlik teması, birlik-bütünlük kavramı örneklendirilmektedir [11].

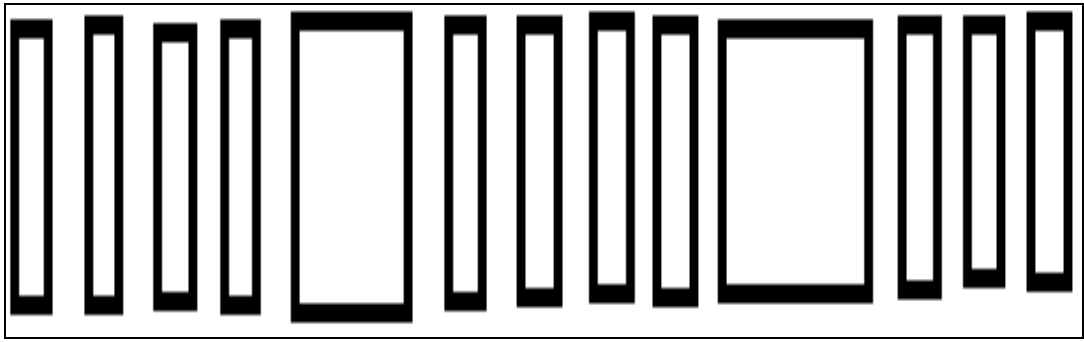


Şekil 2.12. Konut içi Birlik-Bütünlük [12].

### 2.3.2. Egemenlik

Egemenlik, bir nesnenin veya bir faktörün bulunduğu ortamda hakimiyet kurması veya fark edilmesidir. Geçiş ve karşıtlığın bir aradaki uyumu egemenlik ve değişkenlik içerir. Egemenlik dengeyi sağlar, değişkenlik de ilgiyi artırır. Şekil 2.6’da egemenlik ilkesine şekillerle örnek verilmiştir. “Elemanlar birbirleriyle karşıtlık veya zıtlık durumunda bunlardan biri egemen durumda ise bir denge ve birlikten söz edilebilir. Egemenlik ilkesi, birlik ve görsel denge gibi iç mekan da formun devinimini sağlayan öğeler ile iç içedir. Görsel algıyı destekleyen ve gerekli

verileri ileten bir ilkedir [11]. Bir tasarımda kullanılan öğelerden birinin ya da bir grubun diğer öğelere ölçü, renk, doku ve benzeri bakımlardan üstünlük sağlamasına egemenlik denir. Her türlü egemenlik zıtlıkla sağlanır. Şekil 2.14’de yemek salonunda bir birini takip eden sandalyelerin yanında egemenliğini sembolize eden diğerlerinden biçimsel formlarıyla ve renk farklılığıyla ayrılmış sandalye gösterilmiştir. Egemenlik öğenin farklı boyutu ile görsel hale getirilir. Bazı durumlarda, bir öğe diğerlerinden küçük olduğu halde, iyi seçilmiş konumu ile de düzenlenmeye egemen olabilir [11].



Şekil 2.13. Egemenlik.



Şekil 2.14. Yemek Salonu [13].

### 2.3.3. Hiyerarşi

Koram (hiyerarşi), doğadaki düzenin genel olarak sıralanması veya yapılmasıdır. Ağaç dallarının yapılanışı (büyük dallardan küçük dallara ve yapraklara) deniz kabuklarının sarmal formları, kar tanelerinin yapılanışı formun paketlenmesinde yer alan en ufak parça, düzgün dörtyüzlüden kompleks formların oluşması hepsi bir koramdır. “İki zıt ucu uygun kademelerle birbirine bağlayan köprüye koram (hiyerarşi) denir” [6]. Bu değişiklik formun ölçüsü, biçimi, yönü, rengi, dokusu, tonu gibi yapısal özellikleri de içerebilir. Koram aslında bir tekrardır. Formun belirli bir orana bağlı kalarak değişmesi sonucu oluşan tekrarlardır. Şekil 2.15’de Merdiven tasarımı üzerinde form itibariyle hiyerarşik bir düzenin varlığını görmek mümkündür [6].

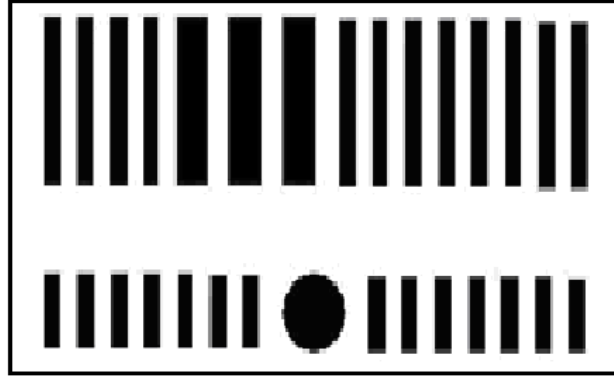


Şekil 2.15. Merdiven ve lavabo örneği [12].

### 2.3.4. Vurgu

Vurgu, bir tasarımdaki çeşitli birimler arasından belirli bir elemanın ya da bir gurubun ön plana çıkarılmasıdır ve Şekil 2.16’da gösterilmiştir. Herhangi baskın bir elemanı olmayan tasarımın, sıkıcı ve monoton olacağı söylenebilir. Ancak, bir tasarımda gereğinden fazla sayıda baskın eleman var ise, bu da boğucu ve yorucu bir

etki yaratarak, tasarımın gerçek kavramlarının gözden kaçmasına sebep olabilir. Tasarımın tüm bölümleri, bütünsel bir kavram ve bu kavramın oluşturduğu kurgu içindeki önem derecelerine göre uygun şekilde oluşturulmalıdır [11].



Şekil 2.16. Vurgusal çizgiler.

Şekil 2.17’de monoton düzenlenen mutfak mobilyasında birbirinden ayrı iki renk kullanılarak düz köşeli formlara sahip dolapların yanında yuvarlak formu masa ve sandalyelerle renk ve şekil vurgulaması yapılmıştır.



Şekil 2.17. Mutfak tasarımı [12].

### 2.3.5. Simetri

Simetri, bir kompozisyon ya da doğal oluşumda öğeler arasındaki ortak yönlerin dengeli bir biçimde bulunması durumudur. Başka bir ifade ile tasarımı merkezden



bölen hayali çizginin iki tarafındaki aynılıktır [3]. Şekil 2.18’de örnekte gösterilmiştir.



Şekil 2.15. Simetrik formlar.

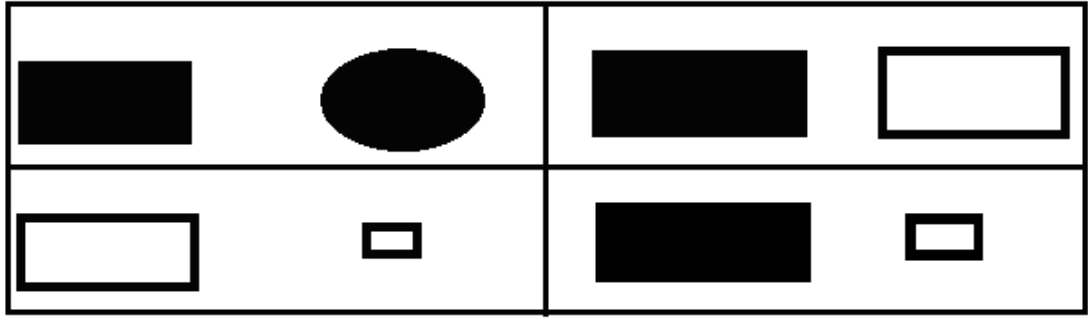
Şekil 2.19’da konut yapının pencere sisteminde simetrik ilkesi kullanılarak tasarım yapıldığı gösterilmiştir.



Şekil 2.19. Büyük ada Ziya yalısı.

### 2.3.6. Zıtlık

Kontrast-karşıtlık kavramını geniş kapsamları ile ele alındığında evrende her şeyin karşıtlıklar dengesi içinde olduğu görülür. Bu sosyal yapıda da biçimsel yapıda da böyledir. Bir tasarımın değerlendirilmesinde karşıtlıklar daima ön plandadır [3]. Bu açıklama Şekil 2.20’de gösterilmiştir.



Şekil 2.20. Biçimsel zıtlıklar.

Zıtlık yoksa hareket yoktur, varlık yoktur, süreç yoktur. Tasarım açısından değerli görülen her yapıtta kuşkusuz çok iyi çözümlenmiş kontrast bir denge vardır. Şekil 2.21’de zıtlık kavramı renk zıtlığı kullanılarak örnek gösterilmiştir.

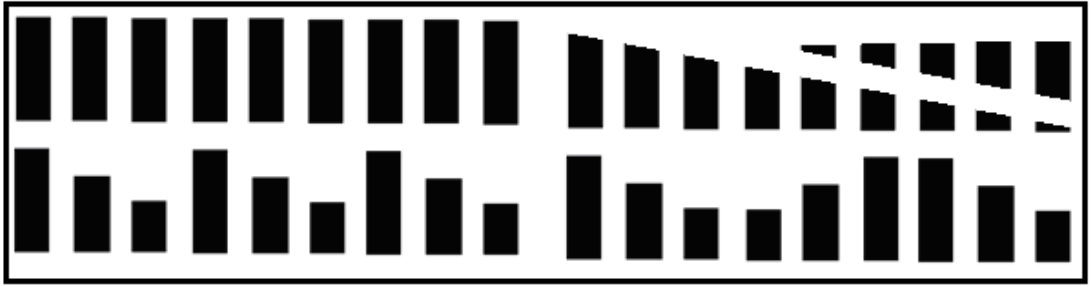


Şekil 2.21. Zıt renklerle mutfak tasarımı [13].

### 2.3.7. Ritim

Ritim, tasarım öğelerinin bir düzen içinde tekrarlanmasının yarattığı etkidir. Söz konusu tekrarlar benzer aralıklarla olabileceği gibi değişken aralıklarla da olabilir [3]. Şekil 2.22’de değişken aralıklar verilmiştir. Bu anlamda ritim;

- Renklerin,
- Açık-koyunun,
- Öğelerin birbiriyle olan ilişkilerinin,
- Dolu-boş kısımlar ve bunların çevre ilişkisinin,
- Hakim ve kontrast elemanların,
- Gölge, yarı gölge ve açık durumların,
- Devinimlerin yükselme ve alçalma hızlarının üzerimizdeki etkisidir.



Şekil 2.22. Ritim formları.

Şekil 2.23'deki mobilya ve donatı elemanlarının ritimsel ilkeye örnek olarak düzenlendiği gösterilmiştir.



Şekil 2.23. Bekleme salonu [14].



### 2.3.8. Tekrar

Bir tasarım ögesi mimari bütünde birden fazla kullanılırsa tekrar meydana gelir. Bir elemanın çoğaltılması ile uyumlu bir bütün elde edildiğinde gerek süsleme ve gerekse mimaride çok başvurulan bir ilkedir [3]. Tekrar 3 grupta incelenebilir.

- Tam Tekrar
- Aralıklı Tekrar
- Değişken Tekrar

Tam tekrar ögesini Şekil 2.24’de ve Şekil 2.25’de merdiven temasını kullanarak örneklendirmesi verilmiştir.



Şekil 2.24. Tam tekrar [7].



Şekil 2.15. Merdiven formunda tam tekrar [7].

Temel tasarım öğelerinin birer aralıkla tekrar edilmesi merdiven teması üzerinde Şekil 2. 26'da verilmiştir.



Şekil 2.26. Aralıklı tekrar [7].

## BÖLÜM 3

### İÇ MİMARİDE MEKAN

#### 3.1. MEKAN

Mekanlar, ölçü birimleriyle boyutları ölçülebilen, formları belirlenip, çizilebilen ve koordinatlarıyla kapladığı hacmi başka noktalara göre belirlenebilen açık, yarı açık ya da kabukla çevrili boşluklu parçalardır. Mekanlara etki eden bir takım öğeler, gerçek mekanın daha büyük, daha rahat, daha ferah, ya da daha sıkıcı, daha küçük gibi algılanmasına neden olabilir. Bu da, belli bir mekanın var olan gerçek nitelik ve niceliklerini değiştirmez [11].

Mekan; insanın bir amaca yönelik olarak doğal çevrede gerçekleştirdiği bir sınırlama, yapay bir değişim, sosyal örgütlenmenin ifadesi olan bir kurgulamadır. Tasarlanan mekan, zihinde yaratılan kavramı fonksiyonel ve simgesel olarak dışa yansıtan bir kabuk olarak da değerlendirilmektedir. Mekan kavramı renk, doku, malzeme gibi öğelerin bir araya getirilmesi ve mekana uygulanması sonucunda kullanıcısıyla birlikte kimlik kazanır. Mekan, sınırlandırılmış boşluk parçasıdır. İçinde var olan donanım ve içinde yaşayanlarla anlam kazanır. İnsan boyutuyla ilintili ve gerekli yaşama ortamı niteliklerine sahip bir mekanın, kullanılabilirliği söz konusudur. Ancak, gerçekten var olmasına karşın ölçüğü, iklimsel koşulları, yoğunluğu, yetersiz aydınlığı gibi elverişsiz ortamlarından dolayı insanların içinde yaşamasının olanaklı olmadığı mekanlarda olasıdır [11].

#### 3.1.1. MEKANIN SOSYAL YÖNÜ

Tasarlanmış mekan, aynı zamanda sosyal ve kültürel bir üründür. İnsan etkinlikleri, sosyal yapıdan bağımsız fiziksel çevre yoktur. Kişinin aktiviteleri, içinde bulunduğu sosyal çevreden bağımsız değerlendirilemeyeceği için,

aktivitelerin gerekleŖtiđi mekanlarda sosyal aıdan ele alınmak durumundadır. İlk baŖlarda, bireyin hayatta kalabilmesi iin gerekli evresel koŖulları sađlamak zere ortaya ıkan mimarlık, sosyal yapının dıŖ kabuđunu oluŖturarak, toplumun bir gostergesi haline dnŖmŖtr. Mekansal yapıların sosyal yaŖamın meydana geldiđi sahneler olmakla birlikte, sosyal iliŖkilerin retildiđi ve dzenlendiđi bir ara da olduđunu ileri srmŖtr [15]. Buna gre, iinde gerekleŖecek davranıŖların mekanların oluŖmasında olduđu kadar, mekanların da sosyal yaŖamın biimlenmesinde belirleyiciliđi sz konusudur.

Mekanların fiziksel olarak blnmesi ve sınıflandırılmasıyla, sosyal iliŖkiler de kontrol altına alınmıŖ olur. EtkileŖimi belirleyen kurallar genelde sosyal kurallarken, iŖaretler fizikseldir. İnsanları belli mekanlara yerleŖtirerek onları gruplar ve kategorilere ayırır. Buna bađlı olarak, tanınmayan insanlar hakkında, buldukları mekana ve mekan iindeki konumlarına dayanarak belli yargılara varılabilmektedir. Bir mahkeme salonu, oturma dzeninin sosyal staty gstermesi aısından en somut rneklerden biridir. Mekanlar sadece aktivitelerin gerekleŖtiđi deđil, aynı zamanda kiŖiler arası iliŖkilerin nemli oranda belirlendiđi ve insanların sosyal statlerinin iletildiđi hacimlerdir. Bu sebeple mekanlar, sosyal anlamlarından bađımsız dŖnlmemelidir.

### **3.2. İLETİŖİM KAVRAMI**

Byklđ, biimi, ierdiđi donatıların zellikleri ve dzenleniŖleri, kullanılan malzemeler ve btn diđer fiziksel zellikleriyle bir mekanın; iŖlevini, iinde bulunan sosyal koŖulları, yapılması ngrlen davranıŖları, kullanıma iliŖkin ipularını iletmesi sz konusudur. Buna bađlı olarak tasarımdan istenen sonucun sađlanması, yani ngrlen davranıŖların gerekleŖmesi iin, baŖarılı bir iletiŖimin gerektirdiđi Ŗartların mekan tasarımı aısından deđerlendirilmesidir. Mekan dilinde sz yoktur; mekanın hangi amala kullanıldıđına dair yapılan szl aıklamalar dolaylıdır, dıŖarıdan katkıdır ve mekanın dili grseldir. Bu bađlamda, mekan tasarımına bir iletiŖim aracı olarak yaklaŖıldıđında, grsel iletiŖim ele alınması gereken nemli bir konu olmaktadır [16]. Grsel iletilerin gerek oluŖturulması, gerekse anlaŖılması bilgi ve deneyim gerektirir. Bir grsel

iletişim şekli olarak mekan tasarımında da istenen sonucun sağlanması için, kullanılan elemanların olası etkilerinin ve iletilerinin bilinmesi gereklidir [16].

Her insan görsel iletiler iletir ve ortaya konan ifadeyi görebilen herkes de alıcı konumundadır. Görsel iletişimde bulunan kişinin, görsel iletilerinin ne derecede bilincinde olduğu, bu konuda almış olduğu eğitim ve sahip olduğu iletişimsel niyet, onun tasarımcı, sanatçı veya iletişimde bulunan herhangi bir kişi oluşunu belirler. Bunun yanında bir tasarımcı, kapsamlı bir eğitim almış olarak, bilinçli iletişim kurma niyetleri ve müşteri kaynaklı problemleri çözme amacı ile mimarlık, iç mimarlık, çevre tasarımı, moda ve ürün tasarımı, grafik tasarım, sinema alanlarında görsel ifadeler meydana getirir [16].

Öncelikle görsel iletişim şekli olan mekan tasarımında, tasarım elemanlarının olası etkilerinin ve buna bağlı olarak kullanıcının algısal özelliklerinin ele alınması gerektiği düşünülmektedir. Bunların yanı sıra, tasarımın kişisel olmayan iletişim ya da kitlesel iletişim olarak gerçekleştiği durumlar için, mekansal gereksinimler ve kullanıcı mekan etkileşimi bağlamında genel kullanıcı özellikleri, önem taşıyan kriterlerdir.

### **3.1.2. İletişim Açısından Mekan**

Mekanın düzenleniş şekli de, aktivitenin nasıl gerçekleşeceğini belirler. Buna bağlı olarak bir mekanın, kullanıcının davranışlarını yönlendirmesi ve sınırlandırması söz konusudur. Mekan, hareketi, görsel ve işitsel duyumu kısıtlayacak fiziksel engellerle tanımlanmış çevredir. Davranışın sınırlandırılıp yönlendirilmesi, mekanın ne için olduğunun, içinde hangi aktivitenin ne şekilde gerçekleştirileceğinin iletilmesi olarak değerlendirilebilir. Örneğin, ofislerde çalışanların konumları, birbirlerine uzaklıkları ve yerleşim düzeni, çalışanlar hakkında sosyal iletiler iletir, özel ve kamusal alanları tanımlar ve böylece dışarıdan gelenlerin nasıl davranacağı konusunda fikir vererek, duruma uygun davranışların gerçekleşmesi için gerekli ortamı oluşturur. Fiziksel çevre, sosyal iletilerin yanında, kullanımına ilişkin iletiler de içermek durumundadır. Bir mekan kullanıcıya, öncelikle nerede bulunduğunu ifade eden, yolunu bulmasına

yardımı olacak iletiler taşınmalıdır. Örneğin, bir metro istasyonunda, kişi biletin nereden alınacağını ve nasıl kullanılacağını, hangi yön için hangi durağa gideceğini, beklerken nereye oturabileceğini, güvenliği açısından geçmemesi gereken sınırları anlayabilmelidir.

Mekanın çeşitli özellikleri, iletinin iletilmesini sağlayabilir. Ne tür bir yer olduğunu ve orada ne yapılması ile ne yapılmaması gerektiğini doğrudan belirten işaretler ve grafikler kullanılabilir gibi, mekanın biçimi de işlev hakkında bilgi verebilir. Örneğin, boş bir duvara karşı eğimli bir zeminde, yan yana sıralanmış, diziler şeklinde oturma birimleri içeren karartılmış bir mekan, gösterim salonu olarak tanımlanabilir. Mobilyaların düzenlenişi, insanların arasındaki ilişkileri; mekandaki objeler, beğenileri ve hangi aktivitelerin yapıldığını iletir. Rahat bir oturma düzeni ve esnek bir mekan anlayışı gayri resmi bir etkileşimi; ağır elemanlar ve düzenli bir yerleşim ile statü farklarını iletcek oturma düzeni resmi bir etkileşimi gösterir. Mekanlar, gerçekleştirilecek ve gerçekleştirilemeyecek davranışları, kişilerin sosyal konumları ile aralarındaki etkileşimin nasıl olacağını ve kullanıma dair ipuçlarını iletmesi için, mekan tasarımı bir iletişim şekli olarak görülmektedir.

### **3.3. MEKANI TANIMLAYAN SINIRLAR**

Bir hacmin doğasını, sınırları belirler [17]. Sınırlar bir mekanı tanımlamanın yanı sıra, biçimsel özelliklerine, malzemelerine ve düzenlenişlerine göre, mekanın küçük, büyük, ferah, aydınlık, karanlık, karmaşık ve benzeri sıfatlarla nitelenmesinde etkili olur. Bu sınırlar yatay ve dikey olabileceği gibi açıklıklar ve geçişlerle olabilir.

#### **3.3.1. Mekanı Tanımlayan Yatay ve Dikey Sınırlar**

Sınırlar, yerleri ve davranışları kapatır. Sınırlar ve aralarındaki bağlantılar, bilgi, insan ve nesnelerin bir taraftan diğer tarafa geçişini düzenler. Bir duvar, bu akışı tamamen keser. Buna göre, duvarla sınırlandırılmış bir mekan, o yöne doğru ve o yönden olası bir hareketin ve iletişimin söz konusu olmayacağı mesajını verir. Duvarın malzemesi, bu anlamda önem kazanır. Şeffaf bir duvar malzemesi,

hareketi sınırlasa da, görsel iletişime olanak tanıyacaktır. Şekil 3.1’de ve Şekil 3.2’de görüldüğü gibi cam malzemeyle bölünmüş alan şeffaf olduğu için görsel iletişim devam etmektedir.



Şekil 3.1. Cam malzemeyle bölünmüş iç mekan [13].



Şekil 3.2. Cam malzemeyle bölünmüş alanlar [13].

Kimi kültürlerde daha katı sınırlar varken, diğerlerinde sınırlar arası geçiş daha akıcıdır. Sınırların az olması, mekanlarda esnekliği ve iletişim olasılığının

artmasını sağlar. Şekil 3.3’de gösterildiği gibi kimi durumlarda, sınırların tanımlanmamış olması, korunmasızlık ve rahatsızlık duyguları uyandırır. Bunun için yatak detayını mekandan soyutlamak için duvar formu kullanılmıştır. Sınırların tanımladığı alan ve hacmin de kişi üzerinde çeşitli etkileri vardır.



Şekil 3.3. Duvar formunda bölünmüş mekan [13].

Geniş mekanlar, özgürlük hissi verebileceği gibi korkutucu da olabilir. Mekanlar, yer, tavan ve duvar yüzeyleriyle çevrelenmiştir. Bir mekanı, iç mekana çeviren tavadır. İnsan, anatomisinin sonucu olarak, yukarı ve aşağıdan çok karşıya dönüktür ve buna bağlı olarak, çoğunlukla duvar yüzeyleriyle ilişki kurar. Zemin, sağlamlık ve güvenlik hislerinin temel kaynağıdır. Kişi, altındaki yapının, sağlam, değişmez ve düzgün seviyeli olduğunu bilmekten rahatlık duyar [17].

Mimarlığın, içeriye ve dışarıya ait güçlerin karşılaşmasından meydana geldiğini, duvarın geçiş noktası olduğunu ileri süren Venturi'ye göre, içbükey bir duvar yüzeyi hacmi toplayıp yoğunlaşma oluştururken; dışbükey yüzey, hacmi uzaklaştırıp, dışa doğru yönlendirir. Buna benzer bir yaklaşım. Şekil 3.4’deki ve Şekil 3.5’deki oturma birimleri için de söylenebilir. Dışbükey olan oturma



birimi, kullanıcıları birbirinden uzaklaştırıp sosyal etkileşim olasılığını azaltırken; içbükey olan oturma birimi birbirlerine yönelterek, bunun tersi bir durum oluşturmaktadır [17].



Şekil 3.4. Dış bükey oturma birimi [12].



Şekil 3.5. İç bükey oturma birimi [12].

Sınırlama görevini yapan çok çeşitli fiziksel elemanlar bulunmaktadır. Malzeme değişikliği veya yerdeki bir çizgi gibi, ayırt edilmeyi sağlayan bütün değişiklikler sınırı tanımlar. Benzer şekilde, kot farklılıkları, bir mobilya dizisi, parmaklık veya bir duvar yerleri ayırabilir. Sınırlar, bir mekanı doğal çevreden ayırabilir, bir yapı içinde birbirinden ayrı mekanlar oluşturabilir ya da bir mekan içindeki farklı işleve sahip veya farklı kişilere ait bölümleri tanımlayabilir. Bu anlamdaki sınırları belirleyen işaretler arasında, duvarlar, parmaklıklar, direkler, bahçe düzenlemesi, malzemelerin doku veya renginde değişiklik sayılabilir.

Çevrelenmiş bir mekana göre daha az bir fiziksel ayrılma sağlayan panolar, paravanalar, bankolar, vb., farklı mekansal bölgeleri tanımlamakta kullanılabilir. Mobilyaların düzenlenişi, mimari plana ek olarak, mekanın bölünmesini veya farklı alanların tanımlanmasını sağlayabilir [18]. Çalışma mekanının da, ayrı bölümlerin tanımlanmasında mobilyaların kullanılması da söz konusudur. Bir mekanın biçimi de, onu tek bir mekan yerine daha küçük mekanlar serisi olarak algılanması için ipucu oluşturur. Zemin seviyesindeki ve tavan yüksekliklerindeki farklılıklar da mekanın algısal olarak bölünmesine yardımcı olur.

### **3.3.2. Sınırlar Üzerindeki Açıklıklar ve Geçişler**

Sınırlar, belli yönlerdeki hareketin ve iletişimin sınırlanması veya kısıtlanmasını ifade ederken, sınırlar üzerindeki açıklıklar ve geçişler, hareket ve iletişim olanağını gösterir ve bunun gerçekleşeceği yeri tanımlar.

Sınırlar arası geçişi kapılar sağlar. Kapılar, yalıtım ve sirkülasyonu kontrol eder. Mekanların ilişkisini kurarak, birlikte çalışmalarını sağlayan önemli bağlantılardır. Kapının, mekana ulaşımı sağlayan bir açıklık veya böyle bir açıklığı kapayan obje olarak iki anlamı bulunmaktadır [17]. Buna göre bir kapı, açıklık olarak mekanın girişini ve çıkışını tanımlarken, açıklığı kapayan bir obje olarak daha farklı anlamlar içerebilir. Kapalı duran bir kapı içeri izinsiz girilmemesini ifade edebilir. Kapılar, fiziksel kullanımdan önce, zihinsel olarak deneyimlenir. Bir mekanda durağan olarak bulunulsa da, kapı çıkış olasılığını

gösterir [17]. Kapıların dışa doğru açılanının, kişiye doğru açılanından farklı anlamları olabileceği gibi, çift kapıların tek olanlardan, geniş kapıların da dar olanlardan farklı etkileri vardır. Bütün kapılar eşit değildir; tasarımcı, her bir kapının nasıl ve kimler tarafından kullanılabileceğini belirleyen sosyal kuralların bilincinde olmalıdır [17]. Geçişler, mekana giren kullanıcının seçici olarak içeri alınmasını öngörebilir ve böyle bir durumda bunu görsel olarak iletmesi gerektiği düşünülmektedir. Bir girişin önemi, asıl mekanın tanıtılması işlevindedir. Girenlerin, mekan hakkındaki ilk izlenimlerini oluşturur. Bu sebeple, uygun bir girişin tasarlanabilmesi için, tüm mekana ait özelliklerin göz önüne alınması gerekmektedir. Bir mekanın girişi, mekana girince ilk olarak karşı karşıya gelinen kısmın tasarımı açısından olduğu kadar, dışarıdan bakıldığında fark edilmesi ve kendi yapısı ile ilettiği mesaj açısından da önem taşır. Şekil 3.6'daki konut girişinin önünde yer alan yüksek merdivenli yapı, belli bir mesafeden girişin konumunu iletmekte yüksek ve büyük yapısı ile ihtişamlı bir etki oluşturarak, mekanın seçkin bir yer oluşu ile ilgili ipucu vermektedir.



Şekil 3.6. Büyük Ada Yalısı.

Girişlerin kolay ayırt edilir olmaları, mekanın yön bulmayı desteklemesi açısından gerekli bir özelliktir. Ancak, bir konut girişi bilinçli olarak okunaklı yapılmayabilir; doğrudan giriş sağlamak yerine daha gizemli bir giriş tercih edilebilir. Böylece, belirsizlik oluşturularak mekanın özel ve farklı olduğunu hissettirmiş olur [19].

Kapılar, giriş ve çıkış olarak iki yönde de eşit olarak işlerken, pencereler dışarıdakilerin içeriye değil, içerdekilerin dışarıyı görmesi içindir. Bunun en belli istisnası, mağaza ve vitrin camlarıdır; bunlar dışarıdakilerin dikkatini ürünlere ve içerde gerçekleşen alışverişe çekmek amacındadırlar [17]. Pencereler, sadece tek yönlü olarak düşünüldükleri durumlarda, görsel etkileşimin perde ve benzeri elemanlarla sınırlandırılması söz konusu olacaktır. Pencerelerin, davranış üzerindeki etkisi çeşitli çalışmalarla ele alınmıştır. Özellikle, çalışma mekanlarında pencere tercihi yüksektir. Rutin iş aktiviteleri arasında, pencere farklılık ve buna bağlı olarak uyarım sağlamaktadır. Şekil 3.7’de çatı sisteminde pencere açıklığı kullanılarak dış mekanla iletişimin kurulması sağlanmıştır.



Şekil 3.7. Çatı katı oturma salonu [7].

### **3.4. MEKANA DAİR GEREKSİNİMLER**

Kişi, temel olarak okulda eğitim, restaurant da yemek yeme, hastanede tedavi olma gereksinimini karşılamak üzere bulunur. Tasarım süreci, gereksinimlerin farkında olunmasını gerektirir. Gereksinimlerin yanı sıra, kişinin sosyal, sınıfsal ve ekonomik durumuna, gelişen teknoloji ve değişen toplumsal yapıya bağlı istek ve beklentilerin de göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

#### **3.4.1. Kontrol Gereksinimi**

Çevre üzerinde kontrole sahip olunamazsa, diğer gereksinimlerin karşılanması da zor olacaktır; ancak çevre üzerinde kontrol sağlanabiliyorsa, amaçların gerçekleştirilmesine yönelik düzenlemeler yapılabilir. Özellikle kişisel kullanımın söz konusu olduğu mekanlarda, kullanıcının mekanı farklı gereksinimlerini karşılamak üzere kullanabilmesi için esnek bir tasarım anlayışı düşünülebilir.

İnsan, çevresi üzerinde kontrolünü kaybettiğini anladığında, ilk etki olumsuz olacaktır. Kişi, büyük olasılıkla, kontrolü kazanmayı deneyecektir. Kontrolün kazanılmaya çalışıldığı girişimler başarısız olduğunda ise, öğrenilmiş çaresizlik durumu ortaya çıkmaktadır. Kişi, gerçekte öyle olmasa bile, davranışlarının durum üzerinde etkisi olmadığına inanarak, denemeyi bırakır. Bu durum, daha çok önerilen kullanım sırasında ortaya çıkabilir. Bir kapının nasıl açılacağına çözülememesi, gidilmek istenen kısmın bulunmasında zorluk yaşanması, kişisel olması öngörülen bir alana girip çıkanların kontrol edilememesi, kullanıcı üzerinde olumsuz etki yapacaktır.

#### **3.4.2. Egemenlik Alanı**

"Egemenlik alanı" kuramı, mekana sosyal bir gerçeklik kazandıran bir teoridir. Çok çeşitli ele alınmış şekilleri olan bu teori, mekan organizasyonunun çıkış noktasının insanın evrensel olan ve biyolojik olarak belirlenen, diğerlerinin giremeyeceği, aralarından sadece bir kısmının seçici olarak alınacağı, açıkça

tanımlanmış bir alan gereksinimi olduğunu ileri sürmektedir. İçgüdüsel bir gereksinim olarak, egemenlik alanına sahip olmanın temel bir gereksinim olduğu ve mekan düzenlemesinde öncelikli olarak ele alınması gerektiği düşünülmektedir.

Egemenlik alanı, kişinin merkezinde olduğu, bilişsel olarak belirlenmiş sabit bir alandır. Kişi, kendi egemenlik alanında, istediği kadar zaman geçirebilir, istediğini yapar, o alana girip giremeyeceklere karar verir, bu alanda diğerlerinin davranışlarını yönlendirir. Kısaca, kendi mekanına sahip olmak, kişiye fiziksel ve sosyal çevrede kontrol şansı ile belli bir alanda da olsa çevreye hakimiyet hissi verir. Özellikle konut ve ofislerde böyle bir alan gereksinimi söz konusudur. Bir ailenin egemenlik alanı olarak konut içinde de, aile fertlerinin ayrı ayrı egemenlik alanlarına sahip olmalarının gerekliliğinden bahsedilebilir [20].

Egemenlik alanı, kişiler ve gruplar arasındaki etkileşimi düzenlemede, bireyin kişiliğini ortaya koymada rol oynar; değer verme ve bağlılık duygularıyla ilişkilendirilir. Sime' a göre, tanımlı bir yere bağlılığın oluşmasıyla, kişi hayatına anlam veren bir ait olma duygusu kazanır; buna göre bir yerin temel işlevlerinden birinin, ait olma hissini sağlayarak ve kimlik duygusunu güçlendirmesi olduğu ileri sürülmektedir. Buna göre, kişinin egemenlik alanına sahip olması, Maslow'un gereksinim hiyerarşisinde yer alan ait olma gereksinimini karşılaması açısından da önemlidir [18].

### **3.4.3. Kişiselleştirme Gereksinimi**

Yer kavramı, kişiye kendini tanımlama imkanı sağlar. İnsanların çevrelerindeki objeler ve onların düzenlenişi, yaşam tarzlarını ve hayat görüşlerini gösterir. Seçilen objeler kişiliğin ifadesidir. Daha önce de ele alındığı gibi kişi, özellikle yaşadığı fiziksel çevreyi kendi isteklerine göre düzenleyebiliyorsa ve kendini ifade ettiğini düşünüyorsa, bu mekan ait olma ve saygı görme gereksiniminin karşılanmasında önemli yer tutar. Pek çok insan, zevklerinin ve yaşam tarzlarının kendilerine özgü olduğunu düşünmek ister, kişiliklerini ifade etme özgürlüğüne



gereksinim duyarlar. İnsanlar, yaşadıkları ve çalıştıkları yerlerde, seçtikleri objeler kişiliklerini yansıtmak isterler. Onlara ait olan bu yerleri kişiselleştiremedikleri durumlarda, mekana karşı soğukluk hissederler. Bir mekanın, kişinin gereksinimlerine uygun olma ve kişiliğini yansıtırma derecesi, tatmin ediciliğini belirler [18]. Hegel, hukuk felsefesinde bir şeye sahip olmanın üç biçimini vurgulamaktadır:

- Bir nesneye doğrudan almak,
- O nesneyi biçimlendirmek
- O nesneyi, sadece “benim” olarak nitelendirmek.

Bunların içinde en önemlisi ikincisidir. İnsan canlı ya da cansız bir nesneye biçim verirken ona çeşitli istemlerini, bilgilerini kabul ettirmekte ve o şey artık insanın kişiliğini yansıtmaktadır. Bu görüş, mekanın sahiplenilmesi için gerçek anlamda sahip olmanın gerekmediğini, mekanın kişinin kontrolünde olmasının ve buna bağlı olarak kendi amaçlarına göre biçimlendirebilmesinin aynı anlama geldiğini göstermektedir. Bir yerin, birisine ait oluşu, sadece fiziksel olarak sahip olma ile sağlanmaz; düzenlenmesi ve bakımına etkin olarak katılmak önem taşımaktadır. Çevreye yabancılaşma, kişinin çevre üzerinde kontrolü olmadığını hissettiğinde ortaya çıkmaktadır [18].

#### **3.4.4. Seçim Özgürlüğü Gereksinimi**

İnsanlar, düşünceleri, hisleri ve davranışlarının kısıtlanmasına olumsuz tepki verirler. Davranışlarında, kendilerini özgür hissetmeyi ve seçeneklerin olmasını isterler [21]. Bu durum, mekan tasarımına neyin nasıl yapılacağını tanımlaması ve kullanıcıya bu yönde sınırlamalar getirmesi açısından yaklaşıldığı için önem kazanmaktadır.

Yapılacak davranışları büyük ölçüde sınırlayan ve belli bir düzenin dışına çıkılmasına olanak tanımayan bir tasarım, kamusal mekanlarda etkin bir kullanım ile işlevin seri bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlasa da, kullanıcının sınırlandırılmayı hoş görmediği, esnek bir yaklaşımın gerekeceği durumlar da

söz konusudur. Seçim, bir anlamda kişinin gerçekleştireceği davranışı seçebileceği alternatiflere sahip olmasıdır [21]. Araştırmalar, kişinin bir mekanı hangi amaçla kullandığının, o mekânın tasarımının veya adlandırılmasının ortaya koyduğu işlevinin aynısı olmayabileceğini ortaya koymuştur. Örneğin, mutfak sadece yemeğin hazırlandığı, yendiği ve gıda maddelerinin depolandığı değil, çocukların oyun oynadığı, ders çalıştığı bir yer olarak da kullanılabilir. Kişinin, istediğini yapmakta özgür olacağı egemenlik alanına sahip olması; mekânın, içerdiği mobilyalar ve düzenleniş şekli ile çeşitli aktiviteleri desteklemesi; esneklik anlayışıyla, hareketli, ayarlanabilir, çok işlevli mobilyaların kullanıldığı, yeni düzenlemelere açık bir mekân tasarımının, farklı aktivitelerin gerçekleştirilmesine olanak tanınması; tasarımcının, temel kullanım dışındaki diğer kullanım olasılıklarını ve bunların gereklerini de ele alması, davranış çeşitliliğinin sağlanmasına yardımcı olacak yaklaşımlardır [21]. Bu yaklaşımların kişisel mekânlarda kullanılması uygunken, kamusal mekânlarda belli bir düzen ve devamlılık gösteren işleyişin sağlanması açısından kullanıcıya tanınan kontrol sınırlanabilir.

Seçme özgürlüğü, kişinin algısı, hissetmesi ve tutumu ile de ilgilidir. İnsanlar kendilerini, özgür, açık, rahat, engellenmemiş ve sınırlanmamış hissetmek isterler. Genelde, geniş, ferah mekânlar bu duygularla ilişkilendirilirken; dar ve sıkışık mekânlar, kalabalık, sınırlanma, kısıtlanma hisleri oluşturmaktadır [21]. Buna göre, kullanıcının kontrolünün fazla olmamasının öngörüldüğü mekânlarda da, temel hareketleri konusunda sınırlanmaması, mekâna giriş ve çıkışında zorlanma yaşamaması için gereken düzenlemelerin yapılması, mekânın daha ferah algılanması için tasarımın bu yöndeki görsel etkilerle desteklenmesi gerektiği düşünülmektedir.

#### **3.4.5. Mahremiyet Gereksinimi**

Mahremiyet, bir kişi veya gruba, diğerlerinin belirli bir düzeyde yaklaşma koşulu olarak tanımlanabilir. Burada ele alınan, uygun bir toplumsal ilişki düzeyidir. Bu anlamda mahremiyet, sosyal etkileşimin söz konusu olduğu mekânların tasarımında belirleyici bir kavramdır. Mahremiyet kavramının basit ve tek bir



anlamı yoktur; farklı şekillerde ifade edilebilir. Mahremiyet, kişinin kendisiyle ilgili bilginin kontrolü, aktivitelerde, başkalarının müdahalesinin kontrolü ve yalnız kalma gereksinimi olarak ele alınabilir [21].

İnsanlar, kimi zaman, önyargı oluşturmamak, gülünç olmamak, cezalandırılmamak veya başkaları tarafından kontrol edilememek gibi nedenlerle, kişisel bilgileri saklamak isterler [21]. Bunun için kişinin, başkalarının müdahalesinden ve kontrolünden uzak olarak, özel eşyalarını muhafaza edebileceği ve kişisel aktivitelerini gerçekleştirebileceği bir egemenlik alanına sahip olması önem kazanır.

Mahremiyet derecesi, kimi fiziksel, kimi sosyal çeşitli faktörlere bağlıdır. Fiziksel olarak, insanlar mesafe ve engellerin yardımıyla ayrılabilirler. Mahremiyeti etkileyen sosyal faktörler ise, yapılan aktivitenin niteliği, kullanıcıların sahip olduğu tutumlar, kurallar ve kabullerdir. Kişisel ve toplumsal beklentiler, rahatsızlık eşiğini belirler [22]. Mahremiyet gereksinimini karşılamak üzere yapılan düzenlemelerde, içinde bulunulan sosyal durum ve kullanıcıların olası beklentileri göz önüne alınarak, öncelikle sağlanmak istenen mahremiyet derecesi belirlenmelidir. Belirlenen amaca göre kişinin diğerlerinden sadece belli bir mesafe ile aynı mekan içinde görsel mahremiyeti sağlayacak bölüntülerle, işitsel mahremiyeti sağlayacak ama görsel etkileşimi engellemeyecek ses yalıtımının kullanılması ile ya da tamamen ayrı bir mekan içine alınması ile farklı şekillerde ayrılması mümkündür.

#### **3.4.6. Düzen Gereksinimi**

Çevreye başarılı bir şekilde uyum sağlanabilmesi için, çevrenin kullanıcıya bir anlam ifade etmesi gerekir. Buna bağlı olarak anlaşılır bir yapısı olan düzen içeren, tutarlı mekanların daha çok tercih edilmektedir [21]. Özellikle bürokratik işlerin yapılması gibi, bulunma amacı bir zorunluluktan kaynaklanan mekanlarla, kişinin ilgisinin belli bir konuya yönelmiş olup çevresini incelemeye yöneltecek dikkati ve zamanı olmadığı durumlar için, çevrenin kolay anlaşılır bir düzeni olması ve yapılması gerekenleri iletmesi gerektiği düşünülmektedir.

Kişi, çevresine anlam veremezse, onu kontrol edemez [17]. Nerede olduğunu ve ne yapması gerektiğini iletemeyen mekanların, kişiyi etkin bir şekilde davranmaktan alıkoyarak, üzerinde sınırlandırma etkisi oluşturacağı söylenebilir. Pek çok kullanıcıya göre düzen, sadece mekanın fiziksel özellikleri ile değil, kullanımı ve bakımı ile yakından ilişkili görülmektedir. Bu anlamda, mekanın etkili kullanımı, temizliği, objelerin ulaşılabilirliği önemli kavramlardır. İnsanlar, düzenli bir ortamın yanı sıra, aktivitelerini de belli bir düzen içinde, etkili olarak gerçekleştirme gereksinimi duyarlar. Bu anlamda, kullanım etkinliği de bir çeşit düzen gereksinimi olarak görülebilir ve buna göre mekanın yönlendirici olması, bu gereksinimin karşılanmasına yardımcı olacaktır [21].

#### **3.4.7. Farklılık Gereksinimi**

Çevrede değişiklik gereksiniminin önemini ele almış, kişinin fiziksel çevreden sağlayamadığı farklılık gereksinimini, çeşitli aktivitelerle karşılamaya yöneldiğini belirtmiştir [26]. Davranışın açıklandığı bölümde de ele alındığı gibi, kişinin belli bir uyarım seviyesini sağlamaya yönelik davranışlarda bulunması söz konusudur.

## BÖLÜM 4

### MEKAN TASARIMINDA REFERANS ALINAN FAKTÖRLER

#### 4.1. KAYNAK OLARAK TASARIMCI

Tasarımcı, kullanıcının katılımcı kullanımını sağlamak için, insan gereksinimlerini, duygusal tepkilerini ve davranışlarını tam olarak anlayabilmelidir. Daha sonra tasarım planlaması, mekanda yer alacak aktiviteler, tasarımın kullanıcısının gereksinim ve beklentileri ile tasarımı etkileyebilecek dış faktörlerin toplu olarak ele alınması gerekir [22]. Herkes için farklı olan gereksinimlerden toplumsal değişime ve teknolojik gelişme sonucu ortaya çıkan, kullanıcının sosyal ve ekonomik durumuna bağlı olarak farklılık gösteren istek ve beklentiler de karşılanmak durumundadır. Tasarımcı; belli bir kullanım şekli öngörürken, kullanıcıdan kaynaklanan fiziksel, psikolojik ve sosyal kriterleri göz önünde bulundurmak durumundadır.

Tasarımcı kendine, kullanıcıya ve kültüre göre değişen anlam farklılıklarına çözüm bulmak durumundadır. Bu probleme çeşitli şekillerde yaklaşılabilir. Bunlar;

- Kullanıcı tanınmaya çalışılarak, onun ihtiyaçlarından yola çıkılması,
- Kullanıcı bilgilendirilerek ve yönlendirilerek, yeni modellerin oluşturulması,
- Evrensel özellikteki malzemelerin kullanılması [21].

Bir tasarımda, işleve ve kullanıma dair iletinin yanı sıra, tasarımcının kişisel iletisi de söz konusudur. Tasarımcılardan, sanatçılarda olduğu gibi, sadece problemlere çözüm getirmesi değil, tasarım sürecine kendi bakış açılarını ve düşüncelerini de ortaya koyması beklenmektedir [23]. Bir problem çözme işi

olarak tasarımda hiçbir zaman tek bir doğru ile çözüme ulaşamaz. Sınırsız sayıdaki olası çözümlerin doğruluğu, tasarımın ifade ettiği anlama bağlıdır. Bu sebeple, tasarımcının çok fazla ifade seçeneği bulunmamak ve seçimleri de gelişigüzel olmamalıdır. Tasarımcılar, problemlere farklı çözümler getirmenin yanı sıra problemleri de farklı algırlar. Problemler farklı olarak ortaya konduğu için, çözümlerin çok çeşitli olması kaçınılmazdır [23]. Tasarımcı, doğru olduğuna inandığını, doğru olarak algıladığını tasarımına yansıtır. Burada tasarımcının kişiliği, dünya görüşü ve güncelliği önem kazanmaktadır.

#### **4.2. HEDEF OLARAK KULLANICI**

Mekan tasarımı, kullanıcının amacına ve dürtülerine bağlı olarak bir yerde, bir etkinliğin gerçekleşmesi ve yerin etkinliğe uyumlu olması için gerekli koşulları içermesi durumudur. Tasarım problemlerini, müşteri ve kullanıcıdan kaynaklanan durumlar oluşturmaktadır [23]. Buna göre, tasarım öncelikle kullanıcı için yapılır. Dolayısıyla, tasarım süreci, kullanıcının varlığının bilincinde olmayı gerektirir.

İletişim teorileri, alıcının iletişimdeki rolü üzerinde durmaktadırlar. Bir anlamın oluşturulmasında, alıcı kaynakla eşit derecede öneme sahiptir. En basit iletişimde bile, kaynağın ve alıcının aktif olarak katılımı gereklidir. Kaynak, alıcının odaklanabileceği, algılayabileceği, anlayabileceği ve tepki gösterebileceği iletiler göndermelidir. Burada kaynak ne kadar etkinse, alıcının işi o ölçüde kolaylaşır. Pek çok kişinin yaşamında büyük yer tutan mekanlar, kullanıma yönelik işlevlerinin yanında, kültürün yeniden yapılanmasını ve gelişmesini sağlayan araçlardır. Bu nedenle, tasarımcının konseptini belirlerken farkında olması gereken toplumsal bir sorumluluğu da vardır.

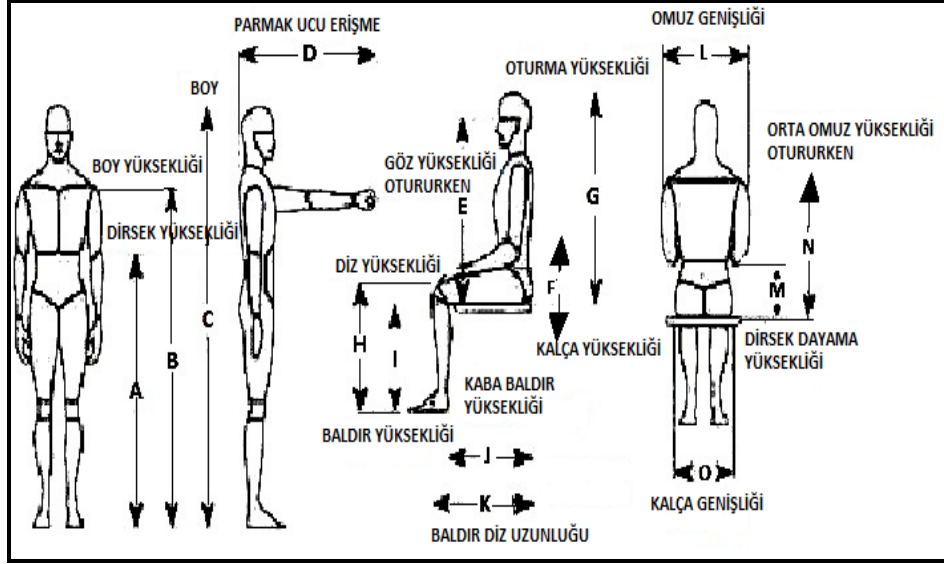
#### **4.2.1. Kullanıcının Tanımlanması**

Kullanıcı grubu olarak; asıl kullanıcıdan geçici kullanıcıya kadar doğrudan veya dolaylı olarak tasarımı kullanacak olan kişileri kapsar. Örneğin, bir mağazanın kullanıcı grubu, müşterilerin yanı sıra, mağazanın sahibini, tezgahçıları ve mağazanın temizliğini yapan görevlileri de kapsar. Benzer şekilde, bir restaurant tasarımında aşçı, garsonlar ve bulaşık yıkayan görevliler de göz önünde bulundurulmalıdır.

Kişisel iletişim şekli olarak, tasarımcıyla kullanıcının yüz yüze gelebildiği, birebir görüşebildiği durumlar, kullanıcının kişisel olarak tanınması ve planlama aşamasında geri-besleme alınmaya başlanması açısından uygundur. Ancak, müşterinin asıl kullanıcı olmadığı durumlarda kişisel olmayan iletişimden; kamusal mekanlar gibi çok sayıda kullanıcı tarafından kullanılan mekanların tasarımında toplu iletişiminden ve tasarım aşamasında alıcının tepkilerinin gözlenme fırsatının hemen hemen hiç olmamasından bahsedilebilir. Böyle durumlarda tasarımcının, kullanıcı grubuna dair genel özellikleri ele alması söz konusudur.

#### **4.2.2. Antropometrik Boyutlar**

Bir mekanın ve içerdiği donatı elemanlarının boyutlarının, biçiminin, yerleşiminin ve bunun yanı sıra, önerilen kullanım şekillerinin kaynağı insan vücududur. Kapı boyutları, kapı kolunun yeri biçimi, oturma birimlerinin yüksekliği, genişliği, derinliği, elektrik düğmelerinin konumları, basamakların yükseklik ve derinlik oranı gibi pek çok elemanın boyutsal biçimsel özellikleri, insan vücudundan yola çıkılarak belirlenmektedir [24]. Şekil 4.1'de kadın ve erkek ergonomik ölçülerinin standartları verilmiştir.



Şekil 4.1. Antropometrik ölçüler [24].

	Ağırlık		A		B		C		D		E		F		G	
	ib	kg	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm
<b>E</b>	143.7	65.2	41.5	105.5	53.7	136.5	66.2	168.2	29.3	74.3	30.1	76.4	5.7	14.5	34.888.5	
<b>K</b>	104.5	47.4	38.0	96.5	48.4	122.9	60.0	152.3	26.7	67.7	27.4	69.5	4.1	10.4	32.081.2	
	H		I		J		K		L		M		N		O	
	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm
<b>E</b>	20.5	52.1	15.9	40.4	18.3	46.4	22.2	56.4	17.5	44.4	8.3	21.0	23.9	60.6	13.534.4	
<b>K</b>	18.4	46.7	14.9	37.8	17.2	43.7	21.0	53.3	15.2	38.6	7.6	19.2	21.3	54.2	13.935.4	

Şekil 4.2. Kadın ve erkek antropometrik ölçüleri [24].

Ağırlığı, boyutu, sıcaklığı, duyu organları, hareket etme biçimleri ile bir mekanın kullanım sürecinde orada bulunacak olan vücut, aynı zamanda zihinsel süreçlerin çevreyi değerlendirdiği fiziksel bir referanstır [17]. Örneğin, donatı elemanları arasındaki açıklık vücut genişliğinden fazlaysa geçiş için; yere paralel olan ve belli bir genişlikteki yüzey kalça seviyesinden aşağıdaysa oturmak veya dayanmak için uygun olarak algılanır. Kullanıma dair davranışların iletilmesinde bu faktörler önemli bir referans olarak düşünülmektedir (Şekil 4.2). Buna göre, antropometrik boyutlar kullanılabilir bir tasarımın ilk koşulu olmanın yanı sıra, fiziksel çevrenin algılanması ve anlaşılmasında da önem taşımaktadır. Bunun

için boyutların, hem kullanıma dair iletilerin belirlenmesinde, hem de çevreye kodlanmasında göz önünde bulundurulması gereklidir.

Vücudun doğası, herkes için yaklaşık aynıdır. Kullanıcının kişisel olarak tanınmadığı durumlarda, yerel özelliklerden çıkarımlar yapılarak tasarım yapılabilir. Bu anlamda ergonomi insanı, anatomik, fizyolojik ve psikolojik açılarından inceleyen bilim dalı olarak tanımlamaktadır.

#### **4.2.3. Kullanıcı Renk İlişkisi**

Kullanıcının bir mekanı öngörülen şekilde kullanması ve istenen davranışları gerçekleştirmesi, öncelikle çevreye kodlanmış olan renklerle iletileri algılayabilmesine ve kavrayabilmesine bağlıdır. Bunun için, belirlenmiş olan renklerin mekana kodlanmasında, algısal-bilişsel boyutların bilinmesi ve tasarımın buna göre biçimlenmesi gerekir. Kullanıcı algı yoluyla mekanla iletişime geçer ve iletişim sonunda renkler kullanıcı üzerinde algı yoluyla etki bırakır. Kullanıcıda bıraktığı bu etki değerlendirilmiştir.

##### **4.2.3.1. Renklerin Psikolojik Etkileri ve Aydınlatma Sistemindeki Rolü**

Renkler içerdikleri düşük ya da yüksek titreşimli enerjileriyle insan psikolojisi üzerinde etkili olmaktadır. İnsanın duygusal, zihinsel ve fiziksel dünyasını derinden etkileme gücüne sahiptirler. Renk psiko-sosyal gereksinimlerin sağlanmasında da etkili olmaktadır. Bu nedenle renkleri yapısal olarak incelemek kadar psikoloji açısından da incelemek gerekmektedir. Bazı renkler, iç daraltıcı, sıkıcı bulunduğu gibi bazı renkler ise insan üzerinde bir ferahlık, genişlik duygusu yaratmaktadır. Bu özellikleriyle renkler, uyarıcı oldukları kadar durgunluk yaratıcı, yapıcı oldukları kadar yıkıcı, itici ya da çekici olabilmektedirler. Ayrıca renkler sayesinde bir nesne daha yakın durduğu gibi olduğundan daha uzakta algılanabilmektedir. Aydınlatma sistemleriyle ve renklerin kullanımı da insan gözünde yanılsama oluşturmaktadır. Örneğin kırmızı renk, küçük bir alanı kaplasa bile etrafında yer alacak diğer renkler arasında öne çıkmayı başarabilmektedir. Bu da rengin sadece estetik bir özellik

olarak kullanılmadığını, aynı zamanda bir enerji duygulanım yaratmak için de kullanıldığını göstermektedir [25].

İç mekanlar da renklerin yapıcı etkilerini görebilmek için yansıtma faktörleri doğrultusunda renkler ölçülü olarak kullanılmalıdır. Aydınlatma sistemi planlamasıyla, yüksek yansıtımlı malzeme ve renk kullanılan odalar, hem daha verimli aydınlatılır, hem de düşük yansıtımlı odalardan daha sıcak ve büyük görünür [25]. Mekanların ne amaçla kullanıldıkları, rengi, ortam ve mimari özellikleri, uygulanacak aydınlatma şekline etki etmektedir. Seçilen ışık kaynağı, o mekanda ki ortam renklerine uygun olmalıdır. Farklı renk özellikli ışık kaynaklarıyla sıcak ve huzurlu bir atmosfer yaratılabileceği gibi, uyarıcı, çalışmaya teşvik edici etkiler de oluşturulabilir [25]. Renklerin insanlarda genellikle ne gibi etkiler bıraktığı tek tek değerlendirmesi verilmiştir.

### **Kırmızı**

Kırmızı, kan rengini temsil ettiği için canlılığı ifade eder. Uyarıcı etkiye sahiptir bu yüzden tehlikeyi, anlık dikkati temsil eder. Kırmızı algısal olarak ön plandadır. Bu da rengi boyutsal olarak önde algılamamızı sağlar ve kırmızıyı temsil eden nesnelere vurgulayıcı özelliğe sahip olurlar. Kırmızının vurgulayıcı özelliği Şekil 4.3'de verilmiştir.



Şekil 4.3. Kırmızı sandalye [13].



## Turuncu

Turuncu, güneşin tonlarından birinin temsilcisi olduğu için sıcaklığı temsil eder. Güneş enerji kaynağı olduğu için turuncunun da enerji verici özelliği vardır. Bu etki sayesinde hareket ve canlılık katma özelliğine sahiptir. Şekil 4.4'deki lavabo tasarımında turuncu renk uygulaması verilmiştir.



Şekil 4.4. Lavabo tasarımlar [7].

## Sarı

Sarı, güneşin temsilcisi olduğu için iç açısı özelliğe sahiptir. Neşe ve mutluluk verici, parlak ve aydınlatıcı etki oluşturma özelliğine sahiptir. Bu özellikleri sayesinde huzuru, sıcaklığı, samimiyetin algılanmasını sağlar. Şekil 4.5'de sarının duvar formunda kullanımına örnek gösterilmiştir.



Şekil 4.5. Sarı rengin duvarda uygulanması [26].

## Yeşil

Doğada yeşilin her türlü tonunu görmek mümkündür. Bu da algıda yeşilin doğayı çağrıştırdığını verir. Doğa canlı varlık olduğu için taze ve gençlik algısını hissettirir. Yaşamı da ifade ettiği için yeniden doğma ve umut verici, ruhsal rahatlığı sağlayıcı etkiye sahiptir. Negatif etkiye sahip olmayan bir renktir. Şekil 4.6'da genç odasında yeşil rengin kullanımı verilmiştir.



Şekil 4.6. Yeşil genç odası tasarımı [26].

## Mavi

Mavi, gökyüzü ve denizin doğal temsilcisidir. Bu yüzden derinliği, sonsuzluğu, serinliği, sakinliği ifade eder. Derinliği yansıttığı için boyutsal algılar hissetmeyi sağlar. Huzur verici, sükuneti sağlayıcı özelliği vardır. Dağılmadan düşünmeyi sağladığı için karar verme kabiliyetini artırır. Şekil 4.7’de mavinin önerilen renklerinin örneği verilmiştir.



Şekil 4.7. Duşakabin [26].

## Mor

Ruhsal dünyanın rengidir. Asilliği, dengeyi, kendine güveni, sakinleştirici ve dinlendirici duyguları pekiştirir. Gerçekleşmesi zor olan sabit fikirler ve hüzün hissi doğuran, düşündürücü bir renktir. Şekil 4.8’de yatak odası ve yemek masasında mor renk kullanılarak ruhu dinlendirici bir etki verilmiştir.



Şekil 4.8. İç mekanda mor rengin uygulanması [12].

### **Beyaz**

Kullanıldığı bir mekan da güneş ışığını yansıtarak uyarıcı, neşeli bir etki yaratmaktadır. Temizlik ve saflık telkin eder. Ferahlık verir. Şekil 4.9'da beyaz rengini temsil eden bir tasarım örnek olarak verilmiştir.



Şekil 4.9. Bahçe mobilyası [26].

## Siyah

Ciddiyet ve ağırlık telkin eder. Küçük yüzeyler halinde kullanıldığında canlılık, büyük yüzeyler halinde kullanıldığında endişe ve korku hissi doğurur. Güç ve bireysellik rengi, tutku hırs, inat ve muhalefet duygularında etkin olan bir renktir. Şekil 4.10'da siyah koltuk formatı uygulanarak karanlık hissi verilmiştir [5].



Şekil 4.10. Koltuk tasarımı [12].

## Gri

Olgun, temkinli ve rahatlık telkin eden bir renktir. Yanında yer aldığı renklerin iyi belirmesini sağlar. Şekil 4.11'de salon tasarımında gri renk uygulaması yapılarak örnek verilmiştir [5].



Şekil 4.11. Gri rengin iç mekanda uygulanması [12].



## **Kahverengi**

Ađırbařlılık, 6nderlik duyguları uyandıran renktir. Eđitim, 6đretim, k6lt6r, sanatsal 7alıřmalarda emin olma ve sađlamlık duygularını pekiřtirir. Otoriteyi temsil eden 6zelliktedir. Őekil 4.12’de kahverenginin banyo tasarımında uygulaması verilmiřtir.



Őekil 4.12. Kahverengi banyo tasarımı [7].

## **Lacivert**

Uyum ve bařarı rengi duygularının algılanmasını sađlar. Sakin ve dingin olma duygularını pekiřtirir. Őekil 4.13’de mobilya ve donatı elemanlarında lacivert uygulamasının 6rneđi verilmiřtir.



Őekil 4.13. Lacivert konsept yatak odası [7].

Genel olarak renklerden siyah ile mor i7in depresyon ve 6l6mle; mavinin serinlik ve uzaklıkla iliřkilendirilmesi gibi belli duygusal bađlantılar oluřturabilir. Siyah

ve lacivert, uygun aydınlatma koşulları altında yüzeysel olarak tanımlanabilir. Beyaz serinlik çağrıştırır. Parlak kırmızı, genelde heyecan verici; yumuşak bir mavi ise dinlendirici olarak değerlendirilse de, bu yargılar kesin ve değişmez değildir.

#### 4.2.3.2. Mekan ve Eylem Özelliklerine Göre Renkler

İç mekanlarda eylem özelliklerine göre uygun renklerin ve aydınlatma düzeneklerinin seçilmesi gerekmektedir. Bu nedenle öncelikle ele alınan mekandaki eylemlerin nitelikleri incelenir. Ardından renklerin psikolojik etkileri göz önüne alınarak uygun renkler belirlenir. Aynı zamanda mekanın özelliğine bağlı olarak aydınlatma sisteminden beklenen özellikler de tespit edilmelidir. Böylelikle aydınlatma sistem tasarımındaki özelliklerin belirlenmesi ve proje yapımına başlanması mümkün olmaktadır [25]. Tasarım sürecine başlamadan önce mekanın özelliğine ve konumuna uygun renkler verilmiştir.

#### Yatak Odası

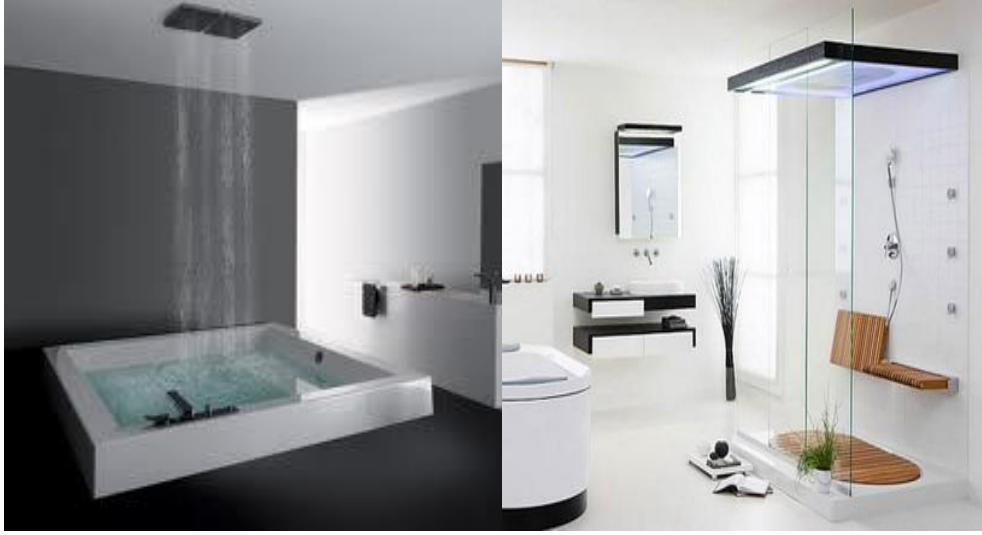
Uyuma ve dinlenme eylemini gerçekleştirdiğimiz mekan olan yatak odaları rahatlığın, sükunetin, sakinliğin arandığı mekanlardır. Bu mekanlarda kullanılacak olan renkler mavi, turkuaz, mor ve yeşilin açık tonlarıdır. Şekil 4.14'de verilen renklerin bir uygulaması gösterilmiştir.



Şekil 4.14. Yatak odası tasarımı [7].

## **Banyo ( Islak alanlar )**

Banyolar temizlik amaçlı kullanıldığı için temsil eder. Banyolar saflık, berraklık, temizlik duygusu uyandırır. Ayrıca ıslak mekanlar olduğu için denizi çağrıştıran renklerdir. Bu renkler beyaz, mavi, yeşil, turkuaz'dır. Şekil 4.15'de beyaz renk kullanılarak berraklığın yansıması gösterilmiştir.



Şekil 4.15. Banyo tasarımı [27].

## **Mutfak**

Mutfaklar beslenme alanlarıdır ve doğayı çağrıştıır. Bu mekanlar güven ve huzur verici olmalı, bitecek olan bir süreyi temsil etmelidir. Mutfaklar da kırmızı, yeşil, sarı ve tonları kullanılır [25]. Şekil 4.16'da kırmızı renk mutfak tasarımında kullanarak uyarıcı etkisi gösterilmiştir.





Şekil 4.16. Mutfak tasarımı [12].

### Oturma Odaları

Mekan içinde birey stres atmak, dinlenmek, rahatlamak ister. Açık renkler, beyaz, açık mavi ve doğal renkler kullanılır. Bu etkiyi çağrıştırmı, negatif etki uyandırıcı olmayan renklerdir [25]. (Şekil 4.17).



Şekil 4.17. Oturma odası [28].

### Çalışma Odaları

Genelde bireye özel alanlardır. Bu sebeple kullanıcı mekanda tek otoritenin kendisi olduğunu ve gücünü temsil etmesini ister. Bu mekanlar çalışma yapma amaçlı

kullanıldığı için konsantrasyon ve motivasyonun sağlandığı mekanlar olması yönünden önemlidir. Bu duyguları temsil edecek renkler olmalı bu renkler ise mor ve açık tonları, siyah ve kontrast renkleri, lacivert ve kahverengi olabilir [25]. Şekil 4.18’de kahverenginin en açık tonu kullanılarak konsantrasyon sağlayıcı bir mekan tasarımı gösterilmiştir.



Şekil 4.18. Çalışma odası [12].

### **Yemek Odaları**

Bu mekanlar mutluluk ve canlılık verici, davetkar bir atmosfer oluşturması, iştah açması bu mekanlardan istenen özelliklerdir. Bu mekanlarda kullanılacak renkler ise turuncu, kırmızı, yeşil ve sıcak renklerdir. (Şekil 4.19)



Şekil 4.19. Yemek odası [27].

### Çocuk Odası

Yaş gruplarına göre farklı değerlendirilen mekanlardır. Küçük yaş gruplarına göre değerlendirecek olursak; kullanıcılarda canlılık ve hareket katması, dikkati ayakta tutması, enerji verici özellikte olması istenen özelliktir. Bu anlamda önerilen renkler turuncu, kırmızı, sarı, yeşil ve bu renklerin canlı tonları verilir. Şekil 4.20’de ve Şekil 4.21’de renklerin kullanıldığı çocuk odası tasarımı verilmiştir.



Şekil 4.20. Çocuk odası [26].



Şekil 4.21. Çocuk odası renk uygulaması [27].

#### 4.2.3.3. Renklerin Tasarımda Hacim ve Görünümlerine Etkileri

Renklerin sıcaklık, soğukluk gibi ruhsal etkilerinin yanı sıra cisimleri büyütme, yaklaştırıp uzaklaştırma, (hareket) gibi görsel özellikleri de vardır. Sıcak renklerle boyanmış yüzeyler ve cisimler bize olduklarından daha yakın ve büyük görünürler [29]. Sıcak renkli cisimler dış çizgileri bize daha yumuşak görünür [30]. Ayrıca sıcak renklerin mekanlara da psikolojik olarak büyütüp, küçültmeye veya dinlendirici bir ortam oluşturmayı sağlar. Sıcak renklerle boyanmış odaların duvarları bize olduğundan daha yakın görüneceğinden oda, bize olduğundan daha küçük görünür. Soğuk renkli cisimler olduklarından daha uzakta ve daha büyük bir etki yapar [29]. Soğuk renkler keskin ve sınırlı bir görünüş verir. Soğuk renkler dinlendiricidir. Renklerde koyuluk veya açıklıkta rengin kendisi kadar etkileyicidir. Bir oda aynı rengin koyu veya açık değerleri ile boyanırsa açık renkte olan daha geniş ve ferahlık verici bir etki uyandırır. Açık değerler, sıcak renklerde olduğu gibi, canlı, hareketli ve aktiftir. Koyu ahşap kaplamalar, duvar kağıtları ve boyalar, özellikle aşağıdan yapılan aydınlatmalarda, büyük ölçüde daralma ve durgunluk gösterir [30].

#### 4.2.3.4. Rengin Algısal Farklılığı

Bir mekan çoğunlukla, renk tonları ile yüzey ve objelerin dokularıyla şekillenir. Bilimsel çalışmalar aynı mekanın, değişik aydınlatma yöntemleri kullanıldığında ve renkleri değiştirildiğinde farklı algılandığını göstermiştir [17]. Farklı algılanan bir mekanın, iletisi de farklı olacağı için, iletişim süreci olarak mekan tasarımında rengin önemi büyük olacaktır. Şekil 4.22'deki resimde aynı mekanın farklı renklerin kullanımıyla farklı etkilere sahip olacağını gösterilmiştir.



Şekil 4.22. Aynı mekanın farklı renklerin kullanımı ile oluşturduğu etkiler [26].

Mekan tasarımına ait bütün elemanlar gibi renk de tasarımcıdan kullanıcıya, tasarımın amacı konusunda mesaj iletir. Renkler ve ilettikleri mesajlarla ilgili olarak önemli bir nokta, mesajın içinde bulunulan duruma ve şartlara göre biçimlenmesidir. Bunun yanı sıra, bütün iletişim çeşitlerinde olduğu gibi, aynı anda çok sayıda mesajın gönderilmesi karışıklık oluşturabilir. Edith Wharton ve Ogden Codman, renk fazlalığının, aynı anda birkaç kişinin birden konuşmasıyla aynı etkiyi oluşturacağını; seslerin birbiriyle uyumsuz olmasa bile, yorucu bir etki yapacağını ileri sürmüşlerdir [17]. Bunun için rengin kullanımında, dikkat ve algıya dayanan kriterlerin yanı sıra, uyarım konusu da göz önünde bulundurulmalıdır.

Fiziksel çevrenin en kolay değiştirilebilen boyutu olan renk, mekansal algıyı ve kişinin ruh halini etkilemektedir [18]. Renklere verilen tepkiler, kültürlere göre farklılık gösterir. Renklerin anlamları zamanla da değişir. Çeşitli renklerin



kullanımı, belli bölgeler, tarihi dönemler ve kimi tasarımcılarla ilişkilendirilmektedir [17]. Buna göre rengin kullanımında, bahsedilen çağrışımlar ve yargıların kesin olmadığı bilincinde olunması ve diğer pek çok kriter için de geçerli olduğu gibi içinde bulunulan şartlara göre değerlendirme yapılması gerektiği söylenebilir.

Renklerle ilgili olarak anlamsal çağrışımların yanı sıra, temel algıya dayanan kriterlerden bahsedilebilir. Açık bir arka plan önünde, soluk renkler hafif, koyu ve şiddetli renkler daha ağır görünür. Bu etki, arka plan koyu renk olduğunda tersine döner. Rengin, psikologların ilgisini çeken yönlerinden biri, kırmızı yüzeylerin 'yükselmesi', mavi yüzeylerin ise 'geri çekilmesi'dir. Çoğu insan, aynı mesafedeki objelerden, kırmızı olanı mavi olanının önünde olarak değerlendirir [18]. Bu özellik, dikkat çekmesi istenen bir unsurun vurgulanmasında kullanılabilir.

Rengin, görsel duyumun yanında, sinir sisteminin diğer bölgeleri üzerinde de etkisi vardır. Örneğin, kırmızının yeşile göre daha fazla fizyolojik uyarım sağladığını ortaya konmuştur [18].

Ortamda, rengin varlığı veya eksikliği, dikkat çekici farklılık oluşturmada önemli rol oynayabilir. Buna göre renk, görsel denge sağlama, farklı elemanlar arasında bütünlük oluşturma, çeşitli duygusal etkiler oluşturma yanı sıra, dikkatin çekilmesi için kullanılacak etkili bir elemandır.

Rengin aracı ışıktır. Bu sebeple, bir rengin algılanması, sadece bulunulan yer ve zamanın özellikleri, kişisel algı mekanizmaları, alışkanlıklar ve tercihler değil, görülmesini sağlayan ışıktan da etkilenir [17]. Renk algısı, aydınlatma biçiminin yanında, yüzeyin yansıtıcılık ve geçirgenlik değeri ile dokusal özelliklerine bağlı olarak değişir. Renk kullanımında, bir rengin değerinin, çevresindeki renkler tarafından etkilendiği göz önünde bulundurulmalıdır. Özet olarak, rengin kullanımında ortamın aydınlatma koşulları, yüzey özellikleri ve mekanda kullanılacak diğer renklerle etkileşimi ele alınmalıdır.

#### 4.2.3.5. Mekanda Kullanılan Aydınlatmanın Renk ve Kullanıcıya Etkisi

Bir odanın içinde ışık kaynağının aydınlattığı alanlarla, karanlıkta veya gölgede kalan alanlar kesin olmamakla beraber, ayrı ağılanabilir. Burada farklı mekan oluşumu gözlenebilmektedir [3].

Gün ışığının, değerlerini, gölgenin neyi gizlemesi – ışığın neyi göstermesi gerektiğine kadar, ışık - renk - işlev - algı ilişkilerinin düzenlenmesi, yeterli aydınlatma, iç mekan organizasyonu kapsamı içindedir. Son zamanlarda, ileri aydınlatma teknolojileriyle en iyi örneklerini sergilemek mümkündür; bu doğrultuda farklı atmosferler oluşturulabilir ve yaratılan vurgu, mekanların mimari özellikleriyle hedeflenen kimliklerini güçlendirmede katkı sağlayabilir. Ayrıca bu sistemlerin loşlaştırma özellikleri, geniş alanları aydınlatabilme tercih alanlarını artırmaktadır [3]. Şekil 4.22’de aydınlatma teknolojisinden yararlanarak vurgulanmak istenen alan gösterilmiştir.



Şekil 4.22. Işığın mekana etkileri [10].

Renk ile ilgili fiziksel olguları ele aldığımızda, ışık en önemli olgu olarak karşımıza çıkar. Bu nedenle ışık ve rengin birlikte ele alınması gerekir. Bu nedenle ışık ve rengin birlikte ele alınması gerekir. Son zamanlarda ileri aydınlatma teknolojileri en

iyi örneklerini sergilemek mümkün bu doğrultuda farklı atmosferler oluşturulabilir. Yaratılan vurgu, mekanların mimari özellikleriyle hedeflenenlerin kimliklerini güçlendirmede katkı sağlar. Ayrıca bu sistemlerin loşlaştırma özellikleri, geniş alanları aydınlatabilme tercih alanlarını artırmaktadır [3].



## BÖLÜM 5

### SONUÇ VE ÖNERİLER

İç mekan tasarımında, bir takım disiplinlerin ve ilkelerin kullanılması, formların iç mekan içinde örgütlenmesiyle gerçekleşebilir. İç mekanın gerçek değerinin arttırılmasının yanında iyiyi, doğruyu, ideali bulmak amacıyla tasarım ilkelerinden ve düzen ilkelerinden yararlanılarak iç mekan tasarımında rastlantısal sonuçlar yerine örgütlenme ilkelerinin sağladığı organizasyonla kullanıcının nitelikleri ve gereksinimlerine paralel olarak tasarlanan ortam kullanıcının mekanı sahiplenmesini sağlayabilecektir. Yaşanan mekanın tasarlanma sürecinde artık mekan bireyin kimliğine bürünmeye başlayacaktır. Bununla beraber, bu mekanda yer alan içmimarî öğelerin eksiksiz tasarlanması mekanın kimliğinin kaybolmamasını, oluşturulmak istenen atmosferin sağlanmasını ve bireyin mekana yabancılaşmamasını sağlayacaktır.

Mekanın işlevinin iletilmesinde önemli rol oynayan mobilyalar, donatı elemanları ve bunların malzemeleri aynı zamanda, gerçekleştirilecek davranışlar konusunda da ipuçları iletir. Bu nedenle, bu elemanların biçim ve malzeme özelliklerinden kaynaklanan iletilerinin farkında olunmalı ve bunların algılanmasında insan vücudunun referans alındığı unutulmamalıdır. İnsanın fizyolojik yapısı ve gereksinimleri de dikkate alınarak mekan tasarlanmalıdır. Kullanıma dair iletilerin belirlenmesinde göz önünde bulundurulması gereken kullanıcı özellikleri; antropometrik boyutlar ve renklerin psikolojik etkileridir. Eylem ve özelliklerine göre önerilen renkler vardır. Yatak odası için mavi, turkuaz, mor ve yeşilin açık tonları; banyo ve ıslak mekanlarda beyaz, mavi, yeşil, turkuaz; mutfaklar da kırmızı, yeşil, sarı; oturma odaları, beyaz, mavi açık ve doğal renkler; çalışma odaları siyah, lacivert, kahverengi; koridor ve bekleme salonları, gül rengi, şeftali tonları ve mor; yemek odası, kırmızı, turuncu, yeşil ve sıcak renkler; toplantı salonları, lacivert, kahverengi, gri; çocuk odası, kırmızı,

turuncu, sarı, yeşil ve açık tonları önerilen renklendir. İç mekan ve içinde yer alan formların biçim, renk, doku, malzeme aydınlatma ve aksesuar gibi özelliklerinin birbirleriyle olan ilişkilerinde uyumun, belirli disiplin ve ilkeler aracılığıyla oluşturulması ve örgütlenme ilkeleriyle özgün, tek ve bireye özel mekanların tasarlanması, tasarımcının yaratıcılık duyarlılığı, estetik kaygısı ve endişesi elde ettiğimiz bulgulardır. Estetik algının düzen ilkelerini oluşturan bu ilkeler tasarımcının kendi üslubunu, tasarım anlayışını ve kurgusunu, iç mekana yansıtmasını ve iç mekan da kullanılan ilkeler ile disiplin içine konulmasına, yani iç mekanın yeniden üretilmesine yardımcı olabilir.

Bu veriler doğrultusunda özgün, sıra dışı, estetiğin, algının rastlantıya bağlı olmadığını savunulabilir. Bunun için öncelikle bir etüt çalışması yapılması gerekir. Kaynak olarak tasarımcı bilgi ve deneyimini kullanarak referans aldığı kullanıcı verileri ile rengin özelliklerini değerlendirilerek tasarımı yapılmalıdır.

## KAYNAKLAR

1. Pile, J. “ A history of interior designer”, *John Wiley & Sons Inc.*, 45-50 (1997).
2. Çarkacı, N., “Tasarım” *Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü*, 1991-92 öğretim yılı Professional Practice ders notları, 61-62, (1991).
3. Atalayer, F., “Temel sanat öğeleri”, *Anadolu Üniv. Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları*, Eskişehir, 3 (4): 23-31, (1994).
4. Gürer, L., “Temel tasarım”, *İTÜ Müh. Mim. Fak. Matbaası*, İstanbul, 10-12, (1990).
5. Özçifçi A., “Temel tasarım elemanları ve ilkeleri”, Ders Notları, *Karabük Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi*, Karabük, (2011).
6. Yurtsever, H., “Uygulamalı Estetik”, *Büro-Tek Yayıncılık*, Ankara, 23-52, (1988).
7. İnternet: Mimari Stil E-Dergi “Mimari çalışmalar” <http://www.mimaristil.com/>, (2011).
8. İnternet: Architecture Center “Malzeme” <http://v3.arkitera.com/>, (2011).
9. İnternet: Diyo “Renk Skalası” [http://www.diyo.com.tr/dyo/flash/inşaat\\_uygulama.html](http://www.diyo.com.tr/dyo/flash/inşaat_uygulama.html), (2011).
10. İnternet: Arkas Holding “Tarihi Haydar Paşa Garı” [www.arkas.com.tr](http://www.arkas.com.tr), (2011).
11. Aydınli, S., “Mekansal değerlendirmede algısal yargılara dayalı bir model” Doktora Tezi, *İstanbul Teknik Üniversitesi FBE*, 147-163, (1993).
12. İnternet: Doğa Mobilya “İç Mekan Tasarımları” <http://www.bagaconcept.com.tr/>, (2011).
13. İnternet: Voga Mobilya “İç Mekan Tasarım Modelleri” <http://www.voga.com.tr/kolleksiyon/> (2011).
14. İnternet: Casa Mobilya “Özel Tasarımlar” <http://www.casa.com.tr/tr/ürünler>, (2011).

15. Pearson, M. P. and Richards, C., “Ordering the world perceptions of architecture, space and time”, Ed: Michael P. Pearson, Colin Richards. *Architecture and Order. Approaches to Social Space*, Routledge, London, 3 (125):44-78, (1994).
16. Şenyapılı, Ö., “Görsel Sanatlar ve İletişim”, *Sanat yapım Yayıncılık*, 1 (6): 67-75, (1996).
17. Abercrombie, S., “Philosophy of interior design”, *Harper & Row*, New York, 17-33, (1990).
18. Bell, Paul A., Jeffrey D. Fisher, Andrewv Baum, and Thomas C. Greene. “Environmental psychology”, *Florida: Holt, Rinehart and Winston, Inc.*, 3 (3): 3-9, (1990).
19. Aynan, R. E., “Mimarlık-iletişim-dil bağlamında mimarın işine bir yaklaşım”, Doktora Tezi, *Mimar Sinan Üniversitesi FBE*, 157-163, (1995).
20. Gür, Şengül Ö. “Mekan örgütlenmesi”, *Gür Yayıncılık*, Trabzon, 24-67 (1996).
21. Miller, Stuart and Judith K. Schlitt. “Interior space. design concepts for personal needs”, *Praeger Publishers*, New York, 1(3): 50, (1985).
22. Nielson, K. J., and David, A. Taylor., “Interiors an introduction”, *WM. C. Brovm Publishers*, Dubuque, 67, (1990).
23. Lawson, B., “How designers think- the design process demystified”, *Buttenvorth-Heinemann*, Oxford, 41-48, (1997).
24. Doğan C. ve Altan O., “Kamusal alanda oturma eylemi ve ergonomik ilkeler”, *YTÜ Mim. Fak. E-Dergisi*, İstanbul, 2 (3): 76-80, (2007).
25. Özbudak B., Gümüş B. ve Çetin D., “İç mekan aydınlatmasında renk ve aydınlatma sistemi ilişkisi”, *Dicle Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü Yayınları*, Diyarbakır, 2: 14-16, (2008).
26. İnternet: Mobilya Dekorasyon Dergisi “İç Mekan Tasarımları” <http://www.mobilyadekorasyon/dergi.asp>, (2010).
27. İnternet: Fuga Mobilya “İç Mekan Tasarımları” <http://www.fuga.com/yeni-luks-banyo-modeli.html>, (2011).
28. İnternet: Explore House Desing Periodical “İç Mekan tasarım modelleri” <http://www.explorero.com/2011/07/today%E2%80%99s-featured-living-room-design-ideas-for-the-transitional-living-rooms/>, (2011).
29. Divanoğlu, H., “Temel tasarım ilkeleri”, Ders notu, *Mimar Sinan Üniv. Güzel Sanatlar Fak.*, (1997).

30. Dinçel, K. ve Işık, Z., “Ağaçşleri teknik resmi”, *MEB Yayınları*, İstanbul, 2:123-140, (1996).

## **ÖZGEÇMİŞ**

Şerife ÇETİNBAŞ 1983'de Isparta'da doğdu; ilk ve orta öğrenimini aynı şehirde tamamladı; 2000 yılında Balıkesir Üniversitesi Mobilya ve Dekorasyon Bölümüne girdi; buradaki öğrenimini tamamladıktan sonra, 2005 yılında ZKÜ Karabük Teknik Eğitim Fakültesi Mobilya ve Dekorasyon Eğitimi Bölümü'ne girdi. 2008'de "iyi" derece ile mezun olduktan sonra; Karabük Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mobilya ve Dekorasyon Eğitimi Anabilim Dalı'nda başlamış olduğu yüksek lisans programını, Şubat 2012'de tamamladı.

## **ADRES BİLGİLERİ**

Adres : Modern evler mah. 142 cad.  
Narin sitesi B/blok kat.6 daire 18  
ISPARTA / MERKEZ  
Tel : (505) 7661953  
E-posta : kononestaa@hotmail.com