



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Grafik Anasanat Dalı

**BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI BAĞLAMINDA
OTOGAR GRAFİKLERİ VE BİR UYGULAMA**

Şevval AY

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2021



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI BAĞLAMINDA
OTOGAR GRAFİKLERİ VE BİR UYGULAMA

Şevval AY

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2021

BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI BAĞLAMINDA

OTOGAR GRAFİKLERİ VE BİR UYGULAMA

Danışman: Doç. Zülfükar SAYIN

Yazar: Şevval AY

ÖZ

AY, Şevval. *Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı Bağlamında Otogar Grafikleri ve Bir Uygulama*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2021.

Bu çalışmada, her geçen gün karmaşıklaşan bilgiye ulaşma ve bu çerçevede yönünü bulma bağlamında otogar grafiklerini incelemek, sorunlarını belirlemek, belirlenen sorunların çözümü için öneriler geliştirmek ve bu bağlamda bir uygulama sistemi tasarlamak amaçlanmaktadır. Bu tez çalışmasının önemli hedeflerinden biri, bilgilendirme ve yönlendirme işlevini gerçekleştirirken, bilgiye ulaşımı kolaylaştıran, yeniliğe ve teknolojiye açık, mekan kimliğine uygun bir bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı gerçekleştirmektir. “Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı Bağlamında Otogar Grafikleri ve Bir Uygulama” adıyla hazırlanan bu tez çalışması, altı bölüm halinde ele alınarak gerçekleştirilmiştir.

Çalışmanın 1. Bölümünde bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı ile ilgili kavramlar incelenmiş, 2. Bölümünde grafik tasarım ve mekan bağlamında bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının temel ilke ve öğeleri irdelenmiştir. 3. Bölüm’de bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının uygulama alanları araştırılmış ve alt başlıklar halinde detaylandırılarak ele alınmıştır. 4. Bölümde Dünyadan ve Türkiye’den belirlenen bazı otogarlara bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları grafik tasarım ilke ve öğeleri bakımından incelenmiş; 5. Bölümde ise Sakarya ili “Sakarya Büyükşehir Terminali” için, kentin kimliğiyle uyumlu yaklaşım ve öğelerle tasarlanan otogar bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları gelişim süreçleriyle açıklanarak sunulmuştur.

Anahtar sözcükler: Bilgilendirme tasarımı, yönlendirme tasarımı, grafik tasarım, tasarım, yönlendirme grafikleri, mekan grafikleri, görsel iletişim, otogar, Sakarya

BUS TERMINAL GRAPHICS IN THE CONTEXT OF INFORMATION AND WAYFINDING DESIGN AND AN APPLICATION

Supervisor: Assoc. Prof. Zülfükar SAYIN

Author: Şevval AY

ABSTRACT

AY, Şevval. *Bus Terminal Graphics in the context of Information and Wayfinding Design and An Application*, Master Thesis, Ankara, 2021.

In this study, it is aimed to examine the bus terminal graphics in the context of accessing information and finding direction in this framework, identifying its problems, developing suggestions for solving the identified problems and designing an application system in this context. One of the important goals of this thesis is to realize an information and wayfinding design that facilitates access to information, is open to innovation and technology, and is suitable for the identity of the place, while performing the function of informing and directing. This thesis study, which was prepared under the name of “Bus Terminal Graphics in the context of Information and Wayfinding Design and An Application”, was carried out in six chapters.

In the first part of the study, the concepts related to information and wayfinding design were examined, in the second part, the basic principles and elements of information and wayfinding designs in the context of graphic design and space are examined. In Chapter 3, the application areas of the information and wayfinding designs are researched and discussed in detail under the sub-titles. In Chapter 4, the information and wayfinding designs of some of the bus terminals in the world and in Turkey are examined in terms of graphic design principles and elements; In the 5th chapter, the bus terminal information and wayfinding designs designed with the approach and elements compatible with the identity of the city for the Sakarya province "Sakarya Bus Terminal" are presented by explaining their development processes.

Keywords: Information design, wayfinding design, graphic design, design, wayfinding graphics, place graphics, visual communication, signage, bus terminal, Sakarya

TEŐEKKÜR

Bu alıőmanın yűrűtűlmesi sırasında űncelikle en bűyűk emeęi geen alıőmama dair tűm sorunlarımda bana yol gűsteren, destedięini hibir zaman esirgemeyen ve her an sabır gűsteren ok deęerli danıőman hocam Sayın Do. Zűlfűkar SAYIN'a, tez savunma sınav jűrilerimden alıőmama katkılar sunan ok kıymetli Do. Armaęan GűKEARSLAN'a, Dr. Őęr. Ŭyesi Seza SOYLUİEK VURGUN'a, Namık Kemal SARIKAVAK'a ve İtir ŐZŬDOęRU hocama, tez sűrecim boyunca yanımda olan, gűrev yapmakta olduęum Doęuő Ŭniversitesi Sanat ve Tasarım Fakűltesi'ndeki sevgili arkadaőım Arő. Gűr. Pınar Ezgi AYTA KARAFAKI'ya ve son olarak ise hedeflerimde ve hayallerimde her zaman desteęini ve varlıęını hissettięim annem Havva AY'a sonsuz teőekkűrler.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
İÇİNDEKİLER	iv
GÖRSEL DİZİNİ.....	vii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xvi
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI	2
1.1. Bilgilendirme Tasarımı	6
1.2. Yönlendirme Tasarımı	10
1.3. Önem	14
1.4. Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı Çeşitleri.....	20
1.4.1. Durağan (Statik) Bilgilendirme ve Yönlendirme Grafikleri	21
1.4.2. Hareketli (Dinamik) Bilgilendirme ve Yönlendirme Grafikleri	22
1.4.3. Etkileşimli (İnteraktif) Bilgilendirme ve Yönlendirme Grafikleri	24
1.5. Tarihi Gelişim Süreci	26
2. BÖLÜM: GRAFİK TASARIM VE MEKAN BAĞLAMINDA BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI	35
2.1. Grafik Tasarım Bağlamında Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı.....	35
2.1.1. Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımında Öğeler ve İlkeler	40
2.2. Mekan Bağlamında Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı.....	70
2.2.1. Düzlem	73
2.2.2. Ölçek	81
2.2.3. Doku	81
2.2.4. Hareket	82
2.2.5. Geçiş	84
2.2.6. Maliyet	87
2.2.7. Sürdürülebilirlik	87
2.2.8. Dayanıklılık	87
2.2.9. Işık	89

3. BÖLÜM: BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI UYGULAMA ALANLARI	91
3.1. Döküman Tasarımı	93
3.2. Form Tasarımı	93
3.3. Kullanım Kılavuzu Tasarımı	95
3.4. Eğitim ve Öğretim Dökümanları	98
3.5. Haritalar	99
3.6. Grafikler	100
3.6.1. Çizgeler / Çizelgeler / Çizenekler (Diyagram)	101
3.6.2. Tablolar	120
3.6.3. Kartogramlar	120
3.7. İnfografikler	121
3.8. Çevresel Grafik Tasarım	124
3.8.1. İşaretleme Tasarımı	127
3.8.2. Sergileme Tasarımı	132
3.8.3. Yer İmleri	135
3.8.4. Piktogramlar	137
3.8.5. Semboller	139
3.9. İç Mekan Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı	141
3.9.1. Işıklı Bilgilendirme ve Yönlendirme Grafikleri	142
3.9.2. Işıksız Bilgilendirme ve Yönlendirme Grafikleri	142
3.10. Dış Mekan Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı	142
3.11. Kamusal Alanlarda Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı	143
3.12. Ulaşım Sistemlerinde Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı	144
4. BÖLÜM: OTOGAR GRAFİKLERİNİN BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ	146
4.1. Dünya'dan Örnekler	148
4.1.1. Birmingham Otobüs Terminali (İngiltere)	148
4.1.2. Union Otobüs Terminali (Toronto, Kanada)	152
4.2. Türkiye'den Örnekler	156
4.2.1. Büyük İstanbul Otogarı	156
4.2.2. Ankara Şehirlerarası Terminal İşletmesi (Aşti)	162
4.2.3. Bolu Şehirlerarası Otobüs Terminali	167

4.2.4. Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehirlerarası Otobüs Terminali.....	171
4.2.5. Sakarya Büyükşehir Terminali	177
5. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI: “SAKARYA BÜYÜKŞEHİR TERMİNALİ” İÇİN BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI ÖNERİSİ	184
5.1.Uygulama Yapılan Otogar Seçimi	184
5.2.Sakarya Büyükşehir Terminali Genel Özellikleri	184
5.3.Tasarım Süreçleri ve Uygulama	185
SONUÇ	193
KAYNAKLAR	195
ETİK BEYANI	211
YÜKSEK LİSANS TEZİ ORJİNALLİK RAPORU	212
MASTER’S THESIS ORIGINALITY REPORT	213
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI FORMU	214

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Dış mekanda kullanılan üç boyutlu yönlendirme tasarımı örneği.....	5
Görsel 2. Karşılaştırma Tablosu.....	10
Görsel 3. Avrupa Yol İşaret Sistemleri.....	12
Görsel 4. Amerika Yol İşaret Sistemleri.....	12
Görsel 5. San Joan Deu Hastanesi Yönlendirme Tasarımı Örneği.....	18
Görsel 6. ESPN spor kanalı durağan bilgilendirme tasarımı örneği, Bristol, ABD.....	21
Görsel 7. Deniz Camı Hakkında Bilgi Veren Bilgilendirme Grafiği.....	22
Görsel 8. Otobüs İçi Hareketli Bilgilendirme Ekranları.....	23
Görsel 9. Hareketli Bilgilendirme Tasarımı Örneği.....	24
Görsel 10. Eastland Alışveriş Merkezi Etkileşimli Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı, Victoria, Australia.....	25
Görsel 11. Çatalhöyük Kent Haritası'ndan bir görüntü.....	26
Görsel 12. Çatalhöyük Kent Haritası'nın çizimi.....	27
Görsel 13. İlk coğrafi harita olan Babil kil tabletini.....	27
Görsel 14. Yü Chi Thu haritası.....	28
Görsel 15. William Playfair'in "Ekonomi ve Politika Atlası" (1786) adlı kitabındaki grafik.....	29
Görsel 16. "Sovyet Pavyonu" sergileme tasarımı	30
Görsel 17. Harry Beck tarafından 1933 yılında tasarlanan Londra metro haritası.....	33
Görsel 18. Dergi sayfasında üç sütunlu ızgara örneği.....	44
Görsel 19. Architecture Dergisi, Ambrose ve Harris, 2019, s.35.....	45
Görsel 20. Hiyerarşik ızgara düzenine sahip web sayfa örneği.....	46
Görsel 21. Days Like These, NB Studio, 2003, Londra.....	53
Görsel 22. Plastik Kullanımının Azaltılmasına Yönelik Hazırlanan Poster Tasarımı.....	55
Görsel 23. Köln Bonn Havaalanı Dış Mekan Yönlendirme Tasarımı.....	60
Görsel 24. Köln Bonn Havaalanı Cam Üzeri PVC Kaplama.....	61
Görsel 25. Saskatchewan Caz Festivali Broşürü 2011.....	64
Görsel 26. Doğada Deniz Kabuğunda ve Ayçiçeğinde Bulunan Altın Oran.....	67
Görsel 27. Fotoğrafçılıkta Kullanılan Altın Oran.....	67
Görsel 28. Saarland Müzesi, Hanns Schönecker, Saarbrücken, Almanya, 2015.....	74
Görsel 29. Dri Dri İtalyan Dondurma Mağazası Cam Grafiği, Londra.....	75
Görsel 30. Dalga Temalı Sosyal Mesafe Zemin Yönlendirme Tasarımı, Fransa.....	77

Görsel 31. Dalga Temalı Sosyal Mesafe Zemin Yönlendirme Tasarımı, Fransa.....	78
Görsel 32. Eastland Alışveriş Merkezi, Yönlendirme Tasarımı, Melbourne, Avustralya.....	79
Görsel 33. Köln Bonn Havaalanı Yönlendirme Tasarımı, Almanya.....	79
Görsel 34. Tacoma Sanat Müzesi Otoparkı, Studio Matthews, Washington, ABD.....	80
Görsel 35. Google Kirkland Kampüsü yönlendirme tasarımı uygulamalarından bir görüntü, ABD, Studio Matthews, 2016.....	82
Görsel 36. Villa Arena Mobilya Alışveriş Merkezi, Amsterdam, Hollanda, 2001.....	83
Görsel 37. Villa Arena Mobilya Alışveriş Merkezi Restoran Bölümü, Amsterdam, Hollanda, 2001.....	84
Görsel 38. Bask Bölgesi Tarihi Arşiv Galerisi, İspanya, 2013.....	85
Görsel 39. Scape Öğrenci Konutu, Londra, Ab Rogers.....	86
Görsel 40. Maryland Hayvanat Bahçesi Bilgiledirme Panosu.....	88
Görsel 41. Telus Garden Çok Katlı Otopark.....	89
Görsel 42. Telus Garden Çok Katlı Otopark.....	90
Görsel 43. PTT Kargo Gönderi Formu Örneği.....	94
Görsel 44. Milli Kütüphane Üyelik Form Örneği.....	95
Görsel 45. Canon Eos 5D Mark II Fotoğraf Makinesi Kullanım Kılavuzu.....	96
Görsel 46. Singer Dikiş Makinesi Kullanım Kılavuzu.....	97
Görsel 47. Fen Bilimleri Dersi için hazırlanmış Asit Yağmurları Oluşumu İllüstrasyonu.....	98
Görsel 48. Dünya Geneli Koronavirüs Vaka Sayısını Gösteren Harita, 2021, BBC News.....	100
Görsel 49. Çizgisel Çizelge Örneği.....	102
Görsel 50. TÜİK Hayat Çizelgesi, 2017-2019.....	103
Görsel 51. Evden Çalışma Modelinin Çalışanlara Göre Uygunluk Oranını Gösteren Çubuk Çizelge.....	103
Görsel 52. Avustralya'nın Yerel Emisyonlarını Gösteren Alan Çizelge Örneği, 2000- 2020.....	104
Görsel 53. Google'ın Müzik Zaman Çizelgesi.....	104
Görsel 54. Pasta Çizelge Örneği.....	105
Görsel 55. Üç Boyutlu Pasta Çizelge Örneği.....	105
Görsel 56. Ayrılmış Pasta Çizelge Örneği.....	106

Görsel 57. William Playfair’ın Türk İmparatorluğunun Asya, Avrupa ve Afrika’da Sahip Olduğu Toprakları Gösteren Pasta Çizelgesi.....	106
Görsel 58. Charles Joseph Minard’ın Pasta Çizelgesi.....	107
Görsel 59. Halka Çizelge Örneği.....	108
Görsel 60. Fransa Halkının Fransız ve Amerikan Filmlerini Tercih Etme Oranı.....	109
Görsel 61. Öğrenci Başına Düşen Kamu ve Özel Kuruluşlara Yapılan Yıllık Harcamalar	110
Görsel 62. Radar Çizelge Örneği.....	110
Görsel 63. İçi Dolu Radar Çizelge Örneği.....	111
Görsel 64. Bazı Ülkelerdeki Yaşam Süresi, Ölüm Sayısı ve Nüfus Oranını Gösteren Kabarcık Çizelge.....	112
Görsel 65. Yüzey Çizelge Örneği.....	113
Görsel 66. Botaş Boru Hatları Firması Kurum Çizelgesi.....	114
Görsel 67. Teilhardina Asiatica adlı primatın soy kollarını gösteren Ağaç Çizenek Örneği.....	115
Görsel 68. Pearl River Okul Bölgesi Akademik Performans Ağaç Çizelge Örneği.....	116
Görsel 69. EPİAŞ Firması Kayıt Süreci Akış Çizelgesi.....	117
Görsel 70. Walt Disney Stüdyosu Animasyon Film Akış Çizelgesi.....	118
Görsel 71. Tarih Öncesi Çağları Gösteren Zaman Çizelgesi.....	119
Görsel 72. Telefonun Gelişimini ve Değişimini Gösteren Zaman Çizelgesi.....	119
Görsel 73. Tablo Çizimi Örneği.....	120
Görsel 74. Türkiye 31 Mart 2019 Yerel Seçim Sonucunu Gösteren Kartogram.....	121
Görsel 75. Ülkelerin Karbondioksit Emisyonlarını Gösteren İnfografik Örneği.....	123
Görsel 76. Hollywoodland yazısı, ABD.....	136
Görsel 77. Hollywood yazısı, ABD.....	136
Görsel 78. Haç, Yarım Ay ve David yıldızı sembolleri.....	141
Görsel 79. Harry Beck 1931 Londo Metro Haritası Eskiz Çalışması.....	145
Görsel 80. Birmingham Otobüs Terminali Dış Görünümü.....	148
Görsel 81. Birmingham Otobüs Terminali Bilgilendirme Tabelası.....	149
Görsel 82. Birmingham Otobüs Terminali Peron Görüntüsü.....	150
Görsel 83. Birmingham Otobüs Terminali Peron Görüntüsü.....	151
Görsel 84. Birmingham Otobüs Terminali İçi.....	152
Görsel 85. Union İstasyonu Otobüs Terminali Dış Mekan Yönlendirme Levhaları.....	153
Görsel 86. Union İstasyonu Otobüs Terminali Yönlendirme Levhaları.....	153

Görsel 87. Union İstasyonu Otobüs Terminali Yönlendirme Levhaları.....	154
Görsel 88. Union İstasyonu Otobüs Terminali Tuvalet Piktogramı.....	154
Görsel 89. Union İstasyonu Otobüs Terminali İç Mekan Malzeme Kullanımı.....	155
Görsel 90. Büyük İstanbul Otogarı Genel Görüntü.....	156
Görsel 91. Mevlana Kapı Adlı Giriş-Çıkış Kapısı.....	157
Görsel 92. Otogar Dış Cephe Görüntüsü.....	158
Görsel 93. Büyük İstanbul Otogarı A1 Kız Kulesi Bloğu.....	159
Görsel 94. Büyük İstanbul Otogarı Peron Numaraları.....	160
Görsel 95. Büyük İstanbul Otogarı Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı.....	161
Görsel 96. Büyük İstanbul Otogarı Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı.....	161
Görsel 97. Aşti Dış Cephe Görüntüsü.....	162
Görsel 98. Aşti Bina İçİ Tavandan Sarkıtmalı Yönlendirme Levhaları.....	163
Görsel 99. Aşti Bina İçİ Yönlendirme Levhaları.....	164
Görsel 100. Aşti Yönlendirme Sistemleri.....	164
Görsel 101. Aşti Bina İçİ Dinamik Bilgilendirme Tasarımı.....	165
Görsel 102. Aşti Peron Görüntüsü.....	166
Görsel 103. Bolu Otobüs Terminali Dış Görüntüsü.....	167
Görsel 104. Bolu Otobüs Terminali Bina İçİ Yönlendirme Levhaları.....	168
Görsel 105. Bolu Otobüs Terminali Bina İçİ Yönlendirme Levhaları.....	169
Görsel 106. Bolu Otobüs Terminali Bina İçİ Yönlendirme Levhaları.....	169
Görsel 107. Bolu Otobüs Terminali Bina İçİ Yönlendirme ve İşaretleme Levhaları.....	170
Görsel 108. Bolu Otobüs Terminali Bina İçİ İşaretleme Levhaları.....	171
Görsel 109. Kocaeli Otogarı Giriş Kapısı.....	172
Görsel 110. Kocaeli Otogarı Bina İçİ Yönlendirme Levhası.....	172
Görsel 111. Kocaeli Otogarı Bina İçİ Yönlendirme Levhası.....	173
Görsel 112. Kocaeli Otogarı Bina İçİ Yönlendirme Levhası.....	173
Görsel 113. Kocaeli Otogarı Tuvalet İşaretleme Tasarımı.....	174
Görsel 114. Kocaeli Otogarı Dış Mekan Yönlendirme Levhaları.....	175
Görsel 115. Kocaeli Otogarı Dinamik Bilgilendirme Monitörü.....	175
Görsel 116. Kocaeli Otogarı Zeminde Peron Numara Uygulaması.....	176
Görsel 117. Kocaeli Otogarı Peron Numaraları.....	176
Görsel 118. Sakarya Büyükşehir Terminali Danışma Birimi.....	177
Görsel 119. Sakarya Büyükşehir Terminali Yönlendirme Tabelaları.....	178
Görsel 120. Sakarya Büyükşehir Terminali Yönlendirme Tabelaları.....	179

Görsel 121. Sakarya Büyükşehir Terminali Merdiven Görüntüsü.....	179
Görsel 122. Sakarya Büyükşehir Terminali Yönlendirme Tabelaları.....	180
Görsel 123. Sakarya Büyükşehir Terminali Kapı İsimliği.....	180
Görsel 124. Sakarya Büyükşehir Terminali Tuvalet Piktogramı.....	181
Görsel 125. Sakarya Büyükşehir Terminali Çıkış Kapısı Yönlendirme Tasarımı.....	182
Görsel 126. Sakarya Büyükşehir Terminali Çıkış Kapısı Yönlendirme Tasarımı.....	182
Görsel 127. Sakarya Büyükşehir Terminali Peron Numaralandırma Sistemi.....	183
Görsel 128. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Piktogram Dizgesi.....	185
Görsel 129. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Yönlendirme Sistemi.....	186
Görsel 130. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Yönlendirme Tabelası.....	187
Görsel 131. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Kapı İsimliği Vektörel Çizimi.....	187
Görsel 132. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Kapı İsimliği.....	188
Görsel 133. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Tuvalet Piktogramları Vektörel Çizimi.....	188
Görsel 134. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Tuvalet Piktogramları.....	189
Görsel 135. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Durak İsmi ve Peron Numaraları Vektörel Çizimi.....	189
Görsel 136. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Durak İsmi ve Peron Numaraları.....	190
Görsel 137. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Danışma Masası.....	191
Görsel 138. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Gelen Yolcu Katı Yönlendirme Levhası.....	191
Görsel 139. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Giden Yolcu Katı Yönlendirme Levhası.....	192

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

IIID: International Institute for Information Design (Uluslararası Bilgilendirme Enstitüsü)

SEGD: Society of Environmental Graphic Design (Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu)

STC: Society for Technical Communications (Teknik İletişim Derneği)

TDK: Türk Dil Kurumu

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu

GİRİŞ

Bilginin her geçen gün katlanarak artması, bilgilenme ve bilgilendirme gereksinimini beraberinde getirmiştir. Günümüzde, mekan ile insan arasındaki iletişimi ya da insanın mekandaki bilgilenmesi ve yönlendirilmesini sağlayan bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları; mekanlarda bilgilendirme, yönlendirme işlevlerinin yanı sıra mekan ve kurumların görsel kimliğinin güçlenmesine de büyük katkı sağlamaktadır.

Şehir içi ve şehirler arası karayolu ulaşımını sağlamada kullanılan otogarlar, iç ve dış uzamında yer alan tüm birimleriyle bilgilendirme ve yönlendirme levhaları, kapı isimlikleri, bilet gişeleri, peron numaraları/yerleri vb. ile tasarıma ihtiyaç duyan alanları içinde barındıran kamusal alanlardır. Otogarlar ulaşımı sağlama noktaları olmanın yanında buldukları şehrin mimari ve kültürel bir parçası haline gelen, şehir kimliğini yansıtan mekanlar haline gelmiştir.

Otogarlarda bulunan bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının incelendiği bu çalışmada; söz konusu alanda yapılmış olan örnekler hakkında bilgiler verilmekte, uygulanmış örnekler incelenmekte, inceleme kapsamındaki otogarlardaki mevcut grafik uygulamaların sorunları ortaya konmakta ve bu sorunların çözümü için önerilerde bulunmaktadır.

Otogarlarda bulunan bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarında karşılaşılan sorunların çözümü için getirilen önerilerden hareketle Sakarya ili “Sakarya Büyükşehir Terminali” için, kentin kimliğine uygun yaklaşım ve öğelerle otogar bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları da gerçekleştirilen çalışmanın bu alanda uğraşı veren araştırmacılar için önemli bir kaynak olması beklenmektedir.

BÖLÜM 1: BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI

Bilgilendirme tasarımı, çeşitli kaynaklarda çok yeni bir kavram olarak değinildiği halde birçok yönüyle tartışılan önemli ve belli bir tarihsel geçmişi olan güncel bir tasarım alanıdır. Çeşitli zamanlarda farklı meslek gruplarının ortaya koyduğu çalışmalar bu birikimi oluşturan unsurlar olmuştur. Zamanla kuramsal tartışmalar ve ortak söylemlerle adı konmuş ve tasarım dünyasında kendine yer edinen bilgilendirme tasarımının adlandırılması, yeni bir dönemin başlangıcı gibi değil, var olan bir kavramın keşfi gibidir. Birbirinden farklı disiplinler içerisinde yer alan ve bu farklı disiplinlerle işbirliği yapan bilgilendirme tasarımının gözlemlenebilmesi gelişen iletişim ve ulaşım kanalları sayesinde olanaklı olmuştur (Güler, 2008, s. 6).

Bilgilendirme tasarımı; hedef kitlenin bilgi ihtiyacını karşılamak amacıyla, iletinin çözümlenmesinden aktarımına kadar tüm süreci kapsamaktadır. Temel tasarım ilkeleri dikkate alınarak uygulanan bilgilendirme tasarımı çalışmaları, estetik, kullanışlı, anlaşılır, ve ekonomik olabilmekte, dolayısıyla da hedeflenen ihtiyaçları önemli ölçüde karşılayabilmektedir.

Günlük hayatta, gazete, dergi, broşür, sinema, televizyon, internet gibi ortamlarda, trafik, havalimanları, alışveriş merkezi gibi mekanlarda, hemen hemen her yerde çevremiz, bilgilendirme tasarımı uygulamalarıyla donatılmıştır. Grafik tasarım penceresinden bakıldığında, katalog, yıllık rapor gibi belgeler, formlar, kullanım kılavuzları, haritalar, tablo ve çizgeler, infografikler, yönlendirmeler ve işaretleme sistemleri, yer imleri, sergileme tasarımları bilgilendirme tasarımının kapsamına girmektedir. Rune Pettersson, bu geniş uygulama alanlarının iyi tasarlanmış bilgilendirme grafiklerine ihtiyaç duyduğunu, bu alanların kullanıcılar için gündelik yaşamlarında karşılaştıkları zorlukları ortadan kaldırdığını aynı zamanda güvenilirlik sağladığını açıklamaktadır (Aktaran: Uyan, Dur, 2011, s. 7).

Bilgilendirme tasarımında, diğer görsel iletişim tasarımı ürünlerinde olduğu gibi, hedef kitle önemli bir rol oynar. Bir bilgilendirme tasarımı yapılırken hedef kitlenin talepleri, tecrübeleri, tercih ve alışkanlıkları hesaba katılmalıdır. Tasarımın ilk evresinde bilginin tasarlanma amacı, çözülmesi hedeflenen sorun ve iletilmek istenen mesajın belirlenmesi, projenin gidişatını teşhis eden önemli aşamalardır (MacLeod, 2003).

Robert Horn, geçmişte iletişim asistanlığı olarak da tanımlanan bilgilendirme tasarımının kapsamını şu şekilde açıklamıştır;

Bilgilendirme tasarımı bütünüyle biçimlenmiş bir meslek değildir. Uygulayıcılar bu meslek hakkında; gazete ve dergilerde bilgilendirme grafiği, iş dünyasında sunum grafiği ve bilim alanında ise bilimsel görselleştirme ifadeleriyle farklı adlandırmalar yapmaktadır. Bilgisayar mühendisleri arayüz tasarımı olarak adlandırırken, mimarlar işaret dizgesi ya da yönlendirme gibi tanımlamalar kullanmaktadır. Grafik ve görsel tasarımcılar ise sadece tasarım kelimesini benimsemiştir. Her meslekte adlandırmalar farklı olsa da, temelde amaç ve sonuçlar benzerdir. Farklı tanımlamaların olması; bilgilendirme tasarımının birbirleriyle çok az ya da hiç ilişkisi bulunmayan ayrı gruplar tarafından uygulandığını göstermektedir (Horn, 2009, s. 32).

Grafik tasarım, “kurum, ürün, hizmet ve etkinlik bilgisini, hedeflenen kitleye gereken yakınlıkta, özgün ve güncel bir dil ile çeşitli mecralarda sunma çözümlemesidir” diye tanımlanabilmektedir. Bilgilendirme tasarımı başlığı da bu tanımla örtüşecek biçimde ve “bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı” adı ile ele alınabilir (Dorkip, 2009, s.79).

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımının amaçlarından biri, kurumsal kimliğin önemini artırmak ve kurumsal kimliğe tamamlayıcı nitelik kazandırmaktır. Bilgilendirme tasarımı, grafik tasarım ya da başka bir görsel disiplinin yerini almaz, tam tersi yetkinliğini arttıracak bir değer kazandırır (Shedroff, 2014).

Bilgilendirme tasarımı alanının detaylı incelendiğinde yönlendirme tasarımı, çevresel grafik tasarım ve doküman tasarımı gibi pek çok kavramı içinde barındıran, köklü ve aynı zamanda çağdaş bir disiplinlerarası alan olduğunu görmek mümkündür. Basit bir yıkama veya montaj işleminden, yemek tarifine, haritalardan istatistiksel veri sunumlarına, sokak ismi tabelalarından hayati önem taşıyan trafik işaretlerine, iç ve dış mekanlarda, özel veya kamusal alanlarda yer alan her çeşit yönlendirme, bilgilendirme ve uyarı işareti bu alanın kapsamındadır (Oral, 2009, s. 82).

Adını bilgi bunalımı olarak adlandırdığı bilgilendirme tasarımı alanında söz sahibi olan Alman grafik tasarımcı Erik Spiekermann; devamlı bizi bakmaya, dinlemeye ve tepki vermeye zorlayan iletilerin bombardımanı altında olduğumuzu ve ihtiyacımız olan bilginin genellikle kolayca anlayabileceğimiz şekilde sağlanmadığını dile getirerek; bunlara okumakta ve anlamakta zorlandığımız kullanma kılavuzları, otoyol işaretleri ve elektrik faturalarını örnek olarak göstermiştir (Spiekermann, 2009, s. 44).

Analizi ve planlaması iyi yapılmış bir bilgilendirme tasarımı; hedef kitle için bu deneyimi daha keyifli bir duruma getirirken, tasarımcı için ise iş yapma maliyetini azaltmaktadır. İyi açıklamalar kazaları ve ertelemeleri azaltırken, doğru yerde kullanılan işaretler hedef kitlenin zaman kaybını ve öfke oluşumunu önlemeye yardımcı olmaktadır. Bilgilendirme tasarımı; insanların toplum servisleriyle ilişkilerini etkili bir şekilde geliştirmektedir (Segalini, 2009, s. 85).

İyi bilgi tasarımı; gözümüzü korkutarak değil, bizi ikna ederek iletişim sağlamalıdır. Bana doldurması eğlenceli olan bir form, gülümsememi sağlayan bir işaret ya da okumak için başucuma koymak isteyebileceğim bir dizi açıklama verin ve belki o zaman bütün bu bilgi bunalımı bu kadar acı verici görünmeyecektir (Spiekermann, 2009, s. 44).

Grafik tasarımcıların yanı sıra bilgilendirme tasarımı proje ekibinde mühendisler, iç ve dış mimarlar, endüstriyel tasarımcılar ve farklı alanlardan uzmanlar yer almaktadır. Bu bağlamda bilgilendirme tasarımının mesleklerarası bir alana dönüştüğü ve grafik tasarım disiplininin bu alandaki konum ve öneminin arttığı söylenebilir (Aybay, 2017, s. 455).

Mälardalen Üniversitesi'nde bilgilendirme tasarımı alanında profesör olan Pettersson; bir bilgi alanı olan bilgilendirme tasarımının dört madddeyle açıklanabilecek bir temele dayandığını ifade etmiş ve bu maddeleri şu şekilde sıralamıştır:

- Bilgilendirme tasarımı çok disiplinlidir.
- Bilgilendirme tasarımı çok boyutludur.
- Bilgilendirme tasarımında teori ve uygulama iş birliği içindedir.
- Bilgilendirme tasarımında katı kurallar yoktur (Pettersson, 2012, s. 31).

Bilgilendirme tasarımını tanımlarken pek çok tasarım disiplinin aksine tüm içerikleri kapsayan tek bir tarif yapmak pek mümkün değildir. Bu alanda çalışan pek çok profesyonel, tanımlamanın zorluğunu vurgulamaktadır (Öktem, 2012, s. 52).

Amerikalı araştırmacı Terry Irwin, bilgilendirme tasarımı için pek çok tanımla karşılaştığını ve o tanımların çoğuna girmeyi başaran bazı kavramları ileri sürmeyi daha doğru bulduğunu dile getirmektedir. Irwin'e göre (Irwin, 2002) bilgilendirme tasarımı kullanışlı, bilgilendirici, yardımcı, saf, güçlü, erişilebilir, toparlayıcı, genel geçer, kapsayıcı, her yerde var olan, anlamlı ve işlevseldir.

Konuyla bağlantılı olarak Irwin'in tanımlamayı kolaylaştıran bazı ifadeleri de şu şekilde maddeler halinde incelenebilir:

- İçerik, biçimin kendisidir,
- İhtiyaç duyulmayan hiçbir şeyi satmaz,
- Dekoratif değildir,
- Öznel değildir,
- Yanlış kişilerin elinde felaketle sonuçlanabilir,
- Genelde başarıyla uygulanmaz,
- Biçim, fonksiyondan sonra gelmelidir (Irwin, 2002).

Gerek açık gerekse kapalı mekanlarda kullanıcıların varmak istedikleri noktayı bulabilmeleri için grafikler, işaretler, iki ve üç boyutlu biçimler kullanılarak yapılan tasarımlar yönlendirme tasarımı olarak ifade edilebilir. Yer altı metrosunun yerini gösteren ve aynı zamanda yönlentmede bulunan ok göstergesi tasarımında üç boyutlu olarak kullanılmış ve ışıklandırmadan yararlanılarak etkileyici bir yönlendirme tasarımı olmuştur (Görsel 1).



Görsel 1. Dış mekanda kullanılan üç boyutlu yönlendirme tasarımı örneği
(renderu.com/en/gallery/artwork/124296)

1.1 Bilgilendirme Tasarımı

Bilgi kavramı, Latince “informatio” kökünden gelmiş olup, şekillendirme, biçim verme, bilgi veya haber verme eylemi olarak tanımlanmaktadır (Balay, 2004, s. 66). Amerikalı sosyolog Daniel Bell’e göre “Bilgi, mantıklı bir yargı ya da deneysel bir sonuç sunan, başkalarına sistemli bir iletişim aracıyla ulaştırılan, olgulara ya da düşüncelere ilişkin düzenli ifadeler dizisidir” (Aktaran: Mert, 2019, s. 27). Türk Dil Kurumu sözlüğünde ise bilgi “İnsan aklının erebileceği olgu, gerçek ve ilkelerin bütünü, bili, malumat” olarak tanımlanmıştır (TDK). Bu tanımlara bakıldığında bilginin birçok farklı tanımlarla ifade edildiği görülmektedir. Bilgi çok karmaşık bir yapı arz ettiğinden ötürü farklı bağlamlarda, farklı anlamlarda kullanılabilir (Balcılar, 2008, s. 4). Konunun daha iyi anlaşılması için, bu karmaşık yapının sınıflandırılması ve anlamlandırılması gerekmektedir.

Nonaka ve Takeuchi’ye göre; “Bilgi, doğruluğu ispatlanmış inançlardır”, “Bilgi, önceden belirlenen bir dizi sistematik kural ve prosedüre uygun bir biçimde işlenmiş enformasyondur”, “Bilgi, belirli bir durum, sorun ilişki, teori ya da kurala ait veri ve enformasyondan oluşan anlayışlardır” (Aktaran: Öktem, 2012, s. 48). Bilgi kavramı hakkında çoğunlukla aynı anlamı doğuran tanıma ulaşmak mümkündür. Ancak bilginin aktarımı ve meydana getirdiği görsel sunumu anlatmak için doğru tanımları bulmak, kavramı tanımlamak kadar kolay değildir. Bilgilendirme tasarımını tanımlarken aynı anlama geldiği düşünülen ancak birbirinden farklı kavramların bir araya gelmesi sonucu oluşan terimler karşımıza çıkmaktadır. Bilgi grafiği, bilgi mimarisi, görsel bildirişim sistemleri, görsel bilgi tasarımı, sergileme tasarımı, yönlendirme tasarımı, işaretleme sistemleri tasarımı gibi başlıklardan oluşan tanımlar aslında bilgilendirme tasarımı diye adlandırılan disiplinlerarası bir alanın alt başlıklarını meydana getirmektedir. Pek çok disiplini içinde barındırdığı için her uzman kendi penceresinden bakıp değerlendirmektedir, bu sebeple bilgilendirme tasarımı için doğru tanımları bulmak zorlaşmaktadır. Bu doğrultuda her mesleğin kendi bilgilendirme tasarımı tanımını yapması daha doğru olacaktır (Horn, 2009, s. 30).

Uluslararası Bilgilendirme Enstitüsü IIID bilgi kavramını, “bir veriyi onu alan kişinin bilgisine katkıda bulunacak şekilde işlemenin, manipüle etmenin ve düzenlemenin sonucu” olarak tanımlamaktadır. IIID’ye göre tasarım ise, “üretken bir kimsenin bir problem belirlemesi, entelektüel yaratım çabası ve planlar ve özellikler içeren çizimlerde veya

tasarımlarda kendisini göstermesidir.” Bu bağlamda bilgilendirme tasarımı, “hedeflenen alıcıların bilgi ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla bir mesajın içeriklerinin ve sunulduğu ortamların tanımlanması, planlanması ve şekillendirilmesidir” (IIID, Definitions).

Yapılan tanımlara ek olarak, şu şekilde bir tanım yapılabilir; bilgilendirme tasarımı ham bilginin işlenip anlamlı bilgi tasarımına dönüştürülmesi ve hedef kitleye sunulmasıdır. Bilgilendirme tasarımının etkinlik ve verimlilik kavramlarıyla ilişkisi göz önüne alınarak hedef kitleye sunulan bilgi, bilimsel ve sanatsal olarak ele alınmalıdır. Ancak bu şekilde bir tasarım başarılı olma hedefini gerçekleştirecektir.

Bilgilendirme tasarımı, yeni bir alan olmamasına ve grafik tasarım gibi kökeni ilkçağ duvar resimlerine kadar uzanmasına rağmen günümüzde hala yeni bir alan olarak tanımlanmaktadır, bunun sebebi bilgilendirme tasarımının alt kavram olarak değerlendirilmesidir. Aksine bilgilendirme tasarımı pek çok disiplini içinde barındıran bir alandır.

Bilgilendirme tasarımının Türkiye için oldukça yeni bir alan olduğunu söylemek mümkündür. Yurtdışına sık çıkanların, çevrelerinde kısa bir gözlem yapmaları bile aradaki farkı algılayabilmeleri için yeterli olacaktır. Öte yandan dünya üzerinde, adı konarak bir tasarım dalı biçiminde telaffuz edilmeye başlanması 90'ların ortalarına denk gelmekle birlikte gerçek anlamda yaşamımızın bir parçası olarak aslında çok daha uzun bir süredir varlığını sürdürmektedir. Sözcük anlamı “bilgi ya da bilgilendirme biçiminin tasarımı” şeklinde ifade edilebilirken, kavram olarak uzun yıllar grafik tasarımla birlikte gelişmiştir. Bunun sebebi tüm grafik tasarım ürünlerinin özünde bilgilendirme amacı taşımasından kaynaklanmaktadır. Tümünün bir işlevi, yapılma nedeni vardır. Biçim ve işlevin, konu ve kullanıcı (izleyici) bağlamında bir araya gelmesi grafik tasarım ürününü ortaya çıkarır. Dolayısıyla bu tanımlama, bilgilendirme tasarımına da uzak değildir (Öktem, 2012, s. 48).

Bilgilendirme tasarımının amaçlarından biri, karmaşık veriyi anlaşılır görsel ifadelerle dönüştürürken evrensel anlama sahip sembollerden faydalanmaktır (Crnokrak, 2008, s. 23). Bilgilendirme tasarımı çalışması her türlü kitleye gerek estetik gerekse ergonomik bağlamda hitap edebilmeli, gerekli bilgi ihtiyacını kolaylıkla karşılayabilmelidir.

Bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarım birtakım hedef ve uygulamalarıyla ortak özelliklere sahiptir. Grafik tasarımı ürünlerinin, hedef kitle ile iletişim kurma ve mesaj

verme gibi işlevlerinin yanında bilgi verme işlevi de bulunmaktadır. Bir görsel iletişim tasarımı ürününün, bilgilendirme tasarımı başlığı altında sınıflandırılabilmesi için yoğun verilerin incelenip, alıcının anlayabileceği biçimde sadeleştirilerek görselleştirilmesi gerekmektedir. Ancak yoğun bilgi aktarma niteliğine sahip bir tasarım bilgilendirme tasarımı olarak adlandırılabilir (Güler, 2008, s. 63).

Bilgilendirme tasarımını diğer tasarımlardan ayıran değerler; iletişimsel amacın yerine getirilmesindeki “verimlilik” ve “etkinlik”tir. Daha fazla bilgi yerine mevcut bilgileri doğru zamanda ve yerde, doğru insanlara en verimli ve etkin şekilde sunmaya ihtiyaç vardır (Horn, 2009, s. 30). Horn’un bu söylemini destekler biçimde tasarımdaki verimlilik kavramını Schuller, “Bilgi tasarımından istenen verimlilik; insana özgü algılama ve kültürel koşulların incelenmesini gerektirir. Sürdürülebilirlik gereksinimi, görsellik uygulayıcılarını sürekli bir adım ileriye düşünmeye itmektir” (Schuller, 2007) şeklinde ifade etmiştir.

Bilgilendirme tasarımının amacı, karmaşık hayatı ve bilgi yığınlarını alıcılara aktarırken doğru ve anlaşılır bir eyleme dönüştürmek ve insanların buldukları mekanlarda doğru bilgiye erişimini, yön ve yollarını kolaylıkla bulmalarını sağlamaktır. Zamanın çok değerli olduğu ve sürekli bir koşturmaya arasında yaşadığımız dünyada en büyük kayıplardan biri vaktimizi verimli değerlendirmemek ve etkin kullanmamaktır. Günümüzde bilgilendirme tasarımı pek çok meslek kolu için verimlilik anlamına gelmektedir (Öktem, 2012, s. 55).

Bilgilendirme tasarımında bilim dalının kökenleri; bilgilendirme teorisinde ve algılama psikolojisinde yatmaktadır ve bu yüzden de “araştırma” ile “tasarım”ın bir birleşimidir. Fakat bilgilendirme tasarımının araştırma yönü; bilgi kazanımının geleneksel araştırma yaklaşımının ötesine gitmektedir. Akademik ya da gazetecilik araştırmalarında uygulandığı gibi bilginin sistematik biçimde toplanması ile benzeşmektedir (Schuller, 2007).

Grafik tasarımın asıl işlevleri; bilgi vermek, kimlik oluşturmak ve ikna etmektir. Grafik tasarım elemanları genellikle bu üç işlevi uygularlar fakat bilgi vermek grafik tasarımın yaptığı en önemli işlerden biridir (Karamustafa, 2009, s. 78). Bu bağlamda grafik tasarımın bilgilendirme tasarımı ile doğrudan ilişkili olduğu söylenebilir. Bilgilendirme tasarımının da ilk hedefi, zaman kaybı yaratmadan, sıkıcı olmadan ve biçim olarak içinde bulunduğu mekana uygun şekilde alıcılara doğru bilgi aktarımını sağlamaktır.

Grafik tasarımın uzmanlık dallarından biri olan bilgilendirme tasarımı yaşamımızda pek çok alanda bize yol gösterici olmuştur. Evimize aldığımız yaşamımızı kolaylaştıran elektrikli cihazların kullanım kılavuzunda, tükettiğimiz gıdaların içeriklerini öğrenmek için baktığımız ambalajlarında ve giysilerimizi kaç derecede hangi ısıyla yıkamamız gerektiğini gösteren iç etiketlerde bilgilendirme tasarımları ile sıkça karşılaşmaktayız.

Bilgilendirme tasarımı yaparken grafik tasarımcıların, mimarlar, şehir planlamacıları, etkileşimli çoklu ortam tasarımcıları, iç mimarlar ve endüstri tasarımcılarıyla iş birliği içinde çalışmaları gerekir. Bilgilendirme tasarımının çalışma alanı çok geniş ve çeşitlidir. Bir ilacın yan etkilerini gösteren prospektüs, yemek tarifi kitapçığı, otobüs tarifesini, kozmetik ürün ambalajı, bir serginin ya da müzenin dolaşma planı; bunların hepsi bilgilendirme tasarımının alanına girmektedir.

Bilgilendirme tasarımı sayesinde her alanın kendine ait içerdiği bilginin organize edilip sunulması, kullanıcının ihtiyaçlarını hiyerarşik bir düzende karşılayacak biçimde kolaylaştırmaktadır. Aksi takdirde bilgilendirmede verilmek istenen duygu ve düşünce doğru iletilmez ve bir yönlendirme yapılmaz. Bilgilendirme tasarımı, etkili iletişimin en basit kurallarla kurulma disiplini. Bilgilendirme tasarımı ham bilgiyi, kendi disiplini ve diğer disiplinlerden alacağı destekten de yararlanarak kullanıcının doğru bilgilene ve yönlene gereksinimini karşılamak üzere görsel yapıya dönüştürür.

Tanımlanacak bir problemin olması tasarımın varlık nedenini oluşturmaktadır. Özünde tüm tasarım süreçleri gibi bilgilendirme tasarım süreci de problemidir ve tasarımcı ortaya koyduğu tasarımla bu problemi, gereğini yerine getirerek çözmüş olur. Tanımlamalarda kastedilen, verinin ya da bilginin tasarımı değil, bilginin sunuş biçiminin tasarımıdır (Öktem, 2012, s. 53).

Knemeyer'e göre; bilgilendirme tasarımı, iki temel grupta paylaştırılarak bilgilendirme bilimleri ve tasarım sanatları adıyla sınıflandırılabilir. Bilgilendirme ve tasarım kavramları tabloda iki ayrı grupta ayrı ayrı yer alsa da, "bilgilendirme tasarımı" terimi her iki grupta da tam olarak kendine yer bulamamaktadır. Konumlandırma konusunda önemli bir işaret veren bu unsur, alanın çok disiplinli olmasının da bir yansımasıdır (Aktaran: Öktem, 2012, s. 52) (Görsel 2).

Bilgilendirme Bilimleri	Tasarım Sanatları
Antropoloji	Reklam Tasarım
Kimya	Mimari Tasarım
İletişim	Deneyim Tasarımı
Çevre	Grafik Tasarım
Matematik	Endüstriyel Tasarım
Sosyoloji	Etkileşimli Tasarım
Fizik	Arayüz Tasarımı
Psikoloji	Sistem Tasarımı
Sosyoloji	Kullanışlılık Tasarımı

Görsel 2. Karşılaştırma Tablosu. (Knemeyer'den Aktaran: Öktem, 2012, s.52)

Kelime anlamı bilginin tasarımı olan bilgilendirme tasarımının ana ilkesi, izleyicisi için yoğun ve karmaşık bir bilgi yığınına anlaşılır ve anında erişilir hale getirmektir (Aybay, 2017, s. 455).

Özetle bilgilendirme tasarımı, her gün çoğalan bilgiyi herkese hitap edebilecek biçimde ortak bir dil oluşumuyla sunma şeklidir. Bir an önce istediklerimizi elde etme ihtiyacı; hızlı internet, hızlı teknoloji ve yüksek hızda bir ulaşım sistemi gibi durumlarda ortaya çıkmaktadır. Çağcıl yaşam içindeki bu gelişme ve ilerleme hızına uyum sağlarken bilgilendirme tasarımının bize sağladığı görsel yolla öğrenme yetisi, işimizi kolaylaştırmakta ve çok vaktimizi alacak uzun okuma ve dinlemelerden kurtarmaktadır.

1.2 Yönlendirme Tasarımı

Yönlendirme tasarımı, kullanıcıyı belirli bir tarafa doğru yönlendirmeyi amaçlayan görsel grafiklerden meydana gelmektedir. Yönlendirme tasarımı, bir yön bulma programının dolaşım sistemini oluşturur. Çünkü kullanıcılar bir alana girdikten sonra onları hareket halinde tutmaya yarayan gerekli ipuçlarını sağlamaktadır. Bu işaret türü, tipografi, semboller ve oklar gibi grafik uyarıları görüntüleyerek ana girişler, önemli karar noktaları,

varış noktaları ve çıkış noktaları arasındaki yaya veya araç trafiğini yönlendirmektedir (Gibson, 2009, s. 50).

Yönlendirme bir ekip çalışmasıdır ve projeye bağlı olarak mimarlar, mühendisler ve grafik tasarımcılar bir arada çalışırlar. Burada çalışacak ekip, kullanıcının davranışlarını önceden tahmin edebilmeli ve buna yönelik olarak yapılacak hataları, sapılabilecek farklı yolları, ilk görülmesi gereken tabelalar gibi unsurları fark edip çözüm yolları arayabilmelidir (Taşçıoğlu ve Aydın, 2015, s. 232).

Bir yönlendirme sistemi; nerede olduğumuzu, nereye gitmek istediğimizi ve oraya nasıl ulaşacağımızı bize gösteren markalama, işaret ve yönle ilgili araçları birleştirmektedir. Etkin bir yönlendirme sistemi; bir aktarma sisteminin, bir otoparkın, bir ofis binasının ya da bütün bir kentin estetiğine önemli bir boyut kazandırabilir. Net, ergonomik, kullanımı kolay bir yolla insanlara bilgi ve yön vererek; onların bir ortama girerken, o ortamda bulunurken ya da oradan çıkarken yönlerini bulmalarında bir yardımcı olarak tasarlanabilir. Yönlendirme; tasarımcıya, yerin; tarih, kültür ve özünüyle karşılaştırılması bakımından günlük temelde hızla görülen ve kullanılan bir imkan tanımaktadır (Wyman, 2009, s. 68).

Etkin yönlendirme tasarımları ilk olarak; otoyollar, tren yolları, havaalanları ve otoparklar gibi ulaşımı sağlayan çevreler için geliştirilmiştir. Anında iletişim sağlama özelliklerinden dolayı trafik işaretlerinde sözcüklerden çok semboller gittikçe artan bir oranda kullanılmaktadır. Ulaşım standartları haline gelen başarılı örnekler arasında Avrupa Yol İşaret ve ABD Ulaşım Bölümü Sembol İşaret Sistemleri sayılabilir (Görsel 3 ve Görsel 4).



Görsel 3. Avrupa Yol İşaret Sistemleri
(<https://bit.ly/3eRUZaE>)



Görsel 4. ABD Yol İşaret Sistemleri
(<https://bit.ly/2SSGQBo>)

Hayatımız boyunca eylem ve duygularımızı ifade etmede kavramlar ve görsellerden faydalanırız. Karmaşık ilişkili düşüncelerin iletilmesinde bir araç olarak kullanılan kavramların iletişimde yeterli gelmediği zamanlarda faydalandığımız görseller yönlendirme tasarımında sembol ve piktogram olarak karşımıza çıkmaktadır. Görsel işaretler kavramların yarattığı bazı dil ve ifade sınırlarını ortadan kaldırmaya yardımcı olmaktadır.

Semboller, bilgisayar dünyasının sanal ortamını oluşturmaya yardımcı olan yapılandırılmış ortamların gerçek dünyalarının kolayca anlaşılmasını ve yönetilmesini sağlarlar. Böylece sembollerin akıllıca tasarımı ve kullanımı desteklenmiş olur ve sembollerin kullanıma sokulabileceği diğer yönlendirme alanlarının iç yüzünün anlaşılmasına yardımcı olur (Wyman, 2009, s. 70).

Bir yönlendirme sistemi içerisindeki her bir görsel mesaj kendi başına iletişim kurabilmektedir. Sık rastlanan hatalardan biri çok fazla sembol kullanımudur. Bu, çok fazla renk kullanıldığında renk kodlamasının bozulması gibi bir karmaşa yaratır. Kullanılması gereken en etkin sembol sayısı gibi önceden belirlenmiş istatistikler bulunmaktadır ve etkin bir iletişim sağlamadığında bir sembolün bile çok fazla olduğu unutulmamalıdır. Diğer taraftan, eğer iyi tasarlanmış ve uygun şekilde kullanılıyorsa yüzlerce sembol etkin şekilde işleyebilir (Wyman, 2009, s. 71).

Yönlendirme projeleri, tasarım ile ilgili tipografi, renkler, malzemeler, kent dokusu, ergonomi, okunabilirlik, etkileşim, ikonlar ve kimlik gibi birçok alandan beslenirler. Bir yönlendirme projesi, doğası gereği birçok tasarım kararını da içinde barındırır. En önemli konu da farklı tasarım alanlarının birbiriyle kurduğu ilişkidir. Yönlendirme projeleri, çok farklı ölçeklerde ele alınmaktadır. Bir yandan harita üzerindeki trafik akışlarını ele alırken diğer taraftan birebir ölçekte konstrüksiyon detaylarını çözmek gerekebilir. Dolayısıyla yönlendirme tasarımı, farklı tasarım disiplinlerinin bir arada çalışmasını zorunlu kılmaktadır (Irmak, 2009, s. 80).

İyi bir yönlendirme tasarımı, öncelikle vermek istediği bilgileri okunabilirlik ve anlaşılabilirlik gibi temel kriterler doğrultusunda doğru bir şekilde hedef kitleye ulaştırmalıdır. Kişiler ilk kez buldukları bir binada yönlendirmelere rağmen tuvaletin yerini bulmak için dolanıp duruyorsa, orada doğru bir yönlendirme sisteminden bahsedilemez. Bir alışveriş merkezinin otoparkında aracını nereye park ettiğini şaşırmış insanlar varsa, orada da yönlendirme tasarımı anlamında bir sıkıntı olduğu açıkça anlaşılmaktadır. Dolayısıyla iyi bir yönlendirme tasarımı için yer seçimi yani doğru bilgiyi doğru yerde vermesi yüksek önem taşımaktadır.

İyi bir yönlendirme tasarımı, içerdiği bilgi kadar genel görüntüsü ile de bir anlam taşıyarak, kimlik yaratmaktadır. Bir yönlendirme tasarımına bakıldığında, onun bir hastane için mi tasarlandığı yoksa eğlence parkı için mi tasarlandığı anlaşılmalıdır. Biçiminden renklerine, tipografisinden ebatlarına kadar tüm tasarım kararları bir bütün halinde bu kimliğe dair ipuçlarına sahip olmalıdır (Irmak, 2009, s. 80).

Kullanıcıların hareketlerini inceleme imkanına sahip olarak mevcut bir mekâna yeni yönlendirme sistemlerinin tasarlayarak veya mimari bilgi deneyiminden yararlanarak yeni inşa edilmekte olan bir yapının yönlendirme sistemi ile birlikte hazırlanmasıyla yönlendirme tasarımı uygulaması yapılabilir. Her iki yöntemle de yönlendirme tasarımcılar tarafından yapılır ve kullanıcılar da bu yönlendirmeler doğrultusunda seri bir şekilde hedefledikleri noktalara ulaşabilirler (Taşçıoğlu ve Aydın, 2015, s. 232).

1.3 Önem

Gündelik hayatta sık sık karşılaşılan bir adresi bulamamak, kaybolmak, bir işareti anlayamamak gibi durumlar genellikle eksik, yetersiz ya da hatalı bilgilendirmeden kaynaklanmaktadır. Günümüzde bilgilendirmeye, yönlendirmeye, önermeye, uyardırmaya ve en uç noktada yasaklamaya yönelik ihtiyaç duyulan farklı araç, yöntem ve sistemler yaratmak, grafik tasarım dahil birçok meslek grubunun ilgi ve uğraş alanının birer parçasıdır. Birilerinin kararı ile her gün karşılaşılan ve tüketilen bilgiler “veri”den “bilgi”ye şekil verilerek dönüştürülmekte ve görünür kılınmaktadır (Oral, 2009, s. 46).

Küreselleşmeyle birlikte küçülen dünya birbirinden farklı kültürleri, anlayışları ve ihtiyaçları da birbirine yaklaştırmaktadır. Savaşlar, ekonomik zorluklar insanları göçe zorlamakta, farklı amaçlar ve arayışlar insanlara coğrafya değiştirmekte, şehirler kalabalıklaşmakta, artan, hızlanan teknoloji ve ulaşım araçları insanlara iletişim alanında bazı kolaylıklar sunarken, aynı zamanda ağır bir veri bombardımanına da maruz bırakılmaktadır. Bilgilendirme amacıyla yapılan bir çalışmanın etki oranı, hedef kullanıcısı tarafından doğru algılanması ve anlaşılmasıyla ölçülmektedir. Her ne kadar evrensel olarak kabul görmüş “nötr” kodlar üzerinden kendini tanımlasa da bilgilendirme tasarımlarında sosyokültürel olgular, eğitim düzeyi, davranış biçimleri, fiziksel engeller, dil, yaş, inanç farkları gibi unsurlar insanlar arasında farklı algılamalara, okumalara ve gereksinimlere neden olmaktadır. Varsayımlar üzerinde hareket etmek yerine, araştırarak, varsa geçmiş örneklerle bakarak, bu konuların diğer uzmanlarından faydalanarak, mümkünse test ederek yol almak daha verimli sonuçlar ortaya koymaktadır. Temelleri çok eskiye dayanan bilgilendirme tasarımı, günümüzde belli kural, kanun ve standartlara bağlı olsa da değişen dünyanın yeni taleplerine cevap verebilecek esneklikte ve yaratıcılıkta bir alandır. Bilgi toplumu olmak için bilgi ve bilgilendirmeye değer vermek, onu talep etmek gerekir (Oral, 2009, s. 46).

Kenemeyer’e göre (Aktaran: Güler, 2008, s. 11), bilgilendirme tasarımı, belirsiz değil net sonuçlar hedefler. Kuram geliştirmenin yanı sıra pratik uygulamaları da kurgular. Çünkü, elde edilen bilginin analizi, elden geçirme ve ayrıştırma becerisi, bilgilendirme tasarımı sürecinin önemli öğelerindedir.

Bilgilendirme tasarımı ürünleri salt görsel tasarım ürünleri olarak ele alınamazlar. Grafik tasarımla büyük benzerlikleri ve ortak noktaları olmasına karşın, her grafik tasarım ürünü

bilgilendirme tasarımı ürünü olarak değerlendirilemez. Çünkü bilgilendirme tasarımında anlaşılabilirlik ve işlev, görünüş kadar önemsenmektedir. Başarılı bilgilendirme tasarımı ürünlerinde mesaj, kullanıcı grubuna açık ve anlaşılır şekilde dönüşerek ulaşır. Kaosu düzene sokmak, zararı ve verimsizliği ortadan kaldırmak bilgilendirme tasarımının misyonudur. Amaç, görsel ve sözel iletişimi güçlendirerek gündelik yaşamın kalitesini yükseltmektir. Bilgilendirme tasarımı insanlar için dil tasarlamaktır (Irwin, 2002).

Bilgilendirme tasarımının hem anlama hem de uygulama yönünden kolay bir süreç olduğu söylenemez. Ek olarak hedef kitlenin gereksinimlerine bütünüyle kapsayıcı şekilde yanıt veren bir proje bile mutlak başarıyı sağlayamaz. İnsanların nasıl davranacaklarına ya da davranışlarının ne şekilde değişeceğine yönelik bir çalışma yoktur ancak tahminler vardır. Bu tahminler ise bilgilendirme projesinde biraz daha belirsizdir. İnsanların duyu organlarıyla algıladıkları bilgiyi nasıl işledikleri ya da anlayıp anlamadıkları kesin olarak bilinmemektedir. Çoğu zaman bu belirsizlikler problem yaratmaktadır (Sless, 2005).

Bilgilendirme tasarımının ve grafik tasarımının temel amaçları arasında görsellerden ve metinlerden yararlanarak hedef kitleye anlaşılır yollarla bilgi aktarma çabası yer almaktadır (Karaalioglu, 2015, s. 16).

Bilgilendirme tasarımının her şeyin ötesinde bilgiyi vurgulama ve anlama; kıyaslama ya da düzenleme; gruplama ya da sınıflandırma, seçme ya da çıkartma, anında ya da geç algılanmasına karar verme, ilgi çekici şekilde sunma konularında biçimlendirme yetkinliği vardır (Mijksenaar, 1997, s. 25).

Bilgilendirme tasarımının bir uzmanlık haline gelmesinde iki önemli etken vardır; bunlardan birincisi, modern, karmaşık toplumda bilginin yönetilmesi için; gittikçe artan verim ve etkinliğe sahip gelişmiş bilgisayar, iletişim araçları ve ağları gerekmektedir. Bilgisayarlarda yüksek miktarda bilginin depolanması ve gerektiğinde bunlara erişilebilmesi; bilgilendirme gereksinimi bakımından bir çözüm değildir. Aslında, devasa bilgi depoları insanlara çok fazla bilgi yüklemekte ve bazen 'sanal boşluk'ta kaybolma hissi veren navigasyon sorunları ile karşı karşıya getirmektedir. Çoğu yöneticilerin ve teknik uzmanların günlük olarak yaptığı şey, bilginin işlenmesidir. Eğer bilgi kötü olarak tasarlanmışsa, verimsiz çalışır ve düzenlenmesi de etkin olmaz.

Bilgilendirme tasarımının tarihçesi içerisinde yer alan veri haritaları ve istatistiksel grafikler 20'nci yüzyıl öncesinin önemli tasarım ürünleri olmuştur. 20'nci yüzyıl'da grafik tasarım ürünlerinin boy göstermeye başlamasıyla birlikte ortaya çıkan pek çok tasarım ürünü, genellikle grafik tasarım şemsiyesi altında yer almıştır. Grafik tasarımın özünde var olan “bilgilendirme amacı”, tüm çalışmalarda belirli oranda devreye girmiştir. İletişim mesajı ve dikkat çekicilik gibi birincil işlevlere sahip grafik tasarımın, bilgilendirme görevi de devam etmektedir. Bu ortak zemin paylaşımına rağmen her grafik tasarım ürünü, bilgilendirme tasarımı olarak adlandırılmamaktadır. Bir tiyatro afişi tasarlanırken göz önünde bulundurulacak bilgilendirme; oyunun adı, yönetmen, oyuncular, tiyatro salonunun adı, yeri, saati vb. bilgiler olacaktır. Tüm bu bilgilere karşın bu afişin birincil amacı izleyicinin dikkatini yakalamak ve tiyatro oyununa çekmektir. İzleyici, “oyuna davet” mesajını algıladıktan sonra eğer ilgilenirse oyunun yerini ve saat “bilgisini” öğrenebilir. Dolayısıyla afiş doğrudan değil, dolaylı olarak bilgilendirme üzerine kuruludur. Afiş örneğinde ayırt edici unsur, bilginin kısıtlı olması değil, hedefte olmamasıdır. Pek çok kaynaktan gelen yoğun bilgileri irdelemek, bunları sadeleştirip görsel bir yapıya ve izleyicinin algılayabileceği şekle dönüştürerek sunmak, bilgilendirme tasarımının temel hedefidir (Güler, 2008, s. 63).

Çağdaş dünyada herkesin anlayabileceği düzeyde hazırlanmış bilgilendirme tasarımına gerek vardır. Bilgilendirmenin tasarımı şansa bırakılırsa ortaya “bilgilendirme kaygısı” çıkacaktır. İşler çok karıştığında, bir çevre sağ duyuya karşı geldiğinde, teknik gereksinimlerin insani düşünceleri yenmesine izin verildiğinde, birinin duruma müdahale etmesi gerekir. Tam bu noktada devreye giren bilgilendirme tasarımcısının görevi; burada, sadece “iyi” tasarımdan daha fazlasının gerektiğini bilmektir. Tüm yanlış sorular yanlış şekillerde sorulurken, şişirilmiş bir düzenleme yaratıp bunu çekici renklerde basmak anlamsız olmaktadır (Spiekermann, 2009, s. 44).

Yoğun bilgi barındıran bilgilendirme tasarımı ürünleri büyük bir titizlikle ele alınmalıdır. Diğer tüm tasarım disiplinleri gibi bilgilendirme tasarımı süreci bir problemten oluşur ve tasarımcı bilgi birikimi, görgüsü, deneyimi ve yaratıcılığı ile ortaya koyduğu ürünle bu problemi bilinçli ve kontrollü bir şekilde çözmelidir (Güler, 2008, s. 8).

Görsel iletişim tasarımı gibi bilgilendirme tasarımı da karmaşık verileri düzenleyen ve algılanmasını kolaylaştıran bir araç olmasının yanında başka konularda da pek çok

kazanımlar sağlamaktadır. Hem görsel hem içerik olarak iyi hazırlanmış bir çalışma hedef kitleyi ikna etmek, yönlendirmek ve harekete geçirmek için de güçlü bir araçtır (Gürsu, 2020, s. 1-13).

Modern dünyada artan bilgi akışının doğru aktarılma ve yönlendirme gereksinimi çoğalmaktadır. Doğru bilginin istenildiği anda ulaşılır olması ve zaman kaybının önüne geçilmesi insanlar için önem taşımaktadır (Çelik ve Taşcıoğlu, 2020, s. 9). Bilgilendirme tasarımının temel hedefleri, anlaşılır, hızlı ve doğru bir biçimde düzeltilbilir ve işleyen projeler üretmek ve keyif verici etkileşimler tasarlamaktır.

Yönlendirme tasarımı, kullanıcının varmak istediği noktaya ulaşmasına yardımcı olan tasarımlar bütünü olarak açıklanabilir. Adeta bir kurumsal kimlik niteliği taşıyan yönlendirme dizgeleri, tasarlandıkları mekânın sembolü durumuna gelebilirler (Fişenk, 2012, s. 8)

Barselona'da bulunan Sant Joan Deu çocuk hastanesinin acil servisinde çocukların ihtiyaçlarına göre hastane içinde farklı alanlarda hayvan figürleri kullanılarak görsel etki yaratılmaya çalışılmıştır. Hastane içinde kullanılan yönlendirme tasarımı farklı renklerde ve çocuklara yönelik tasarlanmıştır. Tasarım, yönlendirme işlevini gerçekleştirirken yanı sıra hastanenin sembolü haline gelmiştir (Görsel 5).



Görsel 5. San Joan Deu Hastanesi Yönlendirme Tasarımı Örneği
(<https://petitandsmall.com/cool-spaces-children-sant-joan-deu-hospital>)

İnsanlar nerede bulduklarını algılamak için etrafı tarayıp, çevreyle ilgili ipuçları yakalamaya çalışmaktadır. Bu tarama işlemi, bir dergi veya web sitesinde yer alan bir başlığı ararken yapılan işleme benzemektedir. Tüm bu refleks hareketler, yön bulma isteği ile ilişkilidir (Gibson, 2009, s. 6).

Mekanı bölme işi mimarların olduğu gibi, bölünen mekanın yönlendirilmesi işi de grafik tasarımcıya aittir. Grafik tasarımcının görevi, düzenli ya da düzensiz mekan yapısı içerisinde insanların akışını, yönlenişini, özetle aradığını bulmasını kolaylaştırmaktır. Türkiye’de, yönlendirme tasarımı konusuna diğer grafik ürünlere oranla daha az özen gösterildiği, gereken önemin verilmediği açıktır. İç mekan ve dış mekan yönlendirme tasarımları düşünüldüğünde, özel alanlar dışında akılda kalıcı örneklerle pek

rastlanmamaktadır. Örneğin, özel hastane yönlendirmeleri, ya da otel içi yönlendirmeler için özel tasarımlar yapıldığı gözlemlenebilir. Ancak kamusal mekanların yönlendirme tasarımlarından akılda kalıcı örnek pek bulunmamaktadır (Fişenk, 2012, s. 8).

Yönlendirme tasarımının bileşenleri, yazı karakteri seçimi, malzeme seçimi, renk seçimi, kullanılacak ise sembol, simge ya da piktogram seçenekleri ve yer seçimi olarak sıralanabilir. Bu seçimler yapılırken, bu öğelere ne kadar ve nerelerde gereksinim duyulduğu, çevre ile nasıl bütünleşeceği ve uyum sağlayacağı düşünülmelidir. Her grafik üründe olduğu gibi, yönlendirme dizgesi tasarlanırken de gereksinimler göz önünde bulundurularak, ziyaretçilerin dikkatini uyandıracak, algı yönetimi düşünülerek doğru yerler tespit edilmeli, uygulamalar bu doğrultuda yapılmalıdır. Ancak dizgeler ile çevre uyumu ve ilişkileri yeteri kadar ele alınmadığı için var olan görsel kirlilik sorunları ile karşılaşmaktadır. Otopark grafikleri bulunduğu kentin kimliğini yansıtan kamusal mekanlar arasında yer alır ve o kente özel unsurları içinde barındırır. Mekan ile ilişkisi düşünülmeden tasarlanan bilgilendirme ve yönlendirme işaretleri görsel sorunlara sebep olmaktadır.

Yönlendirme tasarımcısının işlevi, insan ve mekan ilişkilerinin birleşmesinde yatar. İnsanlarla, insanlar için yapılan, kolektif, olağandışı, yaratıcı, ilgi çekici tasarımlar ortaya çıkarılmalıdır (Gibson, 2009, s. 9). Yönlendirme dizgesi tasarımları, daha çok insana, daha geniş bir nüfusa hitap ettiği için etkileyici, akılda kalıcı olmalıdır (Fişenk, 2012, s. 12).

Gibson'a göre yönlendirme dizgesi tasarımları 6 başlık altında incelenebilir:

1. Markalaş(tır)ma ve yer belirleme
2. Tipografi ve düzenleme
3. Renk
4. Sembol ve haritalama
5. Form, ortam ve malzeme
6. Sürdürülebilirlik (Gibson, 2009, s. 67).

Bir ürünü unutulmaz kılan, onun kimliğinin başarısı olarak açıklanabilir. Ürün kimliğinin ilk ve en önemli göstergesi logosu ve logo ile kullanılan harfler ve şekillerdir. Çevresel grafik tasarımcıları, belli bölgeler için yönlendirme dizgesi tasarlarlarken, o bölgeyi bir marka haline getirebilmek, kurumsallaştırmak için çeşitli seçenekler geliştirerek en doğruya

ulaşmayı hedeflerler. Tipografi, sadece bir harf iskeleti değil, insanların aklına yerleşen bir kimlik ögesidir. Renk, algıyı güçlendiren ve devamlılık sağlayan önemli bir öğedir. Semboller ve haritalar, tasarımcıların izleyiciler ya da kullanıcılarla ortak bir dile sahip olabilmek için yarattıkları algı ve deneyim araçlarıdır. Malzeme konusunda, değişen ve gelişen teknolojiyi kullanmak, yaşanan ortamları bambaşka mekanlar haline dönüştürebilmeyi sağlayabilir. Tüm bunların yanında, geleceğe bırakılan tasarımlar, tasarımcıların ve tasarladıkları mekanların devamlılığını sağlayacak görsel elemanlardır (Fişenk, 2012, s. 10).

Bilgilendirme ve yönlendirme sistemi oluşturulurken, mekanın fiziksel yapısı ve ihtiyaçları araştırılmalı, kullanıcıları yönlendirme ve bilgilendirme hedefi gerçekleştirilmeli, doğru şekilde yönlendirildiğinden emin olunmalı ve mekana uygun tasarlanarak yerleştirilmelidir.

Çevresel grafik tasarım öğelerinden yönlendirme dizgelerinin çevre ile uyum içerisinde ve tasarlandığı çevrenin vazgeçilmez bir parçası olması gerekmektedir. Erinç, ahenk (uyum) kelimesini, tarafların her ikisinin de özbenliklerini yitirmeksizin bir denge içerisinde yaşaması olarak tanımlamaktadır (Aktaran: Fişenk, 2012, s. 13). Mekanlar için tasarlanan yönlendirme işaretlerinin, o mekanın kültürel ve fiziki özelliklerini yansıtması ve o mekana ait olduğunu hissettirmesi gerekmektedir. Yönlendirme işareti tasarlanmış mekanlar, sahip oldukları kimliği koruyabilecek ve varlıklarını sürdürebileceklerdir.

Otl Aicher şöyle der: “Yönlendirme biçimleriyle yaşamak, özgürlüğümüzü ve özgüvenimizi sağlayan temel unsurlardandır. Nerede olduğumu bilmek, şu anki yerim, buradan sonra nereye gitmek istediğimi belirler, neresi olursa olsun” (Aktaran: Oral, 2009, s. 46). Kişiler ilk defa buldukları bir ortamda yabancılık çeker, ulaşmak istenilen yöne doğru ilerlerken tedirginlik yaşarlar. Net, anlaşılır ve rahat bir şekilde algılanır bilgilendirme ve yönlendirme dizgesine sahip mekanlarda rahat hareket edilmekte ve kişilerin tedirginlik durumu ortadan kalkmaktadır.

1.4 Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı Çeşitleri

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları, durağan/statik, hareketli/dinamik ve etkileşimli/interaktif olmak üzere üç başlık altında incelenebilir.

1.4.1 Durağan (Statik) Bilgilendirme ve Yönlendirme Grafikleri

Bilgilendirme grafiği tasarımının en yaygın kullanılan biçimidir. Çevrimiçi ya da basılı olsun, durağan bilgilendirme ve yönlendirme grafiklerinde seyirci etkileşimi sadece görme ve okuma ile sınırlıdır. Görsel 6'daki dünyaca ünlü spor kanalı olan ESPN için yapılan bilgilendirme tasarımı, piktogramlardan, çeşitli grafiklerden ve bilgilendirici yazılardan oluşan durağan bilgilendirme grafiği örneğidir. Herhangi bir etkileşim veya dijital hareketin olmadığı tasarımda, renk ve biçimlerle etkileyici ve bilgi verici bir tasarım yapılmıştır (Görsel 6). Ayrıca durağan bilgilendirme grafikleri, hiçbir özel uygulama ya da tarayıcı eklenti ve uzantıları gerektirmedikten online paylaşmanın en kolay biçimidir.



Görsel 6. ESPN spor kanalı durağan bilgilendirme tasarımı örneği, Bristol, ABD
(<https://i.pinimg.com/originals/fa/99/9d/fa999d8b53ac4ddcf51ea282073da697.jpg>)

Durağan ortamlardaki bilgilendirme tasarımları, izleyicilere algılayabilmeleri için tanıdıkları zamandan daha fazla ayrıntı içerebilirler. Durağan ortamlar, çok boyutlu olmamaları nedeniyle tek bir açıdan izlenerek kullanıcıyı konuya daha kısa sürede çekebilmekte ve hareketsiz yapıları sayesinde kullanıcıya konu üzerinde istediği kadar inceleme yapma ve bilgilendirme imkanı sağlayabilmektedir (Uyan Dur, 2011, s. 111).

Hareketli bilgilendirme grafikleri izleyicinin müdahalesine kapalıdır (Öztürk, 2012, s. 73). Yani izleyici sunulmak istenen her bir bilgiyi izlemek zorundadır, seçim şansı bulunmamaktadır (Keskin, 2017, s. 29). Hareketli bilgilendirme tasarımının bulunduğu ortamlarda, hedef kitle durumundaki izleyicinin aktif bir rolü bulunmamaktadır. Yani bu süreçte hedef kitle edilgen bir roledir. Etkileşimli bilgilendirme tasarımı gibi kullanıcının tepkilerine ve yönlendirmesine göre değişen bilgi akışı söz konusu değildir. Hareketli bilgilendirme tasarımı, izleyicisini anlık olarak yakalamakta ve iletilerini anlık olarak göndermektedir. O an içerisinde hedef kitle, sadece o mecranın etkisi içerisinde; mevcut teknolojiye sahip bir şekilde yerini almaktadır. Bu sebeple hedef kitlenin önceden belirlenmesi ve belirlenen hedef kitlenin özelliklerinin iletilen bilgi veya mesaj ile örtüşüp örtüşmediğinin analizinin yapılması gerekmektedir (Sayın, 2018, s. 51).

Yolcu bilgilendirme monitörleri metro, otobüs, minübüs ulaşım araçlarında sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Varış noktasına kaç durak ve ne kadar süre kaldığını göstermenin yanı sıra reklamlarında yer aldığı bu bilgilendirme ekranlarının sesli uyarı sistemine sahip çeşitleri de bulunmaktadır. Özellikle görme engelli insanların ulaşımı için de büyük kolaylık sağlayan dijital bilgilendirme ekranları hareketli bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları kapsamında başarılı bir örnek olarak değerlendirilebilir (Görsel 8).



Görsel 8. Otobüs İçi Hareketli Bilgilendirme Ekranları
(<https://www.sistemdizaynreklam.com/arac-ici-ekranlar>)

Basılı bilgilendirme çalışmaları ile karşılaştırıldığında, hareketli bilgilendirme grafiklerinin bilgiyi iletmek için çok daha sınırlı bir zamanı olduğu söylenebilir. Bu zamanı en etkin biçimde kullanabilmek için kullanıcının ilgisini “bilgi” üzerinde tutabilmek gerekir. Bu ilginin devamlılığını sağlamak ise işitsel ve görsel duyuvarın etkin bir şekilde uyarılmasıyla mümkündür. Tasarımcı, izleyicinin dikkatini çekebilmek ve çok kısa sürede bilgiyi iletmek zorundadır. Bilgiler ekranda sıralı bir biçimde görünmeye başladıklarında izleyici de bu gönderileri takip etmeye başlayacaktır. Tasarımda görünen her yeni bilgi için tasarımcı, izleyicinin gözünü takip etmesi gereken noktaya odaklamak durumundadır. Bunu yaparken de temel tasarım öğelerinin değişkenliğinden yararlanmalıdır. Hareket, renk, kamera ve ses gibi öğelerde yapılacak olan anlık değişkenler izleyiciyi hedef mesaja götürmek için kullanılmaktadır (Sayın, 2018, s. 59).

Görsel 9’deki dinamik bilgilendirme ve yönlendirme tabelası, yolcuları tüm varış ve bagaj talep süreci boyunca ve birden çok dilde yönlendirmektedir. Gelen yolculara yerel hava koşulları hakkında bilgi verebilmekte ve çıkış kapısına ulaşmak için kalan yürüme mesafesini göstermektedir (Görsel 9).



Görsel 9. Hareketli Bilgilendirme Tasarımı Örneği

(<https://simpleway.global/airports/airports-dynamic-wayfinding-signage>)

1.4.3 Etkileşimli (İnteraktif) Bilgilendirme ve Yönlendirme Grafikleri

Etkileşimli (interaktif) bilgilendirme grafikleri, okuyuculara bilgiler ya da gösterilen görsel düşünme üzerinde kontrol sağlamaktadır. Aynı zamanda oldukça popüler olan etkileşimli bilgilendirme grafikleri, durağan bilgilendirme grafiklerine nazaran okuyucuyla aktarılmak istenen bilgi arasındaki bağı daha uzun süre korumaktadırlar. Etkileşimli bilgilendirme grafiklerinde bilgi akışı ya da sunumu, hareketli bilgilendirme grafiklerinin aksine okuyucunun müdahalesine açıktır ve kişisel tercihe göre yönlenebilmektedir (Keskin,

2017, s. 30). Karmaşayı basitleştirmek, karmaşık siteleri hem ön planda hem de arka planında basit arayüzlerle yaratmak çağdaş etkileşimli tasarımın özelliklerinden birisidir (Twemlow, 2011).

Eastland alışveriş merkezinde bulunan etkileşimli bilgilendirme yönlendirme tasarımı misafirlerin binadaki farklı katlara ulaşımını ve aradığını bulması konusunda kolaylık sağlamaktadır (Görsel 10).



Görsel 10. Eastland Alışveriş Merkezi Etkileşimli Bilgilendirme ve Yönlendirme

Tasarımı, Victoria, Australia

(<https://www.behance.net/gallery/38013185/Eastland-Wayfinding-and-Signage>)

1.5 Tarihi Gelişim Süreci

Görsel yolla iletişim kurma amaçlı oluşturulmuş mesajların işitsel iletişimden farkı; kalıcılığı ve dolaylı olarak farklı zamanlarda etkinliğini devam ettirebilmesidir. Zaman, insanın engel olamadığı, durduramadığı, sadece içinde var olmaya çalıştığı mutlak bir olgudur. Bu olgunun içinde insan oluşturduğu izler sayesinde akıp giden zamana kendince kayıtlar düşmeye çalışır. Görsel iletişim ve göstergeler bu izler için önemli bir araçtır, bu sayede insan kendinden binlerce yıl sonraya uzantı oluşturur. Günümüzden binlerce yıl önceki ortamı, sesleri, hareketleri hissedemesek de bırakılan izler sayesinde o zamanın insanı ve hayatı hakkında fikir sahibi olabilmek mümkündür (Uçar, 2019, s. 22).

Bilgilendirme tasarımı örnekleri olarak da değerlendirilebilecek, insanlık tarihinin en eski görsel öğeleri ya da sanat eseri örnekleri arasında gösterilen mağara resimleri, önemli bir noktaya da tanıklık etmişlerdir. Yazılı tarih öncesinde insanların nasıl iletişim kurduklarını göstermesi açısından da önemli işleve sahip çalışmalardır. Hemen tüm görsel sanat ya da tasarım tarihi kitaplarında “başlangıç noktası” olarak tanımlanırlar. (Öktem, 2012, s. 58).

İnsanın dünyayı algılayışını grafik olarak ifade etmesi, bütün yazılı iletişim biçimlerinden önce gelir. Bu nedenle, bazı kaynaklarda bilgilendirme tasarımının tarihçesi ilkçağ mağara resimlerine kadar dayandırılmaktadır. Ancak 20. yy. öncesi bilgilendirme tasarımı tarihçesi büyük çoğunlukla veri haritaları ve istatistiksel grafikleri içermektedir. Bu nedenle, bilinen en eski harita ve şehir planı olarak kabul edilen, M.Ö. 6200 yıllarına tarihlenen Çatalhöyük Kent Haritası, bilgilendirme tasarımı tarihi hakkındaki çeşitli kaynaklarda başlangıç kabul edilmektedir (Görsel 11 ve Görsel 12) (Friendly, 2007, s. 2).



Görsel 11. Çatalhöyük Kent Haritası'ndan bir görüntü

(<http://www.myoldmaps.com/maps-from-antiquity-6200-bc/100title-the-earliest-known/100the-earliest-known-map.pdf>)

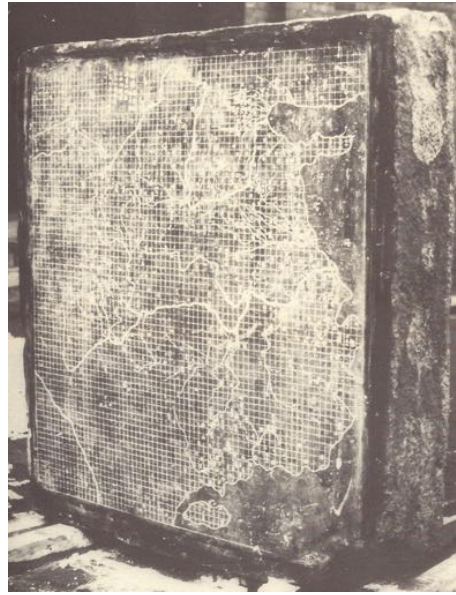


Görsel 12. Çatalhöyük Kent Haritası'nın çizimi

(<http://www.myoldmaps.com/maps-from-antiquity-6200-bc/100title-the-earliest-known/100the-earliest-known-map.pdf>)

Bilgilendirme tasarımının tarihçesinde 17. yüzyıl'a kadar olan dönemde harita ve erken dönem grafikleri görülmektedir. 18. yüzyıl ise günümüzde halen kullanılmakta olan pek çok yeni grafik formların bulunduğu bir dönemdir.

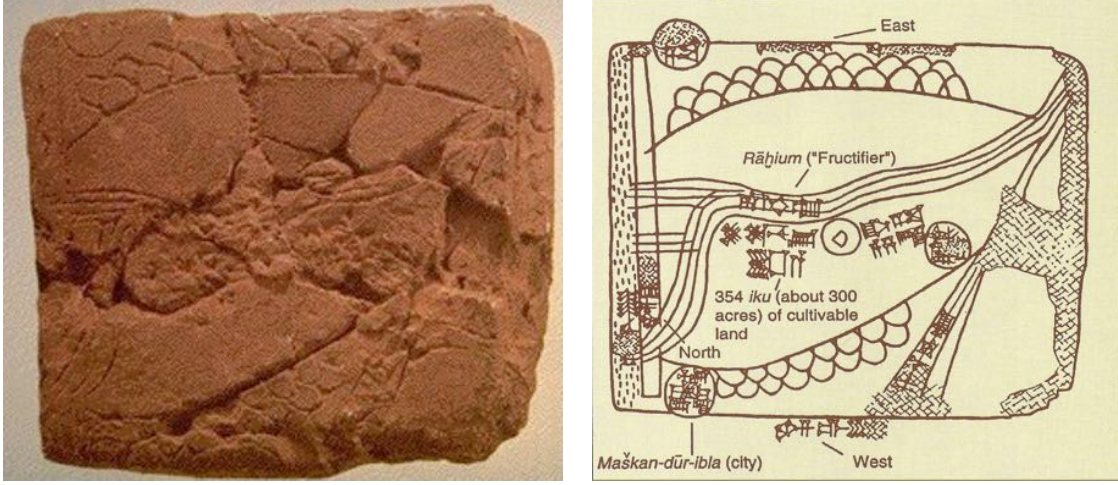
18. yüzyıl öncesinde bilgilendirme tasarımındaki en önemli gelişmelerden birisi, veri haritalarının gelişmesidir. Veri haritalarının ilginç bir geçmişi vardır. İlk coğrafi haritaların kil tabletler üzerine çizilmesinden tam 5000 yıl sonra, haritalandırma ve veri aktarma becerisinin bir arada yer aldığı haritaların Avrupa'da görülmesi ise ancak 16. yüzyıl'a denk gelmektedir. 1930 yılında Harran ve Kerkük'ün 200 mil kuzeyinde Babil'deki (bugünkü Irak) kazılarda ortaya çıkarılan Nuzi'deki yıkık Ga-Sur şehrinde bulunan kil tablet (Yorghhan Tepe), avuç içine sığacak kadar küçük ilk harita örneğidir (Görsel 13).



Görsel 13. İlk coğrafi harita olan Babil kil tableti

(<http://www.myoldmaps.com/maps-from-antiquity-6200-bc/100title-the-earliest-known/100the-earliest-known-map.pdf>)

Herhangi bir istatistiksel malzeme içeren ilk haritanın çizilmesinden yüzyıllar önce birçok son derece sofistike coğrafi harita üretilmiştir. Çin'de 11. yüzyıl'da “Yü Chi Thu (Yüce Yü'nün İzleri)” adında tam ızgaralı ayrıntılı bir harita oyulmuştur (Görsel 14) (Tufte, 2001, s. 20).



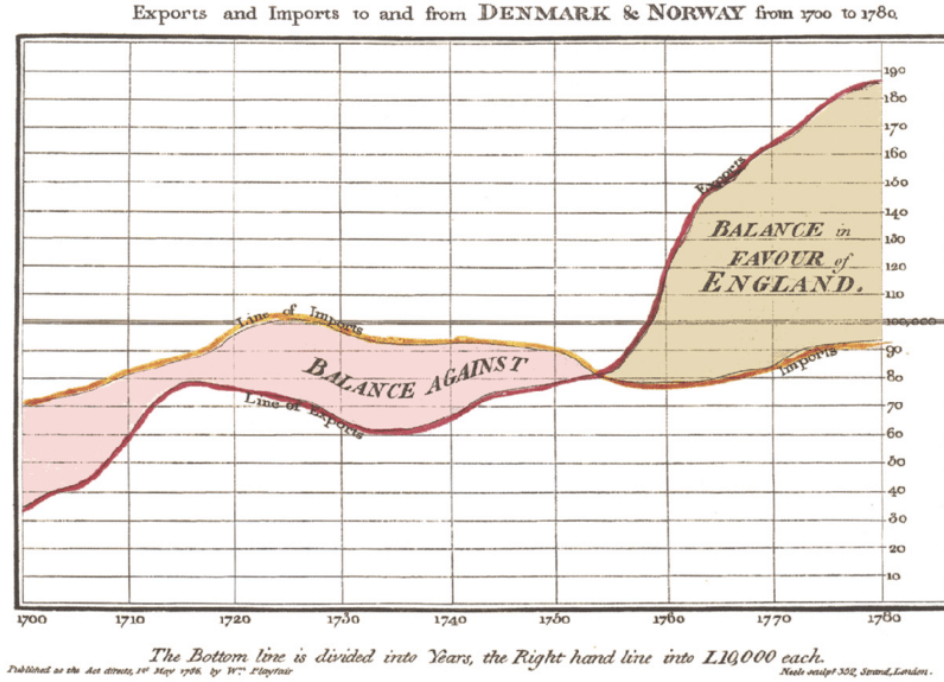
Görsel 14. Yü Chi Thu Haritası

(<http://www.myoldmaps.com/book-v-53-world-maps-in.pdf>)

18. yy. sonrası bilgilendirme tasarımının gelişim sürecinde erken dönem çalışmaların istatistiksel grafikler etrafında toplandığı görülmektedir. Günümüzde son derece aşına olunan ve kaynağını dahi sorgulama gereksinimi duyulmayan istatistiksel grafikler, 200 yıl önce öncüler tarafından modern dünyaya kazandırılmıştır (Öktem, 2012, s. 60).

19. yy. bilgilendirme tasarımı alanında önemli gelişmeler olduğu verimli bir dönemdir. Veri görselleştirme ve istatistik grafikleri hakkında yayınları bulunan Friendly'e göre 1850-1900 tarihleri arası istatistiksel grafiklerin altın çağıdır (Friendly, 2007, s. 14).

William Playfair'in 1780'li yıllarda yapmaya başladığı şey, tam olarak "bilgi"nin görselleştirilmesidir. Böylece yığın halindeki veriler, kolaylıkla algılanabilir hale gelmiştir. Bunun anlamı, istatistik sonucu oluşan verinin hacim ve hareket kazanarak "izlenebilir" biçime dönüşmesidir. Bilinen ilk zaman çizelgeli grafikler Playfair'in 1786 tarihli "Ekonomi ve Politika Atlası" adlı kitabında yayımlanmıştır (Görsel 15) (Tufte, 2001, s. 32).

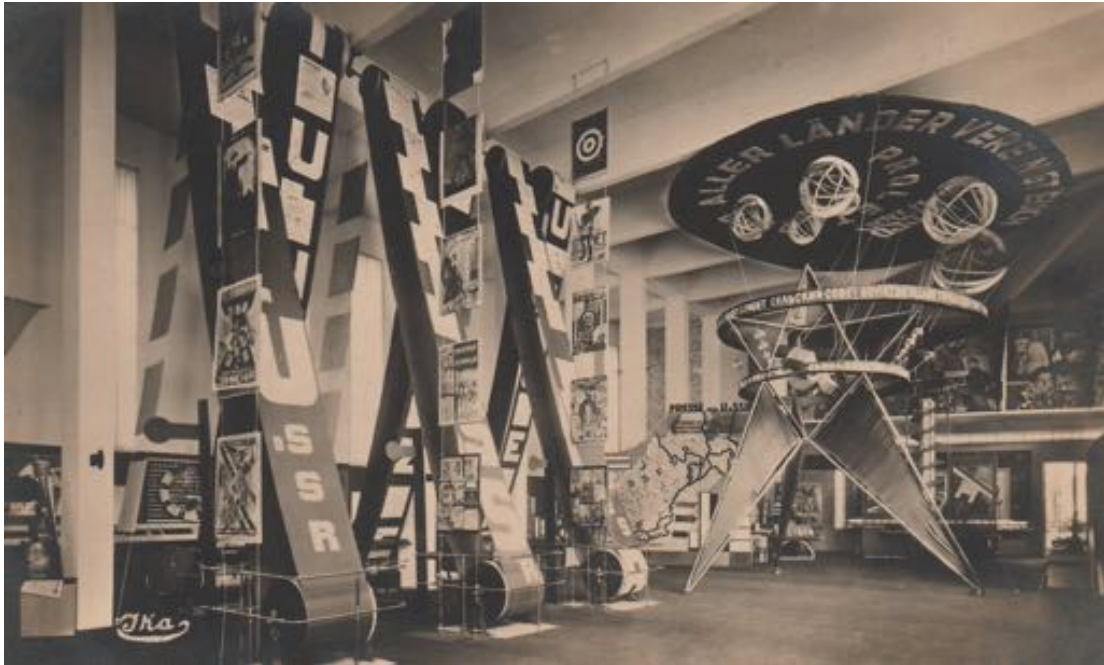


Görsel 15. William Playfair'in "Ekonomi ve Politika Atlası" (1786) adlı kitabındaki grafik
 (https://www.researchgate.net/figure/From-Playfairs-Commercial-and-political-atlas-Source-William-Playfair-2014_fig8_320654812)

Teknik ve tasarım alanındaki gelişmelerin katkısıyla özellikle 19. yüzyıl'ın ikinci yarısından itibaren istatistiksel grafiklerde ve tematik haritalarda patlama yaşanmıştır. Günümüzde kullanılan çubuk ve pasta dilimi şeklinde histogramlar (ses dalgaları gibi detaylı verilerle beslenen çalışmalar), çizgi grafikler, zaman temelli grafikler ve daha pek çok çağdaş form, o yıllarda icat edilmiştir. Tematik haritalarda, tek bir haritadan başlayıp devasa atlaslara uzanan haritacılık, son derece geniş bir konu aralığında yapılan veri görselleştirmeleri ve yeni sembol formlarını ortaya koymuştur (Öktem, 2012, s. 61).

Son yıllarda gündelik yaşamımızda karşımıza çıkan bilgi çeşitliliği, bilgilendirme tasarımının özel bir alan olarak oluşumuna yol açmıştır. Disiplin olarak bilgilendirme tasarımı ismi yakın geçmişte seslendirilse de, uygulanan çalışmalara bakıldığında bilgi alanı olarak uzun bir tarihsel geçmişe dayandığı söylenebilir. 1970'li yıllarda mimarlık alanının bir parçası olarak düşünülen ve her ne kadar literatüre bilgilendirme mimarisi adıyla disiplin olarak yerleşmiş olsa da yapılan çalışmalarla sesini duyurmayı başarmıştır. Bilgilendirme tasarımının yalnızca estetik görünüme katkı sağlayan bir anlayış biçimi olduğu düşünülürken özünde bilgi verme ve problem çözme amacı taşıdığı mimarlığın da katkısıyla zaman içinde anlaşılmuştur.

1930'lara kadar bilgilendirme tasarımı tarihinde önemli gelişmeler görülmemektedir. Friendly'e göre de erken 1900'ler veri görselleştirme alanında "modern karanlık çağ" olarak adlandırılabilir (Friendly, 2000, s. 53). Diğer yandan 1920'ler bilgilendirme tasarımının kapsamına giren sergileme tasarımı alanında önemli gelişmelerin gerçekleştiği yıllardır. 19. yüzyıl'da endüstri devrimiyle birlikte başlayan dünya fuarları, sergileme tasarımının yeni bakış açıları kazanmasına neden olmuştur. Sergileme tasarımının tarihi başlangıcı olarak kabul edilen "Sovyet Pavyonu", Rus tasarımcı El Lissitzky tarafından 1928 yılında tasarlanmıştır (Görsel 16).



Görsel 16. "Sovyet Pavyonu" sergileme tasarımı

(<https://www.fostinum.org/prensa-exhibition-in-cologne.html>)

Bilgilendirme tasarımının ayrı bir uzmanlık alanı olarak tanınması 1990'lara denk gelse de, aslında uzun bir süredir yaşamımızın bir parçası olarak varlığını sürdürmektedir. Kavram olarak uzun yıllar grafik tasarımla birlikte, grafik tasarımın içinde var olmuştur. Özünde bulunan bilgilendirme amacı, etkili iletişim kurma hedefi ve disiplinlerarası yaklaşımı göz önünde bulundurulduğunda bilgilendirme tasarımının, görsel iletişim tasarımı ile aynı anlayışa ve doğaya sahip olduğu görülmektedir. İletişim tasarımı, bilgi mimarlığı, tipografi, dilbilim, psikoloji, ergonomi, programlama, teknoloji gibi pek çok alanla etkileşimi olan bilgilendirme tasarımı, görsel iletişim tasarımının geniş ve disiplinlerarası anlayışıyla ayrı bir uzmanlık dalı olarak gelişimini sürdürmektedir (Uyan Dur, 2011, s. 1).

İster Tanrı'ya, ister topluma olsun, sesini duyurmayı arzulayan insanlar, kendini çevreleyen somut alanda kendine ve kültürüne ait kalıcı bir şeyler bırakmak istemiştir. Kafasındaki fikri fiziksel faaliyete geçirmek, bu faaliyet sürerken ortaya çıkan imgelere bakmak, onları başkalarına göstermek, paylaşmak, onlar üzerinde düşünmek ve onların bulunduğu yerde onlarla birlikte yaşamak, insanın yaratıcılığını mekana yansıtmasının göstergeleridir. Mekan, insanın fiziksel ihtiyaçlarını karşılayan bir “ev” olarak var olurken, aynı zamanda zihinsel ve duygusal ihtiyaçların karşılanacağı bir barınak görevini de üstlenir. Duygu ve düşüncelerini, kültürünü ve yaşama ilişkin edinimlerini, yaşadığı o “yer”e, yani sahip olduğu mekana yansıtmak isteyen insan, bunu başarabilme yollarının keşfine her gün devam etmektedir (Taşçıoğlu, 2020, s. 16).

Geçmişten günümüze sosyal yaşam, bilim, kültür ve teknoloji alanlarında büyük değişimler yaşanmıştır. Tüm bu gelişmelerin neticesinde, mekana işlenen simgelerin biçimi ve içeriği farklılaşarak; kullanılan teknoloji, teknik ve uygulama yöntemleri de zaman geçtikçe gelişmiş ve çeşitlenmiştir. Odun kömürü, mineral ve pigmentlerin karışımıyla yıllar boyu varlığını sürdüren hayvan resimleri, yerini aerosol spreylere, lazer ışıklara, ışıklı tabelalara, vinile ve akriliğe bırakmıştır. Bu süreçte değişmeyen tek olgu, insanın yaşadığı ve bulunduğu ortamda kendini ifade etme arzusudur. Bu arzunun görsel somut verilere evrilmesindeki etken insanın kendisidir (Taşçıoğlu, 2020, s. 16).

Bilgi verme, kayıt tutma, güç gösterisi ya da ibadet etme gibi amaçlarla yapıldığı tahmin edilen ilk mağara resimlerinden günümüze kadar iletişim yöntemi olarak göstergeler daima kullanılmıştır.

Mağara resimleri hiyerogliflere, ideogramlara onlar da fonetik yazı sistemlerine dönüşmüş, bilgiyi en hızlı şekilde paylaşma ihtiyacı daima yeni çözüm arayışlarını beraberinde getirmiştir (Jean, 2018, s. 16).

“İlk örneklerinden 20. yüzyıla kadar geçen süreçte veri haritaları ve istatistiksel grafiklerin temelini attığı ve temsil ettiği bilgilendirme tasarımı, 20. yüzyıl'ın ikinci yarısına doğru grafik tasarımının da katkısıyla çeşitlenerek pek çok üründe ve hayatın hemen her alanında kendini göstermeye başlamıştır” (Güler, 2008, s. 57).

Görselleştirmenin en erken tohumları geometrik diagramlar, yıldızların konumu ve diğer ruhani değerler hakkında üretilen tablolar ile gerek yön bulma, gerekse keşfe çıkma amaçlı hazırlanan haritaların yapımında görülmüştür. İmgeleri doğrudan toparlamak ve matematik

temelli tablolara kaydetmek konusunda da öncü girişimler görülmektedir. Bu çalışmalar, görselleştirme yönteminin başlangıcını kapsayan ilk çalışmalardır.

18. yüzyıl, görselleştirme adına yapılan çalışmaların erkenden filizlenmesine tanıklık etmiştir. Harita tasarımcıları, salt coğrafi bilgiler dışında unsurlar göstermeye çalışmıştır. Eşçizgiler ve konturlar gibi yeni grafik formlar icat edilirken, fiziksel nicelik anlatan tematik haritalar kök saldı. Yüzyılın sonuna doğru jeolojik, ekonomi ve tıbbi veriler üzerine ilk tematik haritalar görülmeye başlandı. İstatistik teorisi ve gözlemsel bilginin toplanmasıyla birlikte soyut grafikler ve işlevsel grafikler devreye girdi. Böylece geniş bir kitlenin dikkatini çeken ancak sınırlı tirajla dolaşıma çıkan yepyeni grafik formlar ortaya çıkmıştır (Friendly, 2007, s. 10).

Yeni verilerin (ekonomik ve politik) ortaya çıkmasıyla, eskinin zayıf görünen formlarının yerini yepyeni görsel formlar almış, böylece veriler gözlerle konuşabilir hale gelmiştir. Aynı şekilde pek çok teknolojik ilerleme gerekli desteği vermiştir. Tüm bunlar, renkli baskı ve litografi gibi teknolojilerle verilere ait görsellerin yeniden basımını sağlamış, eskinin zor işlerini kolaylaştırmıştır (Friendly, 2007, s. 10).

Kalabalıklaşan mekanların ve artan bilginin gereksinim duyduğu bilgilendirme, genel olarak ulaşım, sergileme gibi büyük projelerin yanı sıra, gündelik yaşamda kullanılan bilgi formları ve döküman tasarımına ilişkin broşür, dergi gibi ürünlerde de yoğun olarak kullanılmaktadır. Tarihsel süreçte önemli yere sahip veri haritaları ve istatistiksel grafikler zamanla daha bilimsel odaklı projelere kaymıştır (Öktem, 2012, s. 63).

Erken dönem çalışmaları arasında yer alan veri haritalarını oluşturanların hemen hiçbiri tasarımcı ya da sanatçı değildiler. Çünkü bu projelerin üretildiği yıllarda bilgilendirme tasarımı ya da grafik tasarımın adı geçmemekteydi, disiplin olarak oluşmamıştı. Yapılan tüm çalışmalar bireysel bir çabanın ürünüdür. Seyrek aralıklarla yapılmış, yan yana gelmemiştir. Pek çoğu bu çalışmaları varolan verileri görselleştirmeye gereksinim duymaları sonucu kurumları için yapmışlardır. Tüm bu bulgular ışığında günümüz koşullarında adı geçen tüm kişilerin, birer bilgilendirme tasarımcısı olduğu rahatlıkla söylenebilir. Bilgilendirme tasarımının derinlerde yer aldığı bu dönem, bir sonraki dönemin de hazırlayıcısı olmuştur (Güler, 2008, s. 25).

Pek çok tasarımcı ve kuramcı tarihin ilk profesyonel yönlendirme tasarımcısının Harry Beck olduğunu dile getirmişlerdir. Harry Beck'in Londra Metrosu için 1933 yılında

hazırladığı harita ve zamanla bu haritanın istasyonlara uyarlanması kentsel yaşama yönelik ciddi anlamda bir yeniliktir (Görsel 17) (Güler, 2008, s. 91).



Görsel 17. Harry Beck tarafından 1933 yılında tasarlanan Londra metro haritası
(<https://londonist.com/london/transport/modern-tube-map-harry-beck-1931-1933>)

1933 yılında Londra Metro haritasını tasarlayan Harry Beck gibi yönlendirme dizgesi tasarımcılarından bazıları hariç, çevresel grafik tasarımcıları İkinci Dünya Savaşı'na kadar uzman olarak görülmemişlerdir. 1950'lerden itibaren, savaşla gelen ekonomik canlanma, çevresel grafik tasarımcılara yarar sağlamış, 1960'larda ise ikinci kuşak tasarımcılar mimarlarla çalışmaya, satış merkezlerinden, mağazalardan, kurumsal şirketlere, geniş bir yelpazede projeler üretmeye başlamışlardır. Tesisler, ulaşım araçları ile otoyolların gelişmesi ve çoğalmasıyla birlikte, grafik tasarımcılara başvurmak bir gereksinim haline gelmiş, mimari alanlar geliştikçe ve genişledikçe, mimarlar kadar grafik tasarımcılar ve yönlendirme dizgesi tasarımcıları da önem kazanmaya başlamıştır (Berger, 2005, s. 14). Etkin yönlendirme dizgeleri ilk olarak otoyollar, tren yolları ve havaalanları gibi ulaşımı ilgilendiren çevreler için tasarlanmışlardır (Wyman, 2009, s. 70).

Seyahatlerin artması ile otoparklar da kalabalık ve karmaşanın yoğun olduğu bölgeler haline gelmiştir. Dolayısıyla yön bulmak zorlaşmaya başlamış ve yön bulabilmek için görsel öğelere, kanıtlara gereksinim duyulması göze çarpan bir durum haline almıştır. 1970'lerde yön bulma, işaretlendirme, çevresel grafik tasarım, yönlendirme dizgesi tasarımı ifadeleri grafik tasarım sözlüğünde yerini almıştır. Bu alana duyulan gereksinim doğrultusunda,

“Society for Environmental Graphic Design” adı ile “Çevresel Grafik Tasarım Kurumu” kurulmuştur. Yönlendirme tasarımları adına, böyle bir derneğin kurulması önemli bir adım niteliğindedir (Fişenk, 2012, s. 17).

Yönlendirme tasarımlarını da içerisinde barındıran kullanım kılavuzu tasarımları, haritalar, şemalar, çizelgeler, piktogramlar, trafik işaretleri, istatistiksel veri grafikleri, işaretler gibi bilgilendirme öğeleri gündelik yaşamda iletişimi kurmayı kolaylaştıran yönlendiricilerdir.

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı, özellikle son yıllarda oldukça gelişmiş bir tasarım alanı haline gelmiştir. Özel ve kamusal alanlar, ulaşımı sağlayan noktalar, parklar, sokaklar, caddeler, meydanlar için tasarlanan dizgeler gibi çok çeşitli alanlara yayıldığı görülmektedir.

Sayın ve diğerleri, “Kentlerin Bilgilendirici ve Yönlendirici Göstergeleri: Tabelalar” başlıklı makalelerinde, yönlendirme dizgesinin bir ögesi olan, kullanıcıların sık sık karşılarına çıkan tabelaların toplumsal hayatı kolaylaştıran önemli bilgilendirici ve yönlendirici grafik tasarım öğeleri olduğunu vurgulamıştır (Sayın vd., 2009, s. 218). Yönlendirme dizgesi de yaşam alanını kullanan kişiler tarafından işlevsel olacağı kadar, estetik ve farkındalık yaratan niteliklere sahip olmalıdır. Günümüzde bu farkındalığa sahip yönlendirme dizgesi tasarımları bazı ülkelerde karşımıza çıkarken, bazılarında sahip olunması gereken özelliklerin barınmadığı gözlemlenmiştir.

BÖLÜM 2: GRAFİK TASARIM VE MEKAN BAĞLAMINDA BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI

Bu bölümde grafik tasarım ve mekan bağlamında bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı ilke ve öğeleri irdelenmiştir.

2.1 Grafik Tasarım Bağlamında Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı

Bilgilendirme tasarımı diğer bir iletişim olgusunun iş haline dönüşmesi olarak düşünülebilir: Yeni bir dilin ortaya çıkması. Görsel dil; kelimelerin, görüntülerin ve şekillerin, birleşik bir iletişim ünitesi içinde sıkıca bağlantılandırılması olarak tanımlanır. “Sıkıca bağlantılandırma”; bir görsel dil parçasından, okuyucunun elde edebileceği anlama zarar vermeksizin, sözcükler ya da görüntüler veya şekillerin uzaklaştırılmayacağını belirtmektedir. Örneğin diyagramlarda, iletişime ciddi anlamda zarar vermeksizin, kutu ya da okları uzaklaştırmak pek söz konusu değildir. Sözcükler ve görüntüler çoğu slayt sunumunda ve gazetelerle dergilerin kullandığı bilgilendirme grafiği örneklerinin çoğunda sıkıca bütünleştirilmiştir. Benzer şekilde çizgi romanlarda, reklamların çoğunda, birçok video, film ve canlandırmada; sözcük ve görüntüler sıkı bir şekilde bütünleştirilmiştir. Yazı ve çevrimiçi birçok yayın bir yere kadar görsel dilden oluşmaktadır. Görsel dil, kendi başına bir dildir, çünkü kişi; sadece konuşma dillerini incelemek üzere geliştirilmiş linguistik kavramları kullanarak sözdizimi, anlam ya da uygulamasını anlayamaz. Görsel sanat ya da linguistik tarafından kullanılan araçlar da, görsel dilde olup biteni anlamaya yeterli değildir. Görsel dilin gerçek linguistiğini oluşturmak için, sözcük ve görüntülerin birbiriyle nasıl çalıştığına odaklanan yeni kavramlar gereklidir. Görsel dil, çağdaş bireylerin ve organizasyonların karmaşıklıkla baş edebilmesi gereksinimi sonucu insanların yaratmasıyla ortaya çıkmıştır.

Bilgilendirme tasarımıyla birlikte görsel dil de son yıllarda hızla gelişmiştir, bunun nedenlerinden biri kişisel bilgisayarların varlığı ve kullanıcıya çizme, boyama ve niceliksel bilgiyi çizelge şeklinde sunma olanağı veren bilgisayar grafik yazılımlarının yaygınlığıdır. Birçok bakımdan, bilgilendirme tasarımı uygulayıcıları; görsel dilin kaşifleri ve ilk kullanıcıları olmuşlardır. Bunun yayılmasına yardım etmişlerdir. Günümüzde görsel dilin bazılarının adlandırdığı gibi görsel kültüre dönüşmesiyle birçok kişi de daha profesyonel bir bilgilendirme tasarımına ihtiyaç olduğunu fark etmiştir. Vagnelli'nin de söylediği gibi,

“Dünyayı değiştirmek grafik tasarımcıların işi değil, ama çevreyi görsel anlamda korumak ve güzelleştirmek, yapabileceğimiz bir şey ”dir (Vignelli, 2009, s. 60).

Bilgilendirme tasarımı; disiplinlerarası bir yaklaşımı kullanan ve çoklu bileşenli/karmaşık bilgilendirme dizilerinden oluşan işlevsel grafik tasarım üzerine odaklanmaktadır. Bilgilendirme tasarımı; karmaşık verilerin iki boyutlu görsel sunumlara dönüştürülerek, bilginin; iletişim, belgeleme ve korunmasını amaçlamaktadır. Parçalara ayrılmamış olgu serileri ve bunların ilişkilerinin anlaşılabilir yapılması, saydamlığın oluşturulması ve belirsizliğin ortadan kaldırılmasını ele almaktadır. En iyi durumda, bilgi sunuları; olguların düzenlenmesi, birleştirilmesi ve yoğunluğu aracılığıyla karşılıklı etkileşim yaratarak ve ek bilgi türeterek bir dönüşüm sağlarlar. Bireyin gördüğünün değil bildiğinin gösterimleridir.

Karmaşık bilgi anlamının tasarlanması; bilgilendirme tasarımcılarından sistematik düşünceyi çözümleyici, editoryal ve grafik becerilerin bileşimini talep eden bir görevdir. Bilginin içeriğine yönelme, önceliklidir. Bundan başka; yönlendirme/yön bulma, düzen ve soyutlama; bilinmesi gereken temel konular kapsamındadır.

Bilgilendirme tasarımı birçok meslek dalını içinde barındıran bir yaklaşım biçimidir. Bu yaklaşım biçiminde farklı dallardan gelen uzmanların ve tasarımcıların iş birliği ile doğru ve etkili projeler üretmek hedeflenmektedir. Çağdaş grafik gösterimlerinin yanında, her şeyden önce yeni düzen, yönlendirme ve etkileşim yöntemleri keşfetmişlerdir. Ayrıca bunlar, karmaşık olgu dizilerinin yorumlanması için temel standartlar oluşturmuştur.

Bilgilendirme tasarımı, grafik tasarım becerilerini birbirleriyle birleştirme gibi yöntemlerle; iletişim, üç boyutlu tasarım, sayısal/sanal ortam, kavramsal bilim, bilgilendirme teorisi, kültür bilimlerini ilgilendiren disiplinlerarası bir yaklaşım gerektirmektedir. Bilgilendirme tasarımı ortama bağımlı bir şekilde uygulanmamaktadır. Olağan çözüm stratejilerini diğer bilim dalları ile detaylandırma amacındadır. Böylelikle, büyük ölçüde ‘çokludisiplinerlik’ ile donatılmış olan klasik grafik tasarımdan farklılık gösterir ve ek olarak, diğer bilim dallarını birleştiren tek bir kavramsal çerçeve kullanmadan bu diğer bilim dallarının yöntemlerinden yarar sağlar (Schuller, 2007).

Teknik ve grafik standartlar; bilgilendirme tasarımı repertuarının önemli parçalarıdır. Başarılı bilgilendirme tasarımı için bir formül bulunmamaktadır. Birçok görev; yeni

kavramlar ve grafik çözümler gerektirmektedir; çünkü günlük yaşantımızdaki bilgi miktarı sürekli olarak artmakta ve aynı süreklilikle yapısını da değiştirmektedir.

Bilgilendirme tasarımının aynı anda hem ilham verici, hem aydınlatıcı, hem eğlendirici, hem de işlevsel olabilmesi için tüketici ve uygulayıcıların çaba göstermesi gereklidir. Şu anda yaptığı şey; günümüze uyum sağlayarak, dünyamızı çok yönlü bir şekilde yansıtmıştır (Schuller, 2007).

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımında, tasarımcıdan; mimarlık, mühendislik ve sosyal alanlarda bilgi ve ilgi birikiminin yanı sıra bilginin analizi, karşılaştırmalı kullanımı, bilgi hiyerarşisi, sınıflandırılması, modellenmesi veya simülasyonu gibi konulara da yakın olması beklenmektedir. Kısacası tasarımcının, sunulan “veri”nin ne işe yarayacağını anlaması gerekir. Tasarımcı, kişisel beğenilerini en alt düzeye indirerek içerik kısmına, verilen enformasyonu nasıl daha açık, rahat ve anlaşılır biçimde göstereceğine karar verir. Genel anlamda grafik tasarımcının piyasa rolü “birilerini ikna etmek ve satış” üzerine kuruludur. Estetik ama yalnızca görsel olarak “baştan çıkarmayı” öngören işler yapar. Bilgilendirme tasarımında ise biçimden çok içerik önemlidir. Yapılan işe özne bakmamak için metodolojiyi geliştirerek, başka disiplinlerden yardım alarak, analitik olmaya çalışarak verilen bilgiye görsel olarak anlam kazandırır (Makal, 2009, s. 84).

Birini satış amaçlı olarak bilgilendirmek, tek taraflı bir mesaj gönderme biçimidir. Bilgilendirme tasarımında sunulan tasarım; rahat anlaşılabilir, hayatı kolaylaştıran, durumun analiz edilmesine yardımcı olan ve böylelikle kullanıcıyla etkileşime geçen bir tasarım modeli olmalıdır. Markette raf üzerinde bulunan fiyat etiketi, bölüm yönlendirmeleri, giriş ve çıkış işaretleri, yukarıdan sallanan kasa numarası gibi görsel algı gerektiren durumlar kullanıcıyla etkileştikleri için vardır. Bu durumda sistem olarak bakıp çözecek bilgilendirme tasarımcısına gerek duyulmaktadır.

Kimyadan fiziğe, tüm mühendislik alanlarında, sosyal veya medikal alanlarda, bilimsel araştırmaların görselleştirilmesi, bunların kağıt üzerine veya dijital ortama aktarılması sırasında veri ve değerlerin birbiriyle ilişkisini netleştirmek için görsel tasarımın kullanılması gerekmektedir. Anlaşılması güç ve yoğun bilimsel sonuç ve kavramların görselleştirilmesi, konunun kolay anlaşılmasını sağlamakta ve gelen verilerin cinsleri, yoğunlukları ve zamansal ilişkilerini de göz önüne sermektedir (Makal, 2009, s. 84).

Teknolojik imkânlar, şehir yaşantısının dinamik yapısını kolay ve anlaşılır bir biçimde insanların gitmek istedikleri yerlere hızlı, güvenli şekilde ulaştırmayı sağlamıştır. Gün içerisindeki seyahatlerin daha rahat hale gelebilmesi grafik tasarım sanatçılarının teknolojiyi de kullanarak ortaya çıkarmış oldukları yönlendirme ve bilgilendirme tasarımlarının ulaşım ağlarında etkinliğini artırması ile önemli bir hal almıştır. İnsanların gideceği yeri belirlemede görsel, metin ve hareketli görüntüler vasıtasıyla kitleleri yönlendirmiştir (Mert, 2019, s. 25-37).

Bilgilendirme tasarımcısının niteliklerinden de anlaşılabilceği üzere, grafik tasarımcılar bilgilendirme tasarımı kavramını kurumsallaştıran ve ayrı bir dal olarak varlığını sürdürmesinde emeği geçen kişilerdir. Pek çok grafik tasarım çalışması çeşitli miktarda bilgi taşıırken bu çalışmaların bir bölümü yoğun bir şekilde bilgi içerir (Öktem, 2012, s.101).

Son yıllarda hızlanan teknolojik ve bilimsel gelişmelerin artışı birçok açıdan hayatı kolaylaştırırken yoğun bilgi bombardımanını da beraberinde getirmektedir. Yazılı ve görsel verilerin artması ve giderek karmaşıklaşması bilginin sunumunu da önemli bir noktaya taşıırken görsel iletişim tasarımının ötesinde yeni bir disiplin olarak bilgilendirme tasarımının doğmasını zorunlu hale getirmektedir. “Bilgilendirme tasarımı, grafik tasarımın özünde var olan bilgilendirmeyi bir ileri adıma taşır” (Güler, 2008, s. 16).

Bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarım birbirlerinin alt dalı gibi görünüp aynı amaç ve hedefe sahip olsalar da aslında bir arada hareket eden iki disiplinden bahsedilmektedir. İki disiplinin özünde de hedef kitleye göre içeriği belirleyip mesajı görselleştirme olsa bile, bilgilendirme tasarımı daha yoğun bilgiye sahiptir. Grafik tasarımın özünde önce dikkat çekmek varken bilgilendirme tasarımının temel amacı yoğun verileri hedef kitlenin anlayabileceği şekilde görselleştirmektir (Uyan Dur, 2011, s. 6).

Tasarım ve tasarımcının toplumdaki rolünün artması ve tasarımın bir toplumsal araç niteliği kazanması sonucu, grafik tasarımcının toplumsal sorumluluğu kavramı gündeme gelmiştir. Modern grafik tasarım, ne kadar güçlü bir iletişim sağlıyorsa, toplum üzerindeki etkisi de o kadar artmaktadır. Bu gelişmelerle birlikte “görsel iletişim” kavramı grafik tasarımın gündemine girmiştir. Bu deyim grafik tasarımcının, teknolojik ve toplumsal

gelişmelerle birlikte, toplumsal rolünün daha fazla önem kazanmasını ifade etmektedir (Karamustafa, 2003, s. 57).

Bilgiyi hedef kitleye hızlı ve kalıcı şekilde aktarma, anlaşılabilirliği kolaylaştırma ve dikkat çekme özelliklerinden dolayı tasarımda görsel anlatım önemli bir yere sahiptir (Teker, 2009, s.145). Bilgiyi görselleştirmek, özellikle yoğun ve karmaşık bilgilerin düzenlenmesi, daha etkili ve kalıcı olmasını sağlamak için temel bir gerekliliktir (Gürsu, 2020, s. 1-13).

19. yüzyıl'ın başlarında sanayi devrimiyle birlikte kültürel ve politik alanlarda gerçekleşen büyük değişimlerin sonucunda tasarımda da yeni uzmanlık alanları ortaya çıkmıştır. Modern endüstri ve toplumun değişen taleplerine karşılık olarak kendi kimliğini kazanmaya başlayan grafik tasarım da bu uzmanlık alanlarından. Gelişen teknolojinin getirdiği yenilikler ve bunun sonucu ortaya çıkan bilgi yoğunluğunun tasarlanması ihtiyacı ile birlikte bilgilendirme tasarımında grafik tasarımın gerekliliği de gün geçtikçe daha da belirginleşmiştir. Grafik tasarımın 19. yüzyıl'ın başlarında bir uzmanlık alanı olarak ortaya çıkmasıyla birlikte bilgilendirme tasarımı ile buluşmuştur denilebilir (Aybay, 2017, s. 459). “Bir grafik tasarım problemi daima iletişimle ilgilidir. Tasarımcı; uygulama yöntemlerinin yanı sıra görsel algılamının doğasını, görsel yanılmanın rolünü ve sözel ile görsel iletişim arasındaki ilişkileri de bilmek ve göz önüne almak zorundadır” (Becer, 1999, s. 34). Grafik tasarım ile insanlara bilgi verme misyonu yönünden bir bütünsellik oluşturan bilgilendirme tasarımı, hedef kitle ile kurulan görsel iletişim konusunda da bu alanla ortak özelliğe sahiptir. Yapılan tasarımlarda kitle iletişimine şüphesiz katkı sağlayacak olan grafik tasarım ilke ve öğelerinin göz ardı edilmemesi gerekmektedir.

Mesajın içeriğini belirlemek ve hedef kitleye göre görselleştirerek bilgi vermek; hem grafik tasarımın hem de bilgilendirme tasarımının ortak amaçlarındandır. Grafik tasarım ve bilgilendirme tasarımının kesiştikleri bu ortak amaç, bilgilendirme tasarımının grafik tasarımın bir alt dalı olduğu düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. Ancak grafik tasarım ve bilgilendirme tasarımının birbirinin alt dalı olduğu söylenememektedir. Bu konuyla ilgili Güler şunları söylemektedir:

Ne grafik tasarım tam anlamıyla bilgilendirme tasarımının içerisinde yer alır, ne de bilgilendirme tasarımı grafik tasarımın içerisinde. Burada iki unsurun kesişmesinden ve birlikte hareket etmesinden bahsedilmektedir. Aralarındaki ilişki doğal olarak kesiştikleri noktalarda ortaya çıkmaktadır. Grafik tasarımın özünde yer alan “mesajın içeriğini belirlemek ve hedef kitleye göre görselleştirmek”, bilgilendirme tasarımının da amaçlarından biridir (Güler, 2008, s. 14).

Dolayısıyla modern çağın gereği olarak bilgilendirme tasarımı disiplinlerarası bir meslektir ve alanla ilgili doğru ve etkili çalışmaların ortaya konulabilmesi için disiplinlerarası iş birliği şarttır. Grafik tasarım, bilgilendirme tasarımı çalışmalarında mesajın en iyi şekilde görselleştirilerek doğru ve etkili bir görsel iletişimin sağlanabilmesinde önemli bir disiplindir. Gerçekleştirdiği grafik tasarım projelerinde de görevi mesajın görselleştirilmesi olan grafik tasarımcı, çoğunlukla tasarımlarını gerçekleştirirken bilgilendirme tasarımcısı gibi davranmakta, ancak bilgilendirme tasarımı projelerinde farklı uzmanlık alanlarından kişilerle birlikte çalışmaktadır (Aybay, 2017, s. 460). Konuyla ilgili olarak Grafik tasarımcı Akın Nalça, Grafik Tasarım Dergisi'nde yayınlanan röportajında şöyle söylemiştir;

Her konu ve alan kendine ait bir bilgi içeriyorsa o bilgiyi en geniş duyumla seçme, kullanma, organize etme ve sunumla ilgili olarak kullanıcının ihtiyaçlarını konular arası bir hiyerarşik yapıyla iletme becerisi bilgilendirme tasarımı ile kolaylaştırılır. Aksi halde bilgilendirmenin içeriği doğru iletilmez. Değişimlerin farkı gösterilemez, bir yönlendirme yapılamaz. Yani bilgilendirme tasarımı etkili iletişimin en basit kurallarla kurulma disiplini. Ham bilginin, süreçlerin ve aksiyonların set edilmesi bilgilendirme tasarımının ana alanıdır. Grafik tasarım bu bilgiyi kendi disiplini ve diğer disiplinlerden alacağı destekten de yararlanarak kullanıcının algısını oluşturacağı görsel yapıya dönüştürür (Nalça, 2009, s. 78).

Grafik tasarımın ve grafik tasarım ürünlerinin neredeyse çoğunun temelinde bilgilendirme amacı vardır ve buna bağlı olarak bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarım birbirinin alt dalı olmayıp, grafik tasarım disiplinlerarası bir meslek olan bilgilendirme tasarımının en önemli disiplini denebilir.

Shuller'e göre "Günlük yaşamımızda bilginin hızla artan karmaşıklığı, geniş çaptaki görsel iletişim disiplini içinde, dersleri, uygulayıcıları ve teorisyenleriyle derinliği olan özel bir alan olarak kendini ayırt eden, "bilgilendirme tasarımı" adında bir disipline yol açmıştır" (Schuller, 2009, s. 40). Schuller'in bu sözlerinden hareketle grafik tasarım ve bilgilendirme tasarımının etkileşim içerisinde olduğunu söylemek mümkündür.

2.1.1 Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımında Öğeler ve İlkeler

Bilgilendirme tasarımcıları bilgiyi; bir dizi tasarım, dil, değerlendirme ve teknik becerileri, anlama hedefiyle düzenlerler. Akıllarında özel kullanıcı ve şartları bulundurarak bilgiyi organize etmek ve kullanmak için tipografiyi ve grafik tasarımı kullanırlar; böylece açıklayıcı ve öğretici yazılar iyileştirilerek karmaşık materyallerin anlaşılması, bunlara kolayca ulaşılması ve aynı zamanda da çekiciliğin korunması sağlanır (Segalini, 2009, s. 85).

Yönlendirme ve işaretleme tasarımları bazı unsurların kullanımıyla oluşur. Bu unsurlar; Tipografi, Biçim ve Renk Kullanımı, Malzeme Kullanımı, Mekâna Uygunluk, Tasarım ve Bütünlük, Yer Seçimi ve Uygulama'dır.

Bilgilendirme tasarımıyla ilgili çalışmalar yürüten STC: Society for Technical Communications (*Teknik İletişim Derneği*), bu alanı “karmaşık, dağınık veya yapılanmamış verinin, kıymetli ve anlamlı bilgiye tercüme edilmesi” olarak tanımlar (Baer, 2008, s. 12). Bilgilendirme tasarımı ve yönlendirme tasarımı arasındaki temel fark ise, tasarımın yaşanan bir mekân içinde yer alması ve kullanıcıları fiziksel olarak gitmek istedikleri yere, bulmak istedikleri noktaya götürme yükümlülüğüdür. “Yönlendirmeler, tipografi ve grafik unsurlar aracılığıyla, görsel olarak bilgiyi sunarken, mimariyi ve altyapıyı anlamamıza yardımcı olurlar ve yapının kimlik iletişimini yürütürler” (Galindo, 2012, s. 7). Diğer bir deyişle, yapının algoritmasını o mekâna özel tasarlanan görsel alfabelerle kullanıcıya aktarırlar.

Tasarımcılar, toplu taşıma gibi büyük ve çok parçalı sistemler üzerine çalışırken, öncelikle verilerin kapsamı üzerine araştırma yapar, bilgi toplarlar. Bütünü ve tüm detayları önceden bilmek, tasarımın dilini ve kapsamını öngörebilmek adına önemli bir adımdır. Bu aşamada cevaplanması ve görsel dile aktarılarak çözümlenmesi gereken problemlerden bazıları şunlardır:

- Bilginin akışı ve yönlendirme algoritmaları (yolcu trafiği, örneğin bir kullanıcının A noktasından B noktasına giderken yolun hangi aşamasında dahil olduğu, diğer ara noktaların verilip verilmeyeceği, yolu takip ederken gereken bilgilendirme sıklığı vb.)
- Bilgi hiyerarşisi (en çok ihtiyaç duyulan bilgilerle, daha az ihtiyaç duyulan bilgilerin ayrılması, uzaktan görülmesi gereken bilgiler ve detayda yer alması gereken bilgiler ve bunların belirlenerek görsel dilde paralel önem sırasına koyulabilmesi)
- Konum, mekân ve kapsam (yönlendirmenin yer alacağı mekân nedir ve bu mekânın sınırları, örneğin mekânın dışından başlayan bir yönlendirmeye mi ihtiyaç vardır yoksa sadece mekân içinde mi sınırlıdır, bu mekân sadece bir binadan mı ibarettir, yoksa bu mekânın/kurumun örneğin her kentte bir şubesi var mıdır? Bu sorulara bağlı olarak ortak bir tasarım dili belirlenmeli ve her farklı mekân için özel bir biçimde detaylandırılmalıdır.)
- Sürdürülebilirlik (yapılan tasarımın ne süreyle kullanılması öngörülüyor, mekânın yaşı ve ömrü nedir ve buna bağlı olarak yapılan yönlendirme tasarımının kalıcılığı ve kullanım ömrü için neler öngörülmektedir?)
- Hedef kitle ve Evrensellik (yönlendirmeyi kullanan kitlenin ihtiyaçları göz önünde bulundurularak algılanabilir bilgi, hata için tolerans, düşük fiziksel güç gereksinimi gibi konuların çözümlenmesi; bunun yanı sıra, mekânın temel özelliklerinin getirdiği zorunluluklar; örneğin havaalanlarında çok dilli iletişim zorunluluğu gibi) (Taşçıoğlu ve Erdoğan, Aydın, 2015, s. 231).

Uebele'ye göre yönlendirme için yapılacak tasarım planları, şunları sabitleyebilmeli, detaylandırabilmeli ve açıklayabilmelidir:

- Tipografik sistem ve yazı alanı
- Modüler düzen ve ölçü
- İşaret ve piktogram sistemi
- Yüzey ve renk sistemi
- Bölümler, katlar ve odalar için kodlama sistemi (Uebele, 2007, s. 114).

Sayın'a göre, "Grafik tasarımda ilkeler, bir tasarımın nasıl yapılacağıyla; öğeler ise bir tasarımda neler kullanılacağıyla ilgili kavramlardır. Her grafik tasarım yapıtı belli bir kitleye belirlenmiş iletileri aktarmak için tasarlanır" (Sayın, 2021, s. 21).

Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımında Öğeler

Her grafik tasarım ürünü, tasarım ilkelerinden hareketle, adeta bina inşa edercesine ortaya konulmaktadır. Uygulama aşamasında bina yapımında kullanılan kum, çimento, demir, tuğla gibi yapı malzemeleri usta için ne ifade ediyorsa; grafik tasarım ürününün yapımında kullanılan öğeler de tasarımcı için bir anlamda aynı ifadeyi karşılıyor denebilir (Sayın, 2021, s. 28). Izgara sistemi, yazı ve tipografi, renk, görüntü, hareket ve ses, biçim kullanımı, malzeme kullanımı, mekana uygunluk, yer seçimi ve uygulama bilgilendirme ve yönlendirme tasarımında kullanılan temel tasarım öğeleridir.

Izgara Sistemi

Grafik tasarım ürünleri, bir düzen içerisinde tasarlanmaktadır. Özellikle infografik tasarımlarda sanatsal endişeden ziyade anlaşılabilirlik ön planda olduğu için belli bir ızgara düzeni kullanıldığı görülebilir (Aksoy, 2019, s. 44).

Ambrose ve Harris ızgara sistemini, "Bir kitap sayfası üzerinde ya da başka herhangi bir tasarımda kullanılacak grafik öğelerin nasıl yerleştirileceklerini belirleyen grafik yapı" olarak tanımlamaktadır ve ızgarayı bir binanın cephesine kurulan inşaat iskelesine

benzeterek, ızgaranın tasarımda kullanılan metin, görsel, diyagram, tablo, çizgi, sütun gibi öğelerin nereye nasıl yerleştirileceklerini gösteren bir kılavuz görevi gördüğünü açıklamışlardır (Ambrose ve Harris, 2019, s. 108).

“Bilgilendirme tasarımı pek çok alt başlığı olan geniş bir alan olmakla birlikte kanava (grid) dizgesi bütün görsel iletişim tasarımı uygulamalarında benzer amaçlara hizmet etmektedir. Bilgilendirme tasarımlarında kanava dizgesi, içeriği hem görsel hem de işlevsel olarak etkili biçimde sunmak için sağlam ve tutarlı bilgisel düzen kurmayı amaçlamaktadır” (Uyan Dur, 2011, s. 119).

Bilginin izleyiciye aktarılmasını temel alan bilgilendirme grafiklerinde başvurulan sayfa düzenlemelerinin, mümkün olduğunca en yüksek derecede okunabilirliği sağlaması gerekmektedir. Bu nedenle bilgilendirme tasarımcılarının dikkat etmeleri gereken noktaların varlığından söz edilmesi gerekmektedir. Bu noktalardan birinin oldukça net ve basit bir sayfa düzenlemesi yapılması yoluyla elde edilebileceğini ileri süren Pettersson ayrıca, yapılacak düzenleme için sayfaların önceden planlanmasına yardımcı olabilmesi için standart sayfa boyutlarının ve ızgara sisteminin kullanılmasının yararlı olacağını savunmaktadır (Pettersson, 2012, s. 90).

Izgara sistemi, bina inşasındaki bir iskeleyle benzer bir amaca hizmet eder, göz takip etmeyi kolaylaştırır ve sayfa üzerindeki öğelerin doğru bir şekilde yerleştirilmesine rehberlik ederek destek sağlar. Her bir sayfayı ayrı tasarlamak zaman alıcıdır ve sabır ister ama bazen gereklidir. Izgara, tasarım sürecini daha hızlı ve kolay hale getirerek dikey ve yatay düzlemde orantılı bir sayfa oluşturur. Izgaralar görsel tutarlığı sağlamaya ve tasarımın nasıl çalıştığını açıklamaya yardımcı olur. Genellikle farklı bilgileri çeşitli şekilde sunmak için yayın boyunca değişiklik göstermektedir (Ambrose ve Harris, 2019, s. 48).

Izgaralar bir araç oldukları kadar tasarımcılar tarafından yapılan bir seçimdir. Bazıları ızgaraları kısıtlayıcı bulurken, bazıları en iyi yardımcılar olduğunu düşünür. Esneklik, tasarımları ilginç ve erişilebilir hale getirmek için önemlidir; bu ızgaranın karmaşıklığıyla mümkün olmaktadır. Sütunlara bölünmüş bir sayfa bize tanıdık gelir ama yatay ızgara eklemek metin ve imgenin başlayacağı bölgeler sağlar. Karmaşıklık ve özgürlük üst üste

iki ya da daha fazla ızgaranın, sayfaya yerleştirilecek öğeler için farklı alanlar yaratmasıyla artırılabilir (Ambrose ve Harris, 2019, s. 49).

Aşağıdaki dergi sayfasında, orantılı genişliklere sahip üç sütunlu bir ızgara kullanılmıştır. Başlık ve alt başlık, üç sütunun tümünün alanını kaplarken, vurgulanan bazı metinler iki sütunun alanını kaplamaktadır (Görsel 18).



Görsel 18. Dergi Sayfasında Üç Sütunlu Izgara Örneği
(<https://visme.co/blog/layout-design/>)

Tasarım öğelerinin yerleştirilmesine rehberlik ederek tasarım sürecine katkıda bulunan ızgara sistemi, tasarımın hızlı, düzenli ve verimli bir biçimde oluşturulmasına imkan vererek tasarımcıya destek sağlamaktadır. Izgara sistemi sayesinde tasarımcı, aynı zamanda tasarım sürecinde kaygısını yaşadığı sorunlara çözüm önerisi getirebilmektedir. Çözülmesi gereken bu sorunlardan biri olan tutarlılığın sağlanması, tasarımcının sayfalarda yapacağı düzenlemeleri, ızgaralar aracılığıyla farklı sayfalara da aktarabilme özelliği sayesinde elde edilmektedir. Ambrose ve Harris, ızgara kullanılmadan yapılan çalışma ve bu durumun tutarlılık üzerindeki etkileri hakkındaki düşüncelerini şöyle ifade etmektedir:

Bir kılavuz olmadan çalışmak, tasarım öğelerinin yerleşimi üzerinde tam bir esneklik sağlar ancak yapının eksikliği nesnelere arasındaki tüm boşluk ilişkilerinin düşünülmesi ve belirlenmesi gerektiği anlamına gelir. Bir ızgara olmadan çalışmak, aynı zamanda, farklı sayfalar üzerinde tasarım tutarlılığını korumayı daha da zorlaştırır (Ambrose ve Harris, 2019, s. 34).

Tasarımda yüzey üzerinde okuyucunun veya izleyicinin aktarılmak istenen bilgiyi farkında olmadan kolaylıkla takip edebilmesi ve izlemesini sağlaması bakımından ızgara sistemi büyük öneme sahiptir. Mimarlık dergisinin kapak tasarımındaki “architecture” başlığı, içindekiler sayfasına yayılarak devam etmiş ve dinamik bir etki yaratmıştır (Görsel 19).



Görsel 19. Architecture Dergisi ve sayfalarından bir görüntü

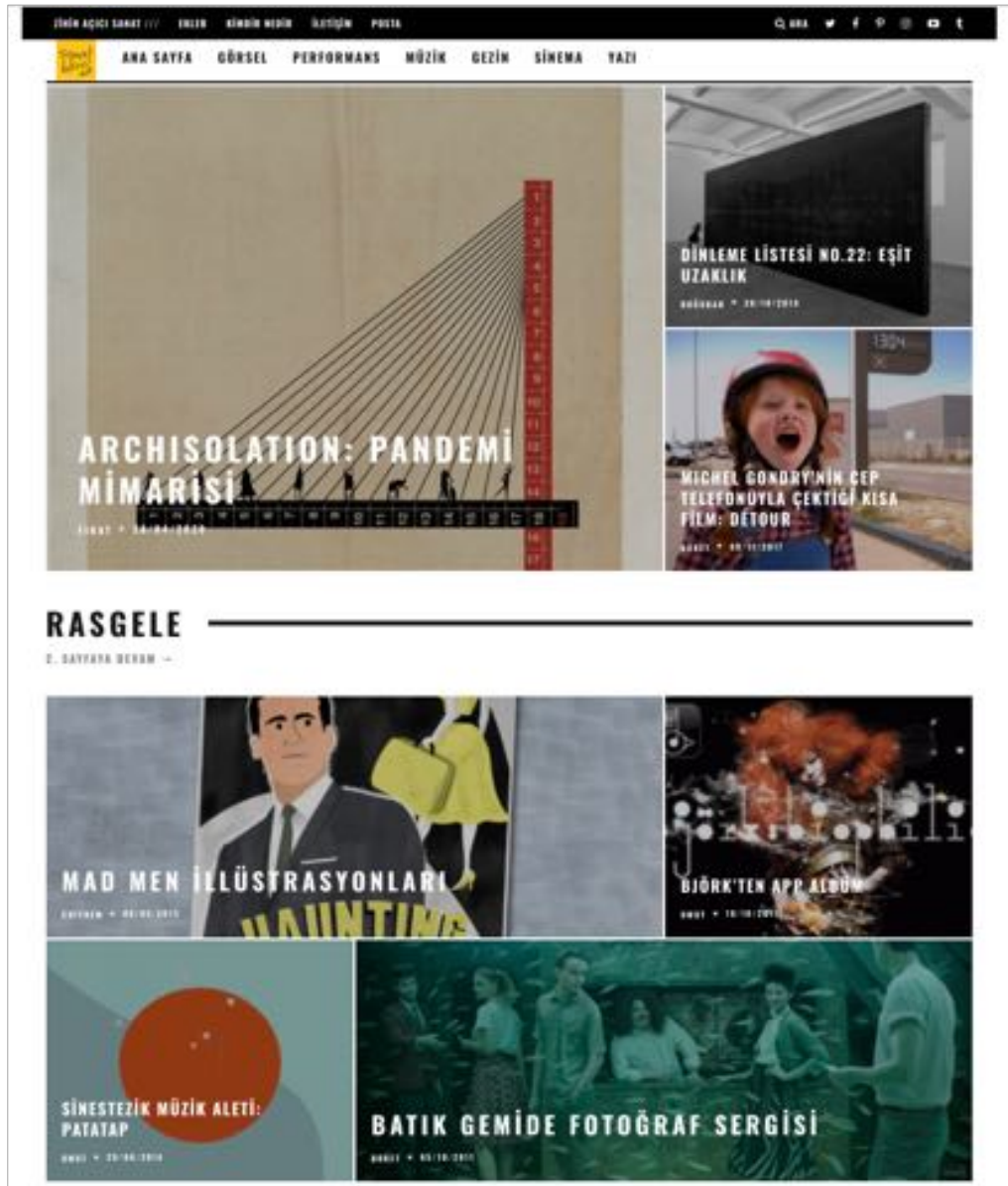
(Ambrose ve Harris, 2019, s.35)

Sayfa düzenlemesinde ızgaralar yardımıyla yapılan değişiklikler, tasarım elemanlarının düzenli bir şekilde yerleştirilmesine yardımcı olurken aynı zamanda, izleyicinin sayfa üzerinde nasıl bir yol izlemesi gerektiğini de belirlemektedir. Bu yolu belirleme sürecinde de izleyicinin belirli alışkanlıklarını göz önünde bulundurması, tasarımcının tasarlama sürecine yaklaşımının belirlenmesinde önemli rol oynamaktadır. Örneğin okuma alışkanlıkları az olan ya da okumaya çok fazla vakit ayıramayan bir hedef kitle için düzenlenecek ızgara sisteminin, hedef kitlenin bu özelliği dikkate alınarak şekillendirilmesi gerekmektedir.

Sayfa düzeninde vurgu elde etmek adına çeşitli yardımcıları mevcuttur. Sayfalar içerisine nesnelere yerleştirmek, referans çizgileri olan ızgaralar (gridler) sayesinde yapılmaktadır. Böylece sayfalar veya nesnelere arasında tutarlılık sağlanmaktadır (Ambrose ve Harris, 2019, s. 31-32).

Tasarımda kullanılan bütün elemanların nasıl yerleştirilebileceği konusunda yardımcı olan ızgara sistemi, tasarım içerisinde karmaşıklığı gidererek, kullanılan elemanlar arasında bağlantı oluşturmaktadır. Bu bağlantılar yardımıyla da tasarımda vurgulanacak öğelerin düzenlenmesi ve ön plana çıkarılması işlemi kolaylaşmaktadır.

Hiyerarşik ızgaralar çoğunlukla web tasarımında kullanılmaktadır. Hiyerarşik bir ızgara tasarımının amacı, öğeleri önem sırasına göre düzenlemektir. Özelleştirilmiş parçalar, sıklıkla tekrarlanan aralıklar yerine yaygın olarak hiyerarşik ızgaraların bir parçası olarak kullanılır (Görsel 20).



Görsel 20. Hiyerarşik Izgara Düzenine Sahip Web Sayfa Örneği

(<http://www.sanatblog.com/>)

Hiyerarşik bir ızgara, serbest stilde veya kılavuz olarak modüler bir ızgarayla kurulabilir. Yönlendirici bir modüler ızgara olmadan dengeli bir hiyerarşik ızgara oluşturma bilgisine sahip olmak yıllarca pratik gerektirir. Bu nedenle tasarımcılar, tasarımcı olmayanların bilgilerini yerleştirmeleri için web sitesi şablonları oluşturur.

Yazı ve Tipografi

Görsel iletişimin en önemli ve etkin araçlarından biri olan yazı, tarihsel gelişimi ile zengin bir geçmişe sahiptir. Yüzyıllara varan süreçte kendini sürekli yenileyen ve çeşidini arttıran yazı, bugün görsel iletişimin ve grafik tasarımın vazgeçilmez unsurlarının en başında gelmektedir (Uyan Dur, 2011). Yazı, bilginin doğrudan aktarılmasını sağladığından bilgilendirme tasarımının en önemli ögesi olarak sayılmaktadır (Keskin, 2017, s. 14).

Tipografi, bilgilerin kullanıcı tarafından algılanmasını sağlayan en önemli unsurlardan biridir. Kavram olarak ilk kez Gutenberg'in metal harflerini tanımlamak için kullanılmıştır. Günümüzde tüm baskı yazılarının sanat ve tasarıma dayalı özelliklerini ve üretim teknolojilerini konu alan bir uzmanlık alanı olarak kabul edilmektedir. Yazılı iletişimde kullanılan harf, sayı, sembol, çizgi ve noktalama işaretleri tipografik birer karakterdir (Becer, 2019, s. 176). Tipografi kullanımında ilk hedef daima okunurluk olmalıdır, estetik biçim ikinci planda düşünölmelidir. Tasarımda kullanılan sembol, renk gibi araçlar tipografiye katkı sağlayan ikincil işlev olmalıdır.

Bazen "tipografi kendi başına bir sayfa, ekran, ürün ya da mekâna kimlik kazandıran bir tasarım ögesi" (Lupton, 2006, s. 25) olabilmektedir. Çevresel grafik tasarımın gelişimine bakıldığında, özellikle "son kırk yılda, birçok projede tipografik çalışmaların hâkim olduğu gözlemlenmektedir" (Gibson, 2009, s. 74).

"Yönlendirme dizgesi tasarımlarının ilk kanıtları, binaların ve anıtların üzerinde tespit edilen mimari yazıtlardaki önemli işaretler ve/veya yönlendirmeler olarak günümüze ulaşmıştır" diyen Gibson'a göre (2009, s. 74-75) oyma harf ve resimyazı görüntüleri geçmiş zamana yolculuk yaptıran hikayelere benzer olup bu işaretler sanatçılar tarafından toplumsal iletiler ve dini öğretiler vermek için üretilmişlerdir. Klasik dönemde, Romalılar Latin alfabesinin öncülüğünü, hala binlerce kamu binasında ve anıtlarında yer alan göstergeleri yaratarak yapmıştır.

Tarihte ilk örnekleriyle Mısır ve Babil’ de M.Ö. 3000 yılında karşılaşıldığı öne sürülen tabelalar, günümüzde cadde, bulvar, sokak isimleri, bina/apartman kapı numaraları öğelerini de içermektedir ve bilim, sanat, teknoloji, ticaret alanındaki gelişmelerle paralel olarak gelişen bir alandır. Bir kentteki yönlendirme öğeleri, kentin yöneticilerinin de sanata bakış açısının bir göstergesi sayılır, yönetimin bakış açısı kentte yer alan tasarım öğeleriyle yansıtılır. Toplumsal, kültürel ve siyasal değerler, kentin mimarisi, grafik düzenlemeleri vb. ile dışa vurulmaktadır (Sayın vd., 2009, s. 214-217).

Nerede bulunduğunu bilmek, çevreyi algılamak, aranılan bir mekanı zorlanmadan, kolayca bulabilmek, kullanıcıların (yaya ya da sürücü) zaman ve emek kayıplarının önüne geçmektedir.

Yönlendirme dizgeleri, görsel iletişim kapsamında kültürel mirasın önemli öğelerindedir. Grafik işaretlerden ve tipografiden oluşan yönlendirme dizgeleri, mekanların bilgi içeriklerini gösterirler. Bu temsil, bilginin ifade edilmesini sağlar. Yönlendirme dizgeleri tasarlanırken, tasarımcının ele aldığı konular şöyle sıralanabilir: Tipografi, renk, çizimler ve diğer geometrik ya da süslemeli öğeler. Grafik tasarımcı, yazı ağırlıklı dizgelerde, bu öğelerle farklı kompozisyonlar üzerinde çeşitli denemeler yaparak, iletiyi en doğru ve hızlı biçimde algılatılabilmek için gerekli grafik düzeni sağlaması gereken kişidir. Tipografi kullanımı, dolayısıyla yazı karakteri seçimi, yazı ağırlıklı yönlendirme dizgesinin oluşturulmasında atılacak ilk adımdır (Fişenk, 2012, s. 37).

Sarıkavak, yazı karakterlerinin geniş seçim olanakları sunmasının tek bir doğru karakter seçimi yapabilmeyi zorlaştırdığını vurgulamakta, font seçimi yapılırken estetik, uygunluk, okunurluk ve okuturluk üzerinde düşünülmesi gerektiğini savunmaktadır, yazı karakterlerinin her birinin bir kimliğe sahip olduğunu belirtir. Dizginin uzunluğunun yanı sıra, dikkat edilmesi gereken önemli konulardan birinin de uygunluk olduğunu, fontun izleyiciler tarafından kabul görmesi, kullanıldığı format, ürün ya da mekanla bütünleşmesi gerektiğini savunur. Ayrıca, font seçiminde estetik kaygıların yeterli olmadığını, okuturluğun yalnız font seçimini değil, ölçü, punto, sayfa sınırları, kağıt veya malzeme seçimi vb. etkenlerinin nasıl olacağını etkilediğini belirtmektedir (Aktaran: Fişenk, 2012, s. 45).

Font çeşitliliğinin oluşması, aynı şekilde yönlendirme dizgesi tasarımında da tasarımcılara birçok olanak sağlamaktadır. Calori, çok sayıda farklı fontun var olmasının, yönlendirme dizgesi tasarımcıları açısından olumlu yönlerini şöyle sıralamaktadır:

1. Bazı yönlendirme dizgeleri - geniş kapsamlı projelerin parçaları gibi - tutarlı bir marka kimliğini korumak için belirli bir yazı karakterinin sürdürülmesi ve kullanılmasını gerektirir.
2. Mevcut yazı karakterlerini kullanmak, standart uygulamalar için uygundur, çünkü yazı karakteri tasarımı zahmetli ve çok zaman harcayan bir süreçtir ki, her yönlendirme tasarımcısının bu uzmanlığa sahip olması beklenemez.
3. Var olan çoğu yazı karakteri, yönlendirme uygulamalarında oldukça okunabilir ve iyi geliştirilmiş durumdadır (Calori, 2007, s. 104).

Yönlendirme tasarımlarını diğer grafik öğelerden ayıran bir diğer fark, ilan panolarında olduğu gibi üç boyutlu olarak da düşünülmesi gerektiğidir. Bir afiş, broşür, ya da menü tasarımında kullanılan yazı karakterleri düzenlemeleri, yönlendirme dizgelerinde geçerli değildir, çünkü yürürken, koşarken ve araba kullanırken yani hareket halindeyken algılanması gereken bir grafik öğeler bütünüdür ve okunabilir olması ilk ölçüttür. Her tasarımda, uyum önemli bir göreve sahiptir, ancak yönlendirme tasarımında, zemin, yükseklik, renk, aydınlatma, yerleştirildiği bölge ve çevresindeki diğer öğelerle olan ilişkilerin de önem kazanması, daha geniş kapsamlı bir uyumun aranmasına sebep olmaktadır. Yönlendirme dizgesi tasarlanırken, harfler ve kelimeler arasındaki boşluklara, onların arka planla olan ilişkisine, uyumlarına, algılanabilir, okunabilir olmalarına dikkat edilmelidir (Fişenk, 2012, s. 38).

Gibson'a göre, titizlikle çözümlenmiş yazı şekilleri ve etkili tipografi, sıradan bir iletiyi seçkin bir grafik sonuca dönüştürebilir (Gibson, 2009, s. 75).

Günümüzde, belli kavramlardan yola çıkarak, ya da belli kavramlara uygun olan, onlarla örtüşen milyonlarca font tasarımı bulunmaktadır. 1957 yılında Max Miedinger tarafından tasarlanan "Helvetica" fontunun, 50 yıl öncesi için kullanışlı bir yazı karakteri olduğu birçok firmanın logosunda aynı fontun kullanılması ile açıklanabilir (Fişenk, 2012, s. 39).

Font seçimi aşamasında, tasarımcı, fontun nasıl kullanılacağını göz önünde bulundurmalıdır. Yönlendirme dizgesinin bir müze için mi, restoran ya da üniversite

kampüsü, bir belediye, ya da küçük bir kasaba için mi tasarlanıyor olması da font seçimi aşamasında büyük önem taşımaktadır. Çalışılacak mekânın özellikleri ve tipi, seçilen yazı karakterlerinin yapısını belirleyici bir ölçüt olmaktadır. Tasarlanacak mekân tipinin ve uygulama alanının belirlenmesi ile, tasarımcı hem çıkan sonuçlara uygun hem de iletişimi rahatlıkla sağlayacak font seçimini, tipografik gereksinimleri sağlayarak yapmış olacaktır. Tipografi seçimi için, grafik tasarımcı ve eğitimci Uçar şunları belirtmiştir:

Tanımlarken “yazı karakteri” adını kullanmamızdan da kolayca anlaşılacağı üzere her tipografi kendine özgü biçimsel dile sahiptir. Hangi durumda hangi tip yazı karakterine ihtiyaç olduğunu bilmek ve doğru seçim yapmak bildirişim süreci için önemlidir. Seçilen karakter ciddi, güven veren, asil olabileceği gibi, neşeli, samimi ve coşkulu da olabilir. (Uçar, 2019, s. 213).

Yönlendirme tasarımı kapsamında kullanılan tipografinin uzak mesafeden ve bir araç içinde giderken de okunaklı olması gerektiği unutulmamalıdır. Dolayısıyla yazı karakterlerinin kolaylıkla algılanabilir, net bir biçimde okunabilir ve işlevsel olmaları gerekmektedir. Tipografi karakterlerinin okunurluğu; harfler arası boşluk, harf genişliği, harf yüksekliği ve renk kullanımı gibi ölçütlere bağlıdır. Bu ölçütler, yönlendirme dizgesi tasarımlarının okunacakları mesafeye göre birçok deneme ile analiz edildikten sonra sonuca ulaştırılmalıdır (Fişenk, 2012, s. 42).

Sarıkavak, tipografide kullanılan yazı karakterinin okunurluğu hakkında şunları belirtmiştir:

Seçilen yazı karakteri bir kimliğe sahiptir. Bu karakter içeriğe uygun olmalı ve ürünle bütünleşebilmelidir. Ayrıca izleyicisi tarafından kabul edilebilir olmalıdır. Bazı yazı karakterlerinin diğerlerinden daha kolay okunur olması yazı karakteri seçiminin en önemli ayırt edici niteliğidir. Tırnaklı yazıların özellikle küçük puntolarda daha okunur bir boşluk düzeni oluşturduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Okuturluk, her şeyin hoşnut edici bir okuma yaratmasıdır. Okunurluk, yazı karakteri ve harf ölçüsüne bağlı iken, okuturluk bütün tasarımda temellenir (Sarıkavak, 2004, s. 65).

Doğru yapılan tipografik seçim, yönlendirme işaretlerinin, tasarlandığı mekân ile kurduğu görsel ilişkiyi kuvvetlendirir ve mekânın kimlik kazanmasını, hatırlanabilir olmasını sağlar. Calori'ye göre, yönlendirme dizgelerinde font seçimi yapılırken dikkat edilmesi gereken üç etken vardır:

1. Biçimsel uygunluk
2. Biçimsel dayanıklılık, uzun ömürlülük
3. Okunurluk (Calori, 2007, s. 105).

Bir yönlendirme dizgesi tasarımcısının en önemli hedeflerinden biri, ürettiği işaret dizgesinin okunabilir, karmaşık bir yapıya sahip olmaksızın kolay anlaşılabilir şekilde iletilmesini sağlamaktır. Yönlendirme tasarımı kapsamında font seçimi yapıldıktan sonra ilk yapılması gereken, fontun büyüklük ve kalınlık oranlarını saptamaktır. Gibson'a göre tasarımın içeriği, şartlar ve çevre, yönlendirme tasarımının belirlenmesinde ve tanımlanmasında hassas bir konudur (Gibson, 2009, s. 82).

Font (harf karakteri) seçimi yapılırken kararlar sadece estetik açıdan alınmazlar. Font seçimi ya da kullanımı yazının okunabilirliğini ve okunaklılığını etkiler. Yazı, görünebilir ve okunabilir olursa var olmaktadır, bu da birçok ortamda gerçekleştirilebilir (Fişenk, 2012, s. 44). Felici, okunabilirlik hakkında şunları söylemiştir: “Bazı fontların, diğerlerine göre daha kolay okunabildiği gözlemlenmektedir. Tipografik niteliklerini ele alarak, belli fontların diğerlerine göre çok daha kolay okunabildiği, belli fontların okunabilmesinde de zorluk çekildiği gözlemlenir ve bu bilimsel gerçek, yazı dünyasında her zaman merak uyandırmıştır” (Felici, 2003, s. 67).

Yazı karakterinin, uygulandığı alan gibi, içerik ile de örtüşen bir şekilde seçilmesi gerekmektedir. Uzak mesafeden mi okunacak, kimler tarafından okunacak, konuyla ilişkili mi, ortamla uyumlu mu gibi sorulara ve sorunlara yanıt veriyor olması gerekmektedir. Tipografik bir kompozisyon tasarlanırken, harf karakterlerinin zenginliğine önem verilmelidir. Tek bir font ile çalışılıyor olsa dahi, kompozisyonun zenginliği, tasarımı güçlü ve zengin kılar. Tasarımda vurgunun harflerin biçimlerinde değil, kompozisyon bütününde var olması ve hissedilmesi gerekmektedir (Bringinghurst, 2001, s. 93-96).

Tipografi, yazılı bir fikrin görsel biçimde verilmesi anlamına gelir. Görsel biçimin seçimi, yazılı bir fikrin okunabilirliğini ve okuyucunun okuduklarına karşı duygularını önemli ölçüde etkiler. Yüzlerce yazı karakteri vardır. Tipografi, nötr veya tutkuları canlandıran bir etki üretebilir; sanatsal, siyasi veya felsefi hareketleri sembolize edebilir ya da bir kişi veya kuruluşun kişiliğini ifade edebilir. Net ve ayırt edilebilir, akıcı şekilde okunan yazı karakterleri, genişletilmiş metin blokları için uygundur; örneğin gazete başlıkları ve reklam gibi yerlerde ilgi çekmek içinse daha dramatik ve göz alıcı yazı karakterlerinin kullanımı uygundur.

Yazı boyutu, yazı vurgularının üst ve alt boşlukları da dahil olmak üzere, tipografik karakter gövdesinin dikey boyutudur. Yazı boyutu yaygın kaniya göre yazı karakterinin

boyutudur ama aslında bu terim, tipo baskı döneminde kullanılan metal tipografik karakterin, baskı yüzünü tutan gövde veya blok boyutunu ifade eder. Bu nedenle bir karakterin gerçek boyutu her zaman, yazı boyutundan biraz daha küçüktür. Tasarımda önem hiyerarşisini göstermek için, önce okunması istenilen yazı büyük boyutta kullanılır (Ambrose, Harris, 2019, s. 56).

Renk

Bilgilendirme tasarımı ile grafik tasarım arasındaki ortak dil, grafik tasarım için tanımlanan “mesajın içeriğini belirlemek ve hedef kitleye göre görselleştirmek” olarak kullanılırken, bu tanım bilgilendirme tasarımının amaçlarından birisi olarak görülmektedir. Bilgilendirme tasarımında en önemli konulardan biri, grafik tasarımın temel unsuru olan renktir. Renkler insan psikolojisini olumlu ya da olumsuz bir şekilde etkilemektedir. Dolayısıyla grafik tasarımcı rengin insanlar üzerinde bıraktığı etki hakkında bilgi sahibi olmalı ve bilgilendirme tasarımlarında bu konu üzerinde özellikle dikkatli bir şekilde durmalıdır. Renklerin insanları nasıl yönlendireceğini ve kullanılan objenin veya figürün akılda nasıl daha kalıcı olabileceğini bilmeden yapılan tasarımlar insanlar üzerinde olumsuz bir etki oluşturabileceği gibi yönlendirme tasarımlarının da amacına uygun hareket etmesini engelleyecektir (Dinek vd., 2017, s. 257-271).

İletişimde önemli bir rol üstlenmesi ve sözsüz iletişimin bir biçimi olarak görülmesinden dolayı renk, bilgilendirme grafiklerinde büyük önem taşımaktadır. Renklerin insan psikolojisi üzerindeki etkileri ve toplumsal anlamları göz önünde bulundurulduğunda renklerin doğru kullanılması iletişimin gerçekleşmesine katkı sağlamaktadır (Keskin, 2017, s. 12).

Bir şeyi tasarlarlarken edindiğimiz ilk görsel izlenimimiz olan renk, iletmek istediğimiz mesajı ifade etmemizde en önemli görsel iletişim aracıdır. Aynı zamanda, kurumsal kimlik yaratmada, markaların ana ögesi olarak işlev göstermektedir. İletişim kurmada ve bir ürüne insanların ilgisini çekmede önemli bir rol oynamaktadır (Öztuna, 2007).

Bilgilendirme ve yönlendirme elemanlarını renk ilişkisine bağlı değerlendirdiğimizde; kullanıcının dikkatini ait olduğu objenin üzerine çekip, algılama süresinin kısaltılmasını sağlayan en önemli unsurlardan biri olarak karşımıza renk faktörü çıkmaktadır (Bulut ve

Uslu, 2017, s. 2566). Saęocak, renk kavramını, ışığın cisimlere çarpıp, yansıması sonucu, görme duyumuzda bıraktığı etki olarak tanımlamaktadır. Çevreyle olan duyuşsal etkileşimin ağırlıklı kısmı, ışık ve renk uyarılarının oluşturduğu görsel algılamalara dayanmaktadır. Işık frekansının belli bir orandaki yoğunlaşması sonucunda ortaya çıkan renkler, içerdikleri düşük ya da yüksek titreşimli enerjileriyle insan psikolojisi ve davranışları üzerinde etkili olmaktadır. Renklerin psikolojik etkileri, insanın zihinsel aktivitelerini, fiziksel performansını, psikososyal durumunu etkilemekte, insan-donanım-çevre sistemi içinde önemli bir rol üstlenmektedir (Saęocak, 2005, s. 78).

Baer'e göre (2008, s. 90) bir bilgilendirme tasarımcısı için son derece önemli bir araç olan renk, farklılaşmayı aktarmanın çok etkili bir yoludur. Aynı zamanda renk, yol bulma duygusu sağlayarak okuyucuların metni taramasına, alt başlıklar ve öğeleri hızla anlamasına olanak tanımaktadır. Renk tasarım içerisinde, ilgiyi cezbetmek, gruplandırmak, anlamı göstermek ve estetięi pekiştirmek için de kullanılmaktadır (Lidwell vd., 2010).

Tate galerisinin üç yılda bir düzenledięi çağdaş sanat sergisinin 2003 yılına ait Harry Beck'in Londra metro haritasından esinlenerek tasarlanan afişte hem sıcak hem de soęuk renk kategorilerinde birbirinden farklı canlı renkler kullanılmıştır. (Görsel 21).



Görsel 21. Days Like These, NB Studio, 2003, Londra
(Ambrose, Harris, s. 116)

Yönlendirme ve işaretleme tasarımlarında renk kullanılırken bu tasarımların kullanılacağı alanın özelliklerine bağlı olarak renk seçimi yapılmalıdır. Bu tasarımlarda renkleri belirlemeden önce tasarımların kullanılacağı çevreyi tanımak renk seçiminde önemlidir. Ayrıca bu tasarımların başarılı sayılabilmesi için okunur ve anlaşılır olması da önemlidir. Yönlendirme ve işaretleme tasarımlarının rahat anlaşılması için yazılar zeminle zıt renkte olabilir. Zıt renk kullanımı okunurluğu kolaylaştıran bir unsurdur (Topaklı, Nas, 2019). Uebele (2007, s. 67), “Parlak zeminlerde yapılan zıt renk uygulamaları okunurluğu zayıflatmaktadır. En uygun zıt renk kullanımı koyu zemin üzerine açık renk ya da açık zemin üzerine koyu renk kullanmaktır. Fakat bu durum tonlamada değişiklik göstermektedir” der.

Görüntü

Bilgilendirme grafiği tasarımlarında kullanılan bilgiyi aktarmada güçlü bir etki yaratan görüntüler, fotoğraf, resimleme, çizim, grafik, video, animasyon vb. durağan ve hareketli biçimlerde ortaya konmaktadır.

McCann Panamá tarafından MarViva vakfı için hazırlanan infografik posterlerde dünyanın karşı karşıya olduğu kirlilik, plastik, ormansızlaşma gibi pek çok sorunun bir nebze de olsa ortadan kalkması için plastik pipet kullanımının azalmasına dikkat çekmek hedeflenmiştir. Kampanya kapsamında plastiğin doğada geçirdiği süre geçmişe bakarak ele alınıyor ve bir pipetin doğada geçirdiği süre zarfında insanlığın başardıkları, gerçek pipet görüntüsünü bir zaman çizelgesi olarak ele alıp solda (Görsel 22) bugün yaptığımız şekilde iletişim kurmanın yaklaşık 500 yıl yani bir plastik pipetin bozunması kadar süre aldığı, sağda (Görsel 22) kuşlardan daha yükseğe uçmanın yaklaşık 500 yıl yani bir plastik pipetin bozunması kadar süre aldığı pipet üzerinde gösterilmektedir.



Görsel 22. Plastik Kullanımının Azaltılmasına Yönelik Hazırlanan Poster Tasarımı

(<https://bigumigu.com/haber/bir-pipet-dogada-gecirdigi-sure-icinde-insanligin-basardiklari/9>)

İnsanların, özellikle daha uzun sürelerde yazıdan daha çok görüntüsel göstergeleri (fotoğraf, resimleme vb.) akıllarında tutmakta olduğunu gösteren çokça araştırma sonucu vardır. Bazı araştırmalara göre yalnızca yazılı metin okuduğumuz zaman, birkaç gün sonra bilginin yalnızca yüzde 10'unu hatırlayabilirken, içinde görüntülere de yer verilen metinlerde bilgilerin birkaç gün boyunca yüzde 65'i hatırlanmaktadır.

Görüntü; “gerçekte var olmadığı hâlde varmış gibi görünendir” şeklinde de tanımlanabilmektedir. Başka bir deyişle görüntü, insan gözünün görebilmesi için bir araç sayesinde oluşturulan görünümdür. Günlük hayatın içerisinde devamlı olarak farklı çeşitleri ile karşılaşılmaktadır. Sinema perdeleri, telefon ekranları, televizyon ekranları, reklam panoları sürekli olarak yeni görüntüler sunarlar. Söz konusu “görüntüler çizgi, renk, şekil, doku, ton ve mekan gibi temel tasarım öğelerinin düzenlenmesi ile oluşturulmaktadır” (Sayın, 2021, s. 31). Görsel öğelerin taşıdığı anlamlar hızlı bir iletişim kurmada etkilidir. Sözlü veya yazılı iletişim kurmadan yalnızca sembollerden oluşan tasarımlarla da etkili ve hızlı iletişim kurulabilir.

Etki

Hedef kitlenin alışkanlıklarını deęiřtirmek ve bu bağlamda onlara yeni davranıřlar kazandırmak için bir etkiye ihtiya duyulmaktadır. Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımında bu etki, arpıcı göstergeler ile hedef kitle için akılda kalıcı hale getirilebilir. Grafik tasarımında her ürün hedef kitleyi etkilemek amacıyla tasarlandıęından bu etki unsuru dięer tasarım ilke ve öğelerinin birlikte kullanılması ile gerçekleştirilebilir. Etkili bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları karřıtlık, denge, hiyerarři, oran-orantı gibi ilkelerin yanı sıra renk, biçim, görüntü gibi tasarım öğelerinden yararlanılarak elde edilebilir.

Duraęan bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarında etki unsurunu vurgulamak için tasarım ilke ve öğelerinden yararlanılırken, hareketli ve etkileşimli bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarında dijital ortamda uygulanan ses, ışık, hareket, animasyon ve video gibi tasarım öğeleri yardımıyla etkili tasarımlar ortaya konabilir.

Worringer'a göre, her bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı ürünü, hedeflenen kitlelere belli iletilerde bulunarak onlar üzerinde amaçlanan etkileri, dolayısıyla davranıř deęiřikliklerini yaratmak amacıyla gerçekleştirilen estetik birer görsel iletiřim öğesi ve ortamıdır (Aktaran: Sayın, 2021, s. 29).

Hareket ve Ses

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımında hareket etkisi, canlandırma alıřmalarında devinme halindeki biçim, renk, doku vb. öğelerle saęlanabileceęi gibi; deviniyormuř gibi sunulan gösterge kullanımı ile de saęlanabilmektedir.

Bir yazıyı okumak doğası gereęi hareketlilik içerir. Harflerin dizilimi, kelime ve cümlelerin belli bir düzende sıralanımının yarattıęı yönlendirme ve hareketle, gözün okuma ve algılama eylemi gerçekleşmektedir. Hareketli bilgilendirme videolarında bilgiyi akılda kalıcı bir biçimde iletebilmek için temel olarak hareket öğesine yer verilmektedir. Bu hareket gerçekleşirken, tüm hareketlerin başlangı ve bitiş noktası olmalıdır. Bu başlangı ve bitiş noktası arasındaki süreçte hareketin tasarıma nasıl bir etkisinin olacaęını bilmek ve bunu kontrol edebilmek önemlidir (Sayın, 2018 s. 24).

Başlangıç ve bitiş arasında hareketin yönü, temposu, hızı ve şekli verilmek istenen mesaj ile doğrudan ilişkilidir. Tüm hareketler oluşturulan kompozisyon içerisinde devamlılığı sağlamak durumundadır. Aksi halde hedef kitlenin verilmek istenen mesajı algılaması zorlaşacaktır.

TDK Hareket kavramını, “bir cismin durumunun ve yerinin değişmesi, devinim, aksiyon” olarak tanımlamaktadır (TDK). Manger’a göre, hareket kavramı tasarım disiplini içerisinde de yerini almıştır ve gözün bir kompozisyon içerisinde yönlendirilmesi ve hareket etmesi veya durağan bir tasarımdaki objelerin hareket ediyor hissi uyandırması olarak tanımlanmaktadır (Aktaran: Sayın, 2018, s. 27). Durağan bilgilendirme tasarımlarında yer alan öğelerin aksine hareketli bilgilendirme tasarımlarında, öğelerin ve değişkenlerin sayısı oldukça fazladır. Bu öğeler hareketli bilgi grafiğinin hedef kitleye ulaştırılmasında üzerinde durulması gereken önemli faktörlerdir.

Günümüzde insanların bilgi edinme, eğlenme, vakit geçirme gibi günlük ihtiyaçlarının çoğunu bilgisayar, televizyon, tablet veya benzeri araçlar ile sağladığı görülmektedir. Bu görüntülerin içerisindeki görseller ve imgeler hareket ederler veya hareket hissi uyandırmaktadırlar. Hareket tüm bu ekranların temel öğesidir (Sayın, 2018 s. 28).

Hareket kavramını sadece 3 farklı düzlemde hareket eden objeler olarak görmemek gerekir. Renk, doku, şekil, ton, çizgi gibi tasarım öğelerinin değerlerinin değişimleri de hareketin birer parçasıdır (Öztuna, 2007, s. 139).

Sabit bir bilgilendirme ve yönlendirme grafiğinde formu veya konumu değişmeden sadece renk, boyut ve yön değiştiren bir öğe yüzey üzerinde hareket etkisi yaratabilir.

Hareketli bilgilendirme ve yönlendirme grafiklerinde anlatımlarda kullanılan ses öğeleri duygunun iletilmesi, gerçekliğin artırılması, izleyicinin ilgisinin çekilmesi ve iletilen bilgi oranının artırılması açısından önemli unsurlardır.

Hareketli bilgilendirme ve yönlendirme grafiklerinde öncelikli amaç bilgiyi izleyiciye aktarmaktır. Bunu yaparken görsel ve işitsel öğelerden faydalanılmaktadır. Hatta çoğu zaman iki öğenin birlikte kullanıldığı da görülmektedir. Bilgiyi izleyiciye aktarırken güçlü bir etki sağlamak ya da akılda kalıcı olabilmek için kaynağı çerçeve içerisinde gözükmeyen bir dış ses (anlatıcı) kullanılır (Arslantepe, 2007, s. 77). Ses, bilgiyi yazılı ve görsel yolla anlatmanın yetersiz olduğu durumlarda veya karmaşık bilgilerin aktarımını

kolaylaştırmak için başvurulan bir yöntemdir. İzleyici görselde kaçırdığı bir detayı anlatıcı ile yakalayabilmekte veya tam tersi şeklinde olabilmektedir. Anlatıcı sesin tonu, ses rengi ve görüntülerle uyumu bilginin iletimi açısından etkilidir (Sayın, 2018 s. 38). Anlatıcı metnin yazılması, mesajın izleyici üzerindeki etkisi açısından önemlidir. Mümkün olduğunca kısa ve etkili cümlelerin oluşturulması ve sesin görüntü ve metin ile aynı akışta ve eşzamanlı sunulması izleyicinin bilgiyi almasını kolaylaştırmaktadır.

Hareketli bilgilendirme grafiklerinde ses ögesi, anlatımı güçlendirmek, kompozisyonu desteklemek ve dikkat çekmek amacıyla kullanılmaktadır. Ses ve işitsel etkiler izleyicinin görüntüyü algılamasını arttırmaktadır (Manger, 2012, s. 179).

İnsanlar günlük yaşamlarında çevrelerinde gördükleri her görüntüyü sesleri ile birlikte daha iyi algılamaktadırlar. İzleyicinin görüntüleri ve sesleri ekranda birlikte görmesi gerçekliği ifade etme açısından önemlidir. Bunun için tasarımcı video tasarımı içerisinde doğal ses efektleri kullanabilmektedir. Koşan bir canlandırma karakterinin ayak sesleri ve onu izleyen seyircilerin uğultuları, izlenen görüntülerin gerçekliğini arttırmaktadır. Etkiler mekanın belirginleştirilmesi amacı ile de kullanılmaktadır. Görsel açıdan oluşturulan bir atmosfere ilave edilen ses etkileri tamamlayıcı öğelerdir. Çok abartılı olmayan ve hikayenin bir parçası haline gelen ses etkileri istenilen etkiyi oluşturabilmektedir. Bazı mekanları göstermeden de o mekanı izleyicinin aklında canlandırmak mümkündür. Örneğin, tren düdüğü sesinin duyulması akla bir tren yolunu getirecektir (Sayın, 2018, s. 39).

Bilgilendirme tasarımcısı, farklı ortam, mekan ve belgelerde tasarım ile alıcı arasındaki olası iletişim problemlerini öngörmeli ve bu sorunları çözebilecek yeterlilikte olmalıdır. Bilgilendirme tasarımcısının neyi tasarladığından çok, alıcının ne kadar algıladığı önemlidir. Burada söz edilen algı biçimi; duyu organlarından beyne ulaşan verilerin örgütlenmesi, yorumlanması ve anlamlandırılması süreci (Dökmen, 1994) olarak tanımlanmaktadır. Aydın (1992, s. 21) ise algıyı; çevreden gelen uyarıcıların duyu organları yoluyla algılanıp anlaşılması olarak tanımlamaktadır. Bilgi kullanıcıya ulaşırken onu çevreleyen birçok ölçütten geçer. Bu ölçütler bilginin değişmesine, eksilmesine veya yok olmasına yol açabilir. Bu nedenle bilgilendirme tasarımcısı “bilginin” kendisinden çıktıktan sonra kullanıcıya kadar giden yolda onu çevreleyen ölçütleri bilmelidir (Sayın, 2018, s. 43).

Biçim Kullanımı

Biçim, belirli bir amaçla üretilen nesneye ait şekildir. Üretilen nesneye kimliğini kazandıran dış çizgilerdir. Tasarım sorunu olarak ele alındığında ise biçim sadece bir nesneye ait şekil olmanın ötesinde bir anlam ifade eder. Anlam, form ve işlevin bir arada düşünülerek tasarlanması sonucu ortaya biçim çıkar.

Mekana ait görsel kimliğin, imgenin oluşturulması sürecinde, estetik kaygıların yanı sıra, oluşturulan, kullanılması planlanan biçimlerin, tasarlanan temaya uygunluğu ve yüklediği işlev, tasarımın amacına ulaşmasına etki eden önemli etmenlerden biridir. Tasarımcı çizgi, renk, doku ve hareket gibi tasarım elemanlarını kullanarak biçimi oluşturmalıdır. Biçim ve içerik ilişkisinin doğru kurulmasında disiplinlerarası iş birliği büyük önem taşımaktadır. Hem iç mimarlık hem de grafik tasarım açısından bakıldığında, her iki disiplinin de biçimi oluştururken gözettikleri belirli kavramsal, teknik veriler ve projeye özel koşullar vardır (Codur, 2010, s. 24).

Malzeme Kullanımı

Yönlendirme ve işaretleme tasarımlarında tipografi ve renk unsurlarının yanında kullanılan malzemenin de önemi büyüktür. Çünkü kullanılan malzeme, tipografi ve renk unsurlarıyla birlikte mesajı iletmede önemli bir yere sahiptir (Topaklı ve Nas, 2019).

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının uygulandığı malzemeler, çevresel koşullardan kaynaklı aşınmalara, yıpranmalara karşı dirençli ve onarılabilir olmalıdır. Malzemelerin iklim koşullarına, kullanıcılardan kaynaklı eylemlere ve kazaların sebep olduğu hasarlara karşı dayanıklı olmaları gerekmektedir. Tasarımlarda kullanılan malzeme parçalarının bağlantıları sağlam olmalı ve ısı değişikliğinden kolay etkilenmemelidir. Trafığın ve yayaların akışını, mekanda düzeni ve uyumu sağlayan bilgilendirme ve yönlendirme işaretlerinin sökülmesi, kırılması ve aşınması büyük tehlikelere ve kazalara yol açmaktadır.

Yönlendirme ve işaretleme tasarımlarında, renk, biçim, tipografi gibi tasarım öğelerinin yanında tasarımın uygulanacağı mekanın yapısı ve kimliği gibi faktörler dikkate alınarak malzeme seçimi yapılmalıdır. Teknolojinin ilerlemesiyle yeni malzeme türleri oluşmuştur. Yönlendirme ve işaretleme tasarımlarında metal, plastik, cam, ahşap, taş, kumaş gibi doğal ve sentetik malzemeler tercih edilmektedir.

Metal malzemeler, özellikle dış mekanda bulunan yönlendirme tasarımlarında yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Alüminyum, paslanmaz çelik, bronz ve pirinç yoğun olarak kullanılan metal malzemelerdir. Dayanıklı ve esnek yapısı, yapısal çerçevelemede, görünür yüzeylerde ve üç boyutlu form vermede kullanılabilirler. Genel olarak işaret, levha ve tabela sistemleri, gümüşten sarıya renklerden oluşan, cilalı veya saten görünümlü çeşitli malzemelerden üretilirler. Tasarlanan grafik öğeler metal yüzey üzerine kazıma, oyma, boyama gibi tekniklerle uygulanabilir (Gibson, 2009, s. 114).

Cam malzemeler, hem iç hem de dış mekanda kullanılmaktadır. Hassas ve görünümü koruması için sıklıkla temizlenmesi gereken camın sağlıklı, uzun ömürlü ve estetik açıdan şık olması tercih edilme sebeplerindedir. Giderek daha yaygın hale gelen cam malzemeden oluşan tasarımlar, arkadan ve kenardan aydınlatmalı formda kullanılmalarının yanında boyutlandırılarak da kullanılabilirler. Boyama, oyma ve kumlama, cam yüzeyleri işlemenin en yaygın yollarıdır; ön veya arka yüzeye veya bir iç katmana uygulanan grafik ve dokular, tasarımın etkisini değiştirmektedir. Köln Bonn Havaalanı'nın dış cephesinde cam üzerine uygulanan yönlendirme tasarımında hem iç hem de dış mekanda kullanılan, mat dokulu köpük PVC malzeme kullanılmıştır (Görsel 23 ve Görsel 24).





Görsel 24. Köln Bonn Havaalanı Cam Üzeri PVC Kaplama
(<http://www.irb-paris.eu/projet/index/id/99>)

Ahşap malzeme, yönlendirme tasarımı için diğer malzemelerden daha az dayanıklıdır. Gerek iç gerekse dış mekanda kullanımında zamanla ahşabın renginde koyulaşma olmaktadır. Sıklıkla harfler ve grafikler doğrudan zemine uygulanmakta, yakma veya oyma yöntemlerinden yararlanılmaktadır. Dayanıklılık, kullanım çeşitliliği olmaması sebebiyle çok tercih edilmemektedir.

Taş malzemeler, yönlendirme levhalarının panel veya tabanlarında destek ve dayanıklılık sağlamak için kullanılmaktadır. Kullanıldığı çevrenin veya ortamın temasına ve niteliğine göre kullanılan bir malzeme türüdür. Granit, kireç taşı, kum taşı, arduvaz taşı ve mermer gibi taş tipleri genellikle dış mekanda tercih edilmektedir. Grafik veya harf formları taşın yüzeyine monte edilerek veya oyma ve kumlama, su jileti ile kesim yönteminden faydalanılarak uygulama yapılabilmektedir.

Plastikler geniş bir sentetik malzeme kategorisini temsil eder. Tabela için, tipik olarak farklı kalınlıktaki döküm veya ekstrüde levhalardan kesilirler. Sayfalar renklendirilebilir ve genellikle ışıklı tabelalara yarı saydam özellikler eklenir. Grafikler boyanabilir, basılabilir veya serigrafi yapılabilir. Plastik, stok veya modüler işaret sistemlerinin önemli bir

bileşenidir. Plastiğin şeffaflık, şekillendirilebilirlik, kırılma direnci ve diğer yönlendirme malzemelerine kıyasla daha düşük ağırlığa sahip olması gibi eşsiz özellikleri bulunmaktadır. Plastik, sentetik malzemelerin geniş bir kategorisini temsil etmektedir. Plastiğe heykelsi biçimler verilebildiği halde, sıklıkla levha biçiminde kullanılmaktadır. Işığı geçirme özelliğine sahip olduğu için, içten aydınlatma yöntemi kullanılmaktadır (Fişenk, 2012, s. 61).

Afişler kumaş, plastik veya diğer sert olmayan malzemelerden yapılır ve genellikle hem üstte hem de altta montaj yapıları gerektirir. Afişler dijital olarak basılabilir, serigrafi yapılabilir veya aplike grafiklerle süslenebilir. Genellikle geçici sergilerde ve dış mekanlarda da kullanılabilirler, malzemeler dayanıklı ve hafiftir. Kumaş, bayrak biçiminde tasarlanan yönlendirme dizgelerinde kullanılan bir malzemedir. Genellikle alt ve üst taraftan monte edilmek durumundadır. Esneklik açısından diğer tüm yönlendirme malzemelerine oranla çok daha kullanışlıdır. Özellikle tente, ilan panoları, sancak ve bayrak üzerine uygulanan yönlendirme öğelerinde kumaş kullanılmaktadır. Yönlendirmeye özgü bezler genellikle pamuk gibi doğal elyaf, ya da ışık geçirmeyen, yarı saydam ve delikli (örgülü) sentetik elyaftan yapılmaktadırlar (Calori, 2005, s. 183-184), (Fişenk, 2012, s. 64).

Mekana Uygunluk

Dünyayı, çevreyi gözlemleyip, doğru yere doğru iletiyi uygun biçimde yerleştirmek ve uygulamak, tasarımın bilgiyi alıcıya ulaştırmada en önemli amaçlarından biridir. Sosyal, ekonomik, teknolojik değişim ve gelişmeler, tasarımın her alanına yansımaktadır. Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı kullanıcı deneyimini esas alan bir disiplin olması sebebiyle tasarımcılarının çevreyi daha geniş anlamda tanıması ve araştırması, tasarım sürecine önemli katkı sağlamaktadır. Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının konumlandırılacağı mekana renk, malzeme, tipografi, boyut, estetik, kimlik ve içerik bakımından uygun olması gereklidir. Bu tasarımların kullanılacakları mekanlarla uyumlu olması işlevselliği, etkinliği, anlaşılabilirliği ve algılanabilirliği sağlayacaktır (Topaklı ve Nas, 2019).

Yer Seçimi (Konumlandırma)

Yönlendirme ve işaretleme dizgesi tasarımlarında önemli olan bilgiyi kullanıcıya hızlı ve gerekli biçimde sunmaktır. Dolayısıyla bu dizge tasarımları yerleştirilirken

konumlandırılmasına dikkat etmek gerekmektedir. Özellikle bu durum yönlendirme dizge tasarımlarında büyük önem arz etmektedir. Örneğin; Araçların hızlı hareketleri ve kullanıcıların araç içerisindeki oturur pozisyonda olmaları, yönlendirme tasarımlarını algılamalarını etkilemektedir. Bu yüzden tasarımlar araçların farklı yönlere sapma zamanlarını göz önünde bulundurarak yavaşlamasını veya aracın hızla geçip gideceği düşünülmektedir bir bakışta algılanmasını sağlamalıdır (Topaklı, ve Nas, 2019).

İç ve dış mekanlarda kullanılan tasarım öğeleri, insan boyutlarına göre ergonomik olarak boyutlandırılmalıdır. Öğelerin yerleştirildiği yere göre okunurluk, algılanabilirlik ve kullanılabilirlik özelliklerinin değerlendirilmesi ve doğru bir şekilde öğrenilmesi boyutlandırma ve konumlandırma bakımında belirleyicidir.

Yayalar için tasarlanmış çevresel grafikler, ayakta duran insanın göz seviyesine göre yerleştirilmelidir. Yan yana duran panoların boyutları birbirine orantılı olmalıdır. Çevresel grafik sistemlerin tasarlanmasında ayrıca engelli kişilerin kullanım rahatlığı da öncelikli olarak göz önünde bulundurulmalıdır (Okcu, 2007, s. 63).

Uygulama

Yönlendirme ve işaretleme dizge tasarımlarının, tasarım sürecinin devamında uygulama aşamasında da uzman ekiplerle çalışmak, söz konusu tasarımların başarı oranını artıracaktır. Tasarımlar oluşturulurken Türkiye’de ve dünyadaki örnekler, modeller incelenmeli teknolojik imkânlar, gelişmeler araştırılmalı ve yeni dünya düzenine uygun modeller seçilmelidir (Topaklı ve Nas, 2019). Tüm bu süreçlerde “tasarımların hem özgün hem de ilgili yere özgü olması çok önemlidir” (Sayın, 2021). Bunun yanı sıra tasarımcılar, tasarımların üretim aşamasında fabrika ile ilişki halinde olmalıdırlar. Aslı Eski’ye göre, üretimi kontrol etmek ve ince detayları gözden geçirmek ileride ortaya çıkabilecek hataları telafi etmek açısından önem arz etmektedir (Aktaran: Artantaş, 2007, s. 80).

Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımında İlkeler

Bilgilendirme tasarımında hedeflenen başarıyı elde etmek için karmaşık, organize olmayan, yapılanmamış veriyi anlamlı bilgiye dönüştürme sürecinde geleneksel ve gelişmekte olan tasarım ilkelerinden yararlanmak çok önemlidir. Bu uygulama alanı, “grafik tasarım, metin yazarlığı ve editörlük, yapısal tasarım, insan uygulama teknolojisi ve insan faktörünü de içine alan disiplinlerarası yaklaşımı ön plana çıkartmaktadır” (Society

For Technical Communication'dan aktaran Bull vd., 2003). Grafik tasarımın önemli uygulama alanlarından biri olan bilgilendirme ve yönlendirme grafiklerinin nitelikli örnekler olarak gerçekleştirilebilmesi için yararlanılması gereken temel ilkeler aşağıdaki gibi açıklanabilir:

Düzen – Sıradüzen

Düzen, bir tasarım yüzeyinde kullanılan tüm tasarım öğelerinin uyumluluklarını, ilişkilerini, üstlendikleri rollere göre konumlandırılmalarını içerir. Sıradüzen (hierarchy), tasarım içindeki görsel unsurları vurgulamak istenen iletiye göre ölçülendirme anlamına gelmektedir. “Bazı tasarımlarda fotoğraf ya da illüstrasyon büyük boyutlarda kullanılarak vurgulayıcı unsur haline dönüştürülür. Bazı tasarımlarda ise tipografi, hatta bazen de beyaz boşluk ön plana çıkmaktadır” (Becer, 2019, s. 69).

Sayın’a göre “Düzen, hedef kitleye aktarılması gereken iletilerin en çarpıcı göstergelere dönüştürülüp, olabilecek en etkili düzen içinde bütünleştirildiği bir etki tasarlama biçimidir” (Sayın, 2021, s. 26). 2011 yılı Caz Festivali broşüründe 25. yılına özel festivali enerjik bir yöne taşımayı hedefleyen etkinlik sahipleri bu enerjiyi tanıtım broşürlerine de yansıtarak tasarımlarda tipografik detaylara, hiyerarşik sayfa düzenine ve renk kullanımına yer vererek ritmik bir uyum yakalamışlardır (Görsel 25)



Görsel 25. Saskatchewan Caz Festivali Broşürü 2011

(<https://www.ohn.io/saskatchewan-jazz-festival>)

Tasarımcılar sıradüzen ilkesini tasarımdaki yerleştirme ve ölçekle ulaşabilen en önemli bilgiyi tanımlamak ve sunmak için kullanırlar (Ambrose ve Harris, 2014). Sıradüzen, tasarımda kullanılan öğelerin önem düzeyine göre dizilimiyle sağlanmaktadır. Metin veya görsel öğelerin kullanım alanının önemi ve miktarı, onları daha küçük ölçüde sunulan diğer öğelerde daha önemli gibi gösterebilir. Bir yüzeyde kullanılan öğenin konumu da hiyerarşiyi anımsatır. Önemli öğeler genellikle daha önce yerleştirilir ve yeni bir sayfaya bakarken, gözün doğal olarak başladığı yere, sayfanın sağından, üst sola doğru yerleştirilir. Metin içeriklerinde başlıklar büyük ölçülü fonttan küçük ölçüye doğru önem sıralamasını gösteren bir hiyerarşiye sahiptir. Bu hiyerarşi, fontun, kalınlığın ve yazı boyutunun, rengin değişmesi veya bu öğelerin kombinasyonu ile yapılabilir.

Denge

Tasarımdaki denge ilkesi aynadan yansırasına aynılık ve eşitlik olarak düşünülmemelidir. Gerek simetrik dengede gerekse asimetrik dengede optik olarak orantılanmış bir dengeden söz edilmektedir. Doğada bu denge türlerinin yanı sıra merkezi ve dönel simetriye sahip nesnelere ve canlılarla karşılaşmak mümkündür. Merkezi simetride belli bir noktadan çıkan ve dış köşelere doğru uzanan bir sistem varken dönel simetride ise merkez etrafında belli mesafe ile sıralanan bir form bulunmaktadır.

Tasarımda denge unsuru simetrik, asimetrik ve dairesel denge olmak üzere üç farklı sistem içinde düzenlenmektedir. Simetri, iyi orantılanmış ve dengelenmiş parçaların oluşturduğu genel bir yapıyı ifade etmektedir. Hayali bir çizgi ya da düzlemlerle ayrılmış iki yönlü biçim benzerliği de simetrik denge olarak tanımlanmaktadır. Psikolojik olarak dürüstlük ve saygınlığı simgeleyen bu denge türü, geleneğin, resmiyetin ve otoritenin vurgulanacağı tasarımlarda tercih edilmektedir (Becer, 2019, s. 65).

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımında denge unsuru, tüm tasarım öğelerinin doğru yerde ve etkide, sıradüzenindeki konumlandırılmalarını uygun nitelikte ve nicelikte, belli bir düzen çerçevesinde oluşan birlik etkisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Lupton ve Philips'e göre tasarımda denge; "Bütün tasarım öğelerinin uyum içinde ele alınmasıyla; kendi içinde düzenli, aykırılıklar içermeyen yaklaşımlarla elde edilebileceği gibi; boyut, renk doku vb. seçimindeki aykırılıklar ve karşıtlıklar uyumu ya da uyumsuzluklarıyla da elde edilebilmektedir (Aktaran: Sayın, 2021, s. 25).

Karşıtlık

Bilgilendirme grafiklerinde karşıtlık (zıtlık) etkisi biçim, renk, yazı, şekil, yön gibi birçok öğeyle sağlanabilmektedir. “Tasarımda karşıtlığın tamamlayıcı ve dengeleyici görevi vardır” (Ermiş, 2012, s. 57).

Tasarım içinde diğer öğelerden farklı yönelimi olan, kurulu düzenden farklı harekete sahip olan öğe, dikkati bozukluğa odaklayarak karşıtlık etkisi yaratmaktadır. Bir nesnenin referans çerçevesinin içerisinde fiziksel yerini anlatan konum ile de tasarımlarda karşıtlık etkisi yaratılabilmektedir. Konumdaki çarpıcı ya da beklenmedik değişiklikler, dinamik karşıtlık yaratabilmekte veya görsel odağı değiştirebilmektedir. Konum da yönelim gibi sıklıkla hareketle bağlantılanabilir (Uyan Dur, 2011).

Sayın, karşıtlık ilkesinin uygulama yöntemlerini şu sözleriyle dile getirmiştir;

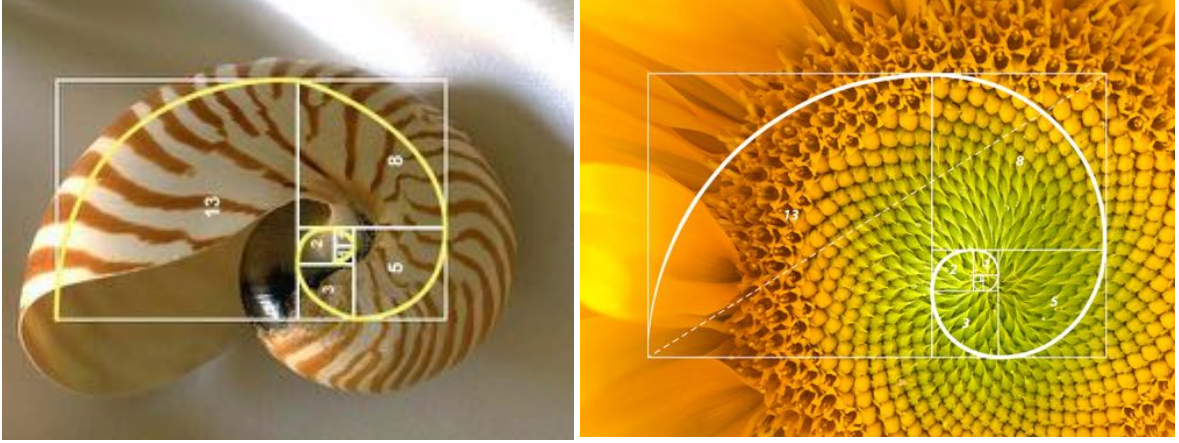
Grafik tasarımda renklerle karşıtlık anlayışı, daha evirgen (pratik) görüldüğünden olsa gerek, sıklıkla başvurulan etki arayışlarından biridir. Ancak, grafik gösterge dahil her tür tasarımda karşıtlık; göstergelerin büyüklük-küçüklük, kısalık-uzunluk, kalınlık-incelik vb. boyutlarıyla sağlanabileceği gibi; çokluk-azlık gibi nicel yaklaşımlarla da sağlanabilmekte; kıvrımlı-kıvrımsız, sivri-küt gibi biçimsel özelliklerle sağlanabileceği gibi yumuşaklık-sertlik, koyuluk-açıklık, hafiflik-ağırlık vb. özelliklerle de sağlanabilmektedir (Sayın, 2021, s. 22).

Oran-Orantı

Oran, sözlüklerde büyüklük, nicelik, derece bakımından iki şey arasında veya parça ile bütün arasında bulunan bağıntı olarak tanımlanmaktadır. Orantı ise, bir şeyi oluşturan parçaların kendi arasında ve parçalarla bütün arasında bulunan uygunluk olarak açıklanmaktadır (TDK).

Geçmişten günümüze kullanılan çeşitli oran sistemleri gerek görsel düzenlemeye, gerekse yapının kolay algılanabilmesine yardımcı olmuştur. Antik Yunan yapıtlarının tasarımında “Altın oran” adı verilen oran kullanılmış; daha sonra bu temel üzerine “Pisagor Pentagramı”, “Fibonacci Sarmalı”, “Vitruvian Man” ve “Modulor” gibi önemli matematiksel oran sistemleri geliştirilmiştir. Altın oran, grafik tasarım alanında kağıt boyutlarının temelini oluşturur ve altın oranın ilkeleri dengeli tasarımlar elde etmek için kullanılabilir. Altın Oran’ın, Antik Dönem’de mutlak güzel oranları temsil ettiği düşünülürdü. Bir çizgiyi yaklaşık 8/13 oranında bölmek, çizginin kısa parçasıyla uzun parçası arasındaki oranın uzun bölümünün tamamına eşit olduğu anlamına gelmektedir. Bu

oranlara sahip nesnelere doğada sıkça bulunan ve göze hoş gelen nesnelere olarak bilinmektedir. Örneğin, deniz kabuğu, salyangoz ve çiçeklerin taç yapraklarında görülmektedir (Görsel 26).



Görsel 26. Doğada Deniz Kabuğunda ve Ayçiçeğinde Bulunan Altın Oran

(<https://clevelanddesign.com/insights/the-nature-of-design-the-fibonacci-sequence-and-the-golden-ratio/>)

Oran/orantı bilgisinden yararlanılarak birçok bilindik logo oluşturulmuştur ve bu yaklaşım fotoğrafçılıkta da çok yaygın olarak kullanılmaktadır (**Görsel 27**).



Görsel 27. Fotoğrafçılıkta Kullanılan Altın Oran

(<https://visme.co/blog/layout-design/>)

Tartım (Ritim)

Bir yüzey üzerine birbirine benzeyen biçimlerin bütünlük oluşturmak üzere yerleştirilmesi sonucunda meydana gelen düzen bir tartım'ı oluşturmaktadır. Bu tartım, tekdüze olanla alışılmamış olanı bir araya getirmektedir (Becer, 2019, s. 72).

Şekil ve biçimlerin bir benzerlik dahilinde tekrarlanması olabildiği gibi, bu şekil ve biçimlerin yönlerinin oluşturduğu hareketler de olabilir. Şekil ve biçimlerin tekrarı, benzer biçimlerin bir yönde kullanımı, yapılan kompozisyonda benzer göz hareketleri yaratır. Bu, kompozisyonda birlik ve bütünlüğü sağlayacak benzer elemanların tekrarı ile meydana gelmektedir. Benzer öğelerin tekrarı tasarımda bir tartım oluşturmaktadır (Odabaşı, Aslan, 2002, s. 130).

Tasarımda tartım olgusu, görsel öğelerin sistemli ve sistemsiz bileşimi ile yapılmaktadır. Evans ve Thomas'ın da belirttiği gibi; tartım tasarımın biçimini adeta kabul ettiren bir öğedir; çünkü tartımlı yaklaşım sayesinde tasarım öğeleri devinim kazanmaktadır (Aktaran: Sayın, 2021, s. 27).

Bütünlük / Birlik

Bir tasarım içerisindeki görsel unsurlar gruplandırılarak ve bunları birbiriyle uyum sağlayacak şekilde düzenleyerek bir araya getirilmesiyle bütünlük oluşturulmaktadır. Aynı temel biçime, boyuta, renge ya da dokuya sahip olan unsurlar tasarımda ideal bir bütünlüğü sağlamaktadırlar. Benzer nesnelere gördüğümüzde, bunları gruplandırarak bir bütün halinde algılarız. Bazen benzerliğe dayalı bir bütünlük içindeki farklı kullanılan bir öğe, dikkati çekebilmektedir. Buradan hareketle bu farklı olan öğeyi öne çıkarabilmek için, diğer tasarım unsurlarının bir bütünlük içinde bulunmaları gerekmektedir (Keskin, 2017, s. 23).

Armoni veya uyum biçiminde de açıklanabilen bu ilke tasarımdaki en önemli etkenlerden biridir. "Etkili tasarımın olmazsa olmazlarından biri de tasarım öğelerinin belli bir bütünü oluşturan düzen içinde değerlendirilerek sunulmasıdır" (Sayın, 2021, s. 24).

Tasarımda mekan, kimlik ve gereksinimler doğrultusunda tüm görsel öğelerin devamlılık ve dil birliği sağlamanın, tasarımın kimliklenmesinde ve kişilik kazanmasında büyük etkisi vardır.

Vurgu ve Odak Noktası

Dikkat çekiciliği sağlayan temel etken olarak, her türlü görsel düzenleme etkin bir vurgu elemanına ihtiyaç duymaktadır (Uçar, 2019, s. 271). Tasarımcı, iyi bir çalışma ortaya koymak için, “hangi görsel öğelerin vurgulanması gerektiğine önceden karar vermeli ve bu kararı verdikten sonra da her unsur üzerinde farklı vurgulama yöntemleri yapmalıdır” (Becer, 2019, s. 74).

Vurgulama konusunda tasarım yüzeyinde aynı anda herşey vurgulanmak istenirse vurgu kavramı gerçekleşmez. Çok sayıda görsel unsurun kullanıldığı bir tasarımda vurgudan söz edilemez (Keskin, 2017, s. 26). Bu konuyu destekler nitelikte Erol Turgut’un yorumu şu şekildedir:

İletinin izleyiciye ulaşma başarısı, bir anlamda, bu öğelerin, birbirinin algılanmasını engellemeden, belirli bir öncelik sırasında olmasına bağlıdır. Tasarlanan tüm öğelerin aynı vurgu, etkide olması, görsel karmaşa yaratıp iletinin izleyiciye ulaşmasında aksamalara neden olmaktadır. Çünkü, tasarım öğelerinin tamamı aynı anda algılanamayacağından belirli bir öncelik sırası içinde kurgulanması doğru olacaktır. Tasarım öğeleri, birincil, ikincil ve giderek azalan önemde sıralanırken izleme, ilgiye göre, bu düzen içinde yönlendirilmiş olur (Aktaran: Karaalioglu, 2015, s. 61).

Süreklilik

Tasarımda bazen bir çizgi ya da kıvrım tasarım boyunca hareket etmektedir. Bu durum devamlılık ilkesinin göstergesidir. Göz, tasarım alanında bir unsurdan diğerine doğru kesintisiz geçiş yapabiliyorsa, devamlılık sağlanmış demektir. Göz hareketinin usulca denetlendiği bir tasarım, daima hedefine ulaşmaktadır. Devamlılığı sağlamada, görsel öğelerin biçimleri ve boyutları arasında oluşturulan benzerlikler, tekrarlamalar ve görsel sıradüzen etkili araçlardır (Becer, 2013).

Tek bir tasarım içinde olduğu kadar, dizi oluşturan birçok tasarım arasında da devamlılık sağlanabilmektedir. Bütünün bir parçası olduğunu vurgulamak amacıyla bilgilendirme

grafiklerinde de devamlılığı sağlayan ögeler kullanılabilir. Devamlılığı sağlayan unsur dışında her bir tasarım, kendine özgü bir kişiliğe sahip olmalıdır (Keskin, 2017, s. 20).

Sinan Sayın'a göre, süreklilik ilkesi bağlamında aynı yönde izlenebilen şekiller birbirinden ayrı bile olsalar bütün olarak algılanırlar. Düzgün bir çizgi veya eğri üzerinde sıralanan nesnelere devamlılığı sağlar. Hareketli bilgilendirme tasarımlarında sıkça görülen bu ilke, mesajın hedef kitleye etkili biçimde ulaşmasına yardımcı olmaktadır (Sayın, 2018, s. 47).

2.2 Mekan Bağlamında Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı

Bilgilendirme tasarımının aktif kullanılan ortamlarda düzeni ve işleyişi sağlayabilmesi, görünür olabilmesi, ortamla uyumu yakalayabilmesi ve koruyabilmesi için mekan tasarımı ile birlikte ele alınması gerekir. Çünkü "bilgilendirme ve yönlendirme elemanları, mekan tasarımının olanakları doğrultusunda değerlendirilip, yerleştirildiği takdirde amacına ulaşır" (Bulut ve Uslu, 2017).

Mekan tasarımı, mekana yerleştirilen bilgilendirme ve yönlendirme elemanlarının niteliksel ve niceliksel verileri ile mekanın kullanım amacına yönelik görsel, akustik, iklimsel, hacimsel ihtiyaçları göz önünde bulundurularak gerçekleştirilmelidir.

Ortamdaki veri, süreç, hiyerarşi, anatomi, kronoloji ve birçok farklı konu hakkındaki bilgiyi görsel olarak sunabilir (Lankow, 2012, s. 20). Böylece mekandaki kullanıcı profiline; cinsiyeti, yaşı, kültürü, eğitim durumu fark etmeksizin, doğru bilginin algılanması kolaylaşmaktadır.

Günlük hayatta; bir adresi bulamamak, belirsizlik içinde kaybolmak, bir işareti anlayamamak vb. durumların sebebi eksik ve yanlış bilgilendirmeden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla bilgilendirme sistemleri yaşamımızı kolaylaştıran önemli bir gerekliliktir. Bu alanda başarılı tasarımların ortaya konulabilmesi için disiplinlerarası iş birliğine ve bu iş birliği içerisinde tasarımlara şekil ve yön verecek grafik tasarım disiplinine ihtiyaç vardır (Aybay, 2017).

Bir mekan için bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları yaparken dikkat edilmesi gereken bazı kaçınılmaz noktalar bulunmaktadır. Bunlar şu şekildedir:

- Proje için mekanın incelemesini yapmak üzere mimarlar, mühendisler ve grafik

tasarımcılardan oluşan bir ekip kurulmalıdır.

- Ortak kararlar neticesinde mekanla gerek estetik gerekse ergonomik bakımından uyum sağlayacak, görsel tasarımlar geliştirilmelidir.
- Tasarım uygulaması aşamasında kullanılacak malzeme seçimine dikkat edilmelidir. Farklı fiziksel koşullara dayanıklı, uzun yıllar varlığını koruyacak ve ekonomik malzemeler kullanılmalıdır.

Tasarımcı bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarını görsel algı kuramlarından yararlanarak oluşturup insanlara verilmek istenilen mesajı doğru bir şekilde iletmelidir. Gestalt felsefesine hakim olmak grafik tasarımcının bilgilendirme ve yönlendirme tasarımında, hedef kitlenin algı durumuna göre tasarım üretmesi bakımından yol gösterici olmaktadır. Şekil ve zemin, denge, eş biçimli uygunluk, algısal gruplama, benzeşme ve ayrışma Gestalt felsefine ait algılama ilkeleridir. Aynı zamanda grafik tasarımcı, nokta, çizgi, şekil, renk ve doku gibi tasarım unsurlarından yararlanarak tasarımları geliştirmelidir.

Disiplinlerarası iş birliği ve etkileşim perspektifinden bakılırsa, grafik tasarımcının doğal izleği dışında, farklı disiplinlerle iki türlü ilişkisi söz konusudur. Bunlardan biri, bu disiplinlerin ürünlerinden çıkarsamalar yapmak ve yeni bileşimler yaratmak, diğeri ise, farklı disiplinlerden aldığı ve farklı disiplinlere verdiği destektir. Bu alışveriş ve iş birliği için “kolektif” veya “ortak” tasarım adı kullanılabilir. İş birliğini, yani ortam tasarım uygulamalarını belli bir hiyerarşiyle güfte-beste-icra, senaryo-sinema, tiyatro eseri-oyun, şehir planlaması-mimari, grafik tasarım-fotoğraf, mimari-grafik tasarım, sinema-grafik tasarım, endüstriyel tasarım-grafik tasarım gibi birçok disiplinde görülmektedir.

Önsel etmenlerin uzmanlığa dönüşmesi, evrenin ve doğanın yansımaları, evrenden ve doğadan disipline, disiplinden başka bir disipline etkiler ve disiplinlerarası ilişkiler, her şeyden önce entelektüel bir inşa faaliyetini getirir. Bir grafik tasarımcı örneğin, bir ambalaj tasarımı yaparken, mimarinin çeşitli kapı ve pencere formlarından yararlanabilir. Ancak bu formların, grafik tasarıma bir grafik unsuru olarak aktarılması, entelektüel bir transformasyonun gerçekleştirilmesiyle mümkündür. Harflerin mimari özellikleri bir “tahkik”in sonucu olmakla birlikte, tipografinin boyut kazandırılarak tipotektüre dönüştürülmesi sonucu ortaya çıkan örneklerin birçoğu, “tahkik”le “taklit” arasında bir yerde dururlar (Tuncer, 2009, s. 54).

Mimarın, farklı disiplinlerden, örneğin grafik tasarımcıdan alacağı hizmette grafik tasarımcının pozisyonu da aynıdır. Grafik tasarımcı da mimarın genel tasavvuruna hizmet eder. Ünlü Hollandalı Gert Dumbar, kendisiyle yapılan bir söyleşide tam da bu ilişki ve iş birliğine işaret ederek şu şekilde bir açıklama yapmaktadır:

Mimar yıkılmayacak bir bina yapar. Grafik tasarımcı ise binanın sinyalizasyon sisteminden sorumludur. Bu durumda, mimarla çalışmak durumundadır. Bazen bina için görsel kimlik önerir. Bu, birlikte uyum içerisinde çalışma meselesi. Bu tip bir iş birliğinin herhangi bir kuralı yok; tamamen mimarın ve grafik tasarımcının entelektüel kalitesi ile ilgili bir durum; eğer bu iki kalite yüksekse, mimar ve tasarımcı bir arada çok güzel işler ortaya çıkarabilirler. Grafik tasarım diğer disiplinlerle çalışmaya çok açık bir disiplin. Grafik tasarım, kurum ile bina ve nesnelere ilişkilendirme konusunda çok güçlü bir araç, binanın ya da nesnenin üzerine isim yazmaktan çok daha güçlü (Aktaran: Tuncer, 2009, s.54).

Mimari yapılar genellikle kentsel çevrelerin navigasyonunda kullanılan işaretlerdir. Sembol şeklinde öne çıkan mimari görüntüler, etkin olarak mahalle ya da belirli konumları tanımlamada kullanılabilir. Çeşme, bahçe, köprü ve anıt gibi manzara öğeleri de başarılı sembol görüntüleri oluşturur. İşlev, eylem, tarih ve kültürü temsil eden semboller de etkindir. Belirli bir yönlendirme sistemi içerisinde birden fazla benzer sembol görüntüsünün kullanılmaması iyi bir kuraldır. Örneğin, birden fazla mimari görüntüsü kullanılması gerekiyorsa, bina tarzları, bina bölümleri arasındaki farklılıklar veya belirli bir detay; istenilen özgünlüğü yaratmada yardımcı olur (Wyman, 2009, s. 72).

Bir sembolün iyi görünme derecesi ışıklandırma, boyut, uzaklık oranlarının görüntülenmesi, kontrast ve tanınabilir şekil gibi çeşitli etkenlere bağlıdır. Bu etkenler, tipografinin okunaklı olmasını değerlendirmeye oldukça benzerdir. Semboller tasarlanmış mesajlarıyla iletişimi kaybetmeden, olabildiğince basit ve direkt tutulmalıdır. Semboller tanınmayacak kadar basit olursa; iletişimden çok dekorasyon ya da durağan bir görsel olarak algılanabilirler.

Yönlendirme sistemleri tasarlarırken izlenecek temel hedefler; çok dilli bir dinleyici kitlesiyle iletişimde bulunmak, uygun ve okunaklı görüntüler oluşturmak, üçüncü boyutu kullanmak ve iyi işleyen, gerektiğinde zaman testine dayanaklı olabilen, arıtılmış estetiğe sahip özgün bir sistem yaratmaktır (Wyman, 2009, s. 73).

Grafik tasarım pek çok farklı alanı ve etkileşimi bir arada barındıran bir disiplindir; yayın grafiğinden ambalaj tasarımına, tipografiden yönlendirmeye çeşitli alan ve teknolojilerin bütünleştiği, kendi içinde yeni melez disiplinlerin olduğu bir iletişim ağıdır. Günümüzde iletişim, tarihteki en hızlı dönemine girmiş, grafik tasarım da bundan birebir etkilenen

alanlardan biri olmuştur. Grafik tasarım, doğasında barındırdığı disiplinleri bir araya getiren yapısıyla, görsel iletişime olan gereksinimin artmasına ve buna yönelik teknolojilerin gelişmesine paralel olarak, yepyeni açılımlara temel oluşturmuştur. Mekan ve grafik tasarım ilişkisi de bu oluşumlardan biridir.

Mekan ve görsel iletişim, insanlık tarihinin başlangıcından beri karşımıza çıkmaktadır. İlk insanın mekanı mağarasıdır; görsel iletişimini de mağara resimleri aracılığıyla sağlamıştır. Yaşanan mekandaki fiziksel varlığı somutlaştıran görsel öğelerin ilk örnekleri olan mağara resimleri, hemen her tarih kitabının ilk sayfalarında yer almaktadır. Mekan konusunun kapsamlı olarak araştırılması, antropolojik, sosyolojik, psikolojik ve mimariye dayalı araştırmaları da beraberinde getirmektedir. Tüm bu alanların görsel iletişimde oluşturduğu zemin araştırılmalı ve bu araştırma grafik dil üzerinden yapılmalıdır. Bu doğrultuda, tasarımın yaratıcı ve farklılaştırıcı rolü, mekan çatısı altında ve grafik tasarımcı gözüyle ortaya konmaktadır (Taşçıoğlu, 2020, s.10). Doğru ve etkili bir bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı için doğru bir mekan tasarımına ve doğru bir görsel iletişime ihtiyaç vardır.

Mağazalar ve alışveriş mekânları vitrinleriyle alıcılara ulaşmaya çalışırlar. Kimliklerini mekânları aracılığıyla vurgular ve hedef kitlelerini bu kimlikleri aracılığıyla kendilerine çekerler. Tüketicinin giderek yaygınlaştığı kültürlerde, ticari mekân görsel alışkanlıkları da belirler. Grafik dilin kullanımı, kamusal ve özel mekânlara da yansımaktadır. Sosyal mekânların barındırdığı ürün ve hizmet tanıtımlarına yönelik iletiler, bireylerin görsel birikimlerini etkilemekte ve bunun sonucu olarak mekânlarda grafik dil kullanımı kaçınılmaz bir alışkanlık haline gelmektedir (Taşçıoğlu, 2020, s. 20).

Mekânı oluşturan çeşitli bileşen ve öğeler, mekânı algılamada rol üstlenir ve mekânın bütünsel etkisi üzerinde önemlidirler.

2.2.1 Düzlem

Düzlem mekân tasarımının en temel öğesidir. Döşeme, duvar ve tavan olarak kullanıldığında mekânın çevresini sarmaktadır. Daha küçük düzlemsel öğeler kapıları, merdivenleri ve mobilya gibi diğer mekân unsurlarını oluşturur. Düzlem mekânın çevresini sardığı gibi, mekâna ait malzeme, doku ve renk gibi nitelikleri taşır, akustiği/yankılanımı ve ışığı kontrol eder.

malzeme ve boyutları gibi nitelikleriyle kullanıcıya yalın mesajlar da verebilmektedir. Büro müdürü kapısı gibi makam bildirmede, giriş, çıkış, geçiş yok gibi yönlendirmelerde, kadın ve erkek tuvalet kapısı gibi sınıflandırmalarla kullanıcıya mekan hakkında açıkça çağrışımında bulunmaktadır.

Duvarlar bir iç mekanın örgütlenmesinde donatılara ve kullanıcıya bir arka plan oluşturmaktadır. Doku, renk, desen, eğri, dik, yamuk, gibi bir çok biçim ve düzen değişimleriyle mekan tasarımında önemli bir yer tutmaktadır. Düz-eğri biçimi, koyu-açık tonları, saydam-opak, yumuşak- sert dokularıyla istenilen atmosferin ve insan hislerinde uyandırdıkları tepkimelerle farklı izlenimler oluşturmaktadırlar.

Londra’da Elips Design tarafından tasarlanan ve markalanmış Dri Dri adlı İtalyan dondurma mağazasının vitrin camına yapılan tasarımlar hızlıca göze çarpan, keyifli bir cam grafiği örneğidir. Camdaki dondurma toplarının aromaları hakkında bilgiler görseller altında verilmiştir. Bu sayede müşterilerin mağazaya girmeden ve menüye bakmadan dondurma seçimlerini belirleme kolaylığı sağlanmıştır (Görsel 29).



Görsel 29. Dri Dri İtalyan Dondurma Mağazası Cam Grafiği, Londra

(<https://retaildesignblog.net/2012/07/22/ice-cream-dri-dri-italian-gelato-by-elips-design-london/>)

Duvarlar mekanı taşıyan aynı zamanda onu bir forma sokan bileşenlerdir. Kapı ve pencere gibi açıklıklar sağlayan duvarlar aynı zamanda tavanların ve zeminlerin de tamamlayıcısı rolünü üstlenmişlerdir. Zemin düzlemiyle birlikte hareket eden duvarlar mekanda zeminin bir uzantısı olarak görülmektedir. Duvar bileşeni sınırsız olarak devam eden zemin düzlemini sonlandırmakta ya da onun sürekliliğini sağlamaktadır. Kuşatıcılığı tamamlayan zemin ve tavan düzlemleriyle birlikte duvarlar, mekanın boyut ve biçimi üzerinde hakimiyet sağlamaktadır. Zemin ve duvar etkileşimi mekanın biçimlenmesinde belirlenen işlevle birlikte mekanda bütünlük oluşması adına önem arz etmektedir (NC Dünya Floor, 2021).

Pencereler mekanın dışarıya açılan gözleri olarak tanımlanabilir. Aynı zamanda pencereler ışık kaynağı olarak mekanların vazgeçilmez yapısal elemanlarıdır. Küçük pencereci veya hiç penceresi olmayan mekânlar, yaşam alanı olarak konforlu ve huzurlu olarak nitelendirilmez. Böyle bir mekân, hapishaneye ya da insan yaşamayan bir depoya benzetilebilir. Pencereler, dışarıdan bakıldığında ise, evin içinde yaşam olup olmadığını gösteren saydam elemanlardır (Taşçıođlu, 2009, s. 31).

Zemin

Zemin döşemesi diđer yüzeylerin aksine insan bedeniyle ve eylemleriyle doğrudan ilişki içerisinde. Yer çekimine karşı gelen doğamızın sürekli temas halinde olduğu yürüme gibi birçok eylemin üzerinde gerçekleştirildiđi yüzeylerdir. İnsan eylemlerine altlık olarak kullanıldığı zemin döşeme malzemeleri hem işlevsel, hem estetik ölçütleriyle mekanın karakterini oluşturmada önemli bir rol üstlenmektedir. Genelde donatılarla üzeri kapatıldığı varsayılan geri planda kalıyormuş gibi duran bu bileşen gerek dokusu ve rengiyle gerekse işlevine göre seçilen malzeme ve güvenlik özellikleriyle mekanın kimliğini oluşturmada önemli bir araçtır.

Görsel ve fiziksel varlığıyla zemin düzlemi özel bir öneme sahiptir ve iç mekandaki her öğeyi desteklemektedir. Bu anlamda zemin kaplamasında sade malzemelerin kullanımı bu düşünceyi tamamlayan en etkileyici yöntem olabilmektedir. Zemin düzlemi üzerinde yapılacak olan uygulamalar mekanları birbirinden ayırabildiđi gibi birleştirebilmektedir. Zemin malzemesinin ya da renginin deđişimiyle mekanda görsel mekan bölümlenmeleri yaratılabilmektedir. Tek bir malzemenin veya birden fazla malzemenin zıtlığı oluşturularak kullanılması görsel anlamda mekânlarda bölümlerin oluşmasını sağlayabilmektedir. Koronavirüs pandemisinin endişeli ortamında, stüdyo 5•5, yayaların sokaklarda güvenli bir

şekilde gezinmesine yardımcı olmak için Fransa'nın Paris şehrinde sosyal mesafeli bir bilgilendirme, yönlendirme ve işaretleme sistemi oluşturdu. Renkli, dostça işaretler, şiirsel bir şekilde, parislilere, endişe veya korku yaratmadan uygulanması gereken 1 metrelik mesafe kurallarına uymayı hatırlatmaktadır.

5•5 stüdyosu tarafından tasarlanan basit dalga temalı işaret sistemi, su üzerinde seyreden bir gemiyi betimleyen Paris blazonunun yanı sıra Seine nehri sembolünden de etkilenmiştir. Ayrıca dalgalar parislilere şehrin 'fluctuat nec mergitur!' (Dalgalanır ama batmaz) mottosunu da vurgulamaktadır (Görsel 30 ve Görsel 31).



Görsel 30. Dalga Temalı Sosyal Mesafe Zemin Yönlendirme Tasarımı, Fransa
(<https://www.designboom.com/design/wave-themed-street-signage-system-by-studio-5%E2%80%A2-encourages-parisians-social-distance-05-26-2020/>)



Görsel 31. Dalga Temalı Sosyal Mesafe Zemin Yönlendirme Tasarımı, Fransa
(<https://www.designboom.com/design/wave-themed-street-signage-system-by-studio-5•5-encourages-parisians-social-distance-05-26-2020/>)

Tavan

Mekan içerisinde en çok gözardı edilen buna rağmen, en önemli etkiye sahip alanlardan biri de tavadır. Duvarlar ve zemin döşemeleri gibi birebir iletişim halinde, yakın mesafede dokunma hissini oluşturmaya da tavanlar, iç mekanın biçimlenmesinde düşey düzlemde sınırlamaları ve boyutsal farklılıklarıyla görsel bir öğe olmaktadır. Mekanda örtücü bir etkisiyle bireyin psikolojik açıdan korunma duygusunu sağlamaktadır (NC Dünya Floor, 2021).

Tarihsel süreçte tavanlar sergileme öğesi olarak kullanılan taşıyıcı eleman ya da resimler yapılarak süslenen, ahşap oymacılığıyla bezenen geniş yüzeyler olarak mekanda önemli bir yer tutmaktaydı. Tonozlu ve kubbeli tavanlar iç bükey ya da dış bükey kalıplamalarla işlenmekteydi. Böylelikle tavanlar mekanların merkezi noktası gibi algılanmakta ve diğer öğelere göre baskın konuma geçmekteydiler. Günümüzde mekamlarda asma tavan sistemleri sıklıkla kullanılır hale gelmektedir. Bu sistemler tavanı bir plastik öğe olarak çeşitli uygulamalara açık bir konuma getirmiştir. Mekanın boyutsal açıklıkta yükseklik ve

alçaklık ölçeğinde önemli etki oluşturmaktadırlar. Mekana açık, ferah, basık, resmiyet, rahatlık gibi insan algısında izlenimler bırakmaktadır. Tasarım sürecinde tavanlara yapılan her müdahale mekanın kimliğine ve atmosferinin oluşmasında olumlu katkıda bulunmaktadır.

Bilgilendirme ve yönlendirme açısından bakıldığında tavandan sarkıtılarak kullanılan işaret sistemleri özellikle kalabalık olan aranılan bilgiye veya gidilecek konuma ulaşılması zor olan otogar, havaalanı, hastane ve alışveriş merkezi gibi mekanlarda oldukça kullanışlıdır (Görsel 32 ve Görsel 33).



Görsel 32. Eastland Alışveriş Merkezi, Yönlendirme Tasarımı, Melbourne, Avustralya
(https://www.behance.net/gallery/38013185/Eastland-Wayfinding-and-Signage?epik=0CKuuE_IWH75y)



Görsel 33. Köln Bonn Havaalanı Yönlendirme Tasarımı, Almanya
(<https://fontsinuse.com/uses/4069/koeln-bonn-airport-2>)

Sütun

Hasol'a göre kolon, 'Uzunluğu doğrultusuna paralel kuvvetlerin etkisi altındaki çubuk, sütun'dur. Kolonlar, giriş ya da döşemelerden gelen etkileri öteki kolonlara veya temellere aktaran genellikle düşey taşıyıcı öğelerdir. Kolon sözcüğü genelde betonarme sütunlar için kullanılmaktadır (Aktaran: Açıcı, 2015, s. 32). Kolonlar, kendi işlevleri dışında mekana estetik değer de katmaktadırlar. Ayrıca kolonlar mekanları birbirinden ayırarak, mekan içinde sınırlayıcı görevler de üstlenmektedirler.

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı uygulamalarında sütun ve kolonlardan sıkça yararlanılmaktadır. Otopark, hastane, otopark gibi mekanlarda bulunan sütunlar üzerine özellikle yönlendirme işaretleri yerleştirilmektedir.

Amerika'da bulunan Tacoma Sanat Müzesi otoparkında bulunan beton sütun üzerinde müze girişinin yönünü tanımlayan işaret ve yazılar kullanılmıştır (**Görsel 33**).



Görsel 33. Tacoma Sanat Müzesi Otoparkı, Studio Matthews, Washington, ABD
(<https://designawards.core77.com/Visual-Communication/33687/Tacoma-Art-Museum-signage-and-wayfinding>)

2.2.2 Ölçek

Kentsel mekanın etkisini kuvvetlendirmek; insanın mekan içinde kendini rahat hissetmesi için mekanda yer alan elemanların insan ölçeğine yakın olması önemlidir. Birbirleriyle ve çevreyle uyumlu ölçeğe sahip parçalar etkili bir sitem oluşturulmasını sağlar. Bilgilendirme ve yönlendirme elemanlarının büyük olmaları daha etkili oldukları anlamını taşımamaktadır önemli olan yatay ve düşey düzlemde boyutlandırmaların birbirlerine oranlarıdır.

İşaretler ve tabelalar, binaların parçaları olarak kullanıldıklarında, mekanlar, boşluklar ve mimari ölçek önemlidir. Bina ölçeğini algılamadaki değişiklikler, işaretlendirme ile sağlanabilir. Mimari öğelerin boyutları çevre elemanlarının tasarımını etkiler. İşaretler ve grafikler büyük objelerin insan ölçeğine indirgenmesini ve kolay algılanmasını sağlar.

2.2.3 Doku

Doku, bir yüzey üzerinde tekrarlara dayalı biçimsel bir düzendir (Becer, 2002, s. 61). Doku, dokunma duyusunun ve bir nesnenin yüzeyinin hissini görsel karşılığıdır. Günlük hayatımızda çevremizdeki çeşitli nesnelere baktığımızda doku algımızı ve anlayışımızı büyük ölçüde kullanırız. Optik doku, gerçek nesnelere fiilen dokunma ve algılama niteliklerinin yerine geçer. Doku, bu nesnelere ilgili kişisel deneyimimize göre nesnelere pürüzsüz veya pürüzlü, yumuşak veya sert, ağır veya hafif, soğuk veya sıcak ve keskin veya düz görünmesini sağlar. Görsel sanatlarda doku çok önemlidir. Bir fotoğrafta kağıt, plastik, taş, ahşap ve diğer birçok malzemenin yüzeyini deneyimleyebilir ve ona gerçekten dokunduğumuz andan itibaren o hissi hatırlayabiliriz. Bunu yapabilmek için resimdeki aydınlatma ve gölgeler çok önemlidir. Bir resimde net ve belirgin fırça darbeleri, üç boyutlu doku izlenimine katkıda bulunur. Doku bir resme gerçekçilik katar. Aynı zamanda duygusal ve psikolojik bir etki de ekler. Pek çok kişi yumuşak ve pürüzsüz nesnelere olumlu tepki verir ve keskin ve sert nesnelere itici bulur (Pettersson, 2002, s. 132).

Yüzey dokuları çevresel grafiklerin görsel algılanması üzerinde oldukça etkilidir. Yüzeylerin parlak, düz, mat, pürüzlü olmalarına göre farklı etkileri bulunmaktadır. Mekan tasarımında karşıt dokuların yarattığı etkiden faydalanılabilir.

Google firması, Kirkland kampüsündeki çalışma alanını genişletmesiyle kampüste meydana gelen ulaşım ve yön bulma karmaşasını gidermek için yeni bir yönlendirme tasarımı planına ihtiyaç duydu. Bu doğrultuda Studio Matthews tasarım ekibiyle Montessori öğrenme ve çalışma yöntemine dayalı beş duyunun tümünü kullanmayı vurgulayan ideolojiden faydalanarak yönlendirme tasarımı geliştirdiler. Kampüsteki her binayı Google'ın markasıyla ilgili farklı doku, harf, şekil ve renkle tanımlama kararı aldılar. 2017 yılında SEG D onur ödülüne layık görülen bu çalışma, gün ışığının gündengüne ve mevsimden mevsime değişmesiyle, işaretlerin boyutsallığı bir gölge oyunu meydana getirirken, akılda kalıcı algılanması kolay işaretleri keyifli bir şekilde kullanıcılara sunmaktadır (Görsel 34).



Görsel 34. Google Kirkland Kampüsü yönlendirme tasarımı uygulamalarından bir görüntü, ABD, Studio Matthews, 2016

(<https://segd.org/google-wayfinding>)

2.2.4 Hareket

Merdivenler, rampalar, yürüyen merdivenler ve asansörler, kullanıcıları mekanda hareket ettirmenin yanında, ilgi çekici ve açıklayıcı öğeler olarak nitelendirebilir. Merdiven çok yaygın kullanılır ve heykelsi özelliği ve farklı seviyeler arasında malzeme ve biçimleri bağlaması ya da karşıtlık oluşturması bakımından pek çok seçenek sunar. Merdivenler mekanda üç boyutlu algılanan bileşenlerdir. Buldukları konum ve biçimsel özellikleriyle üçüncü boyutta mekanı etkilemektedir. Mekanda tek başlarına heykelsi bir nesne gibi

konumlandırıldıkları gibi duvara dayalı olarak kurgulanan merdivenin etkisi daha güvenilir ve düzlemsel olabilmektedir. Merdiven hareket etme ve durma gibi eylemlerin gerçekleştirildiği, hacimsel bir kütle olarak mekanlarda yer almaktadır. Merdivenlerin kaplayacağı alan, mekan içerisinde ne tür eyleme yönelik olacağı, işlevsel özellikleri ve sağlayacağı etki yönlendirici olmaktadır.

Görsel 36’da görüldüğü üzere Virgile ve Stone mimari tasarım firmasının yaptığı alışveriş merkezinde kullanılan yatay ve düşey dolaşım planı, mekanın biçimi ve işlevselliği açısından önem taşımaktadır. Yürüyen merdivenlerde kullanılan cam malzemeler, merdivenlere heykelsi bir kimlik kazandırmıştır. Görsel 37’de Amsterdam’daki Villa Arena mobilya alışveriş merkezi, Londra’daki Virgile & Stone tarafından tasarlanan bir restorandır. Restoran beton sütunların üzerinde konumlandırılmış ve ikinci kattaki iki yaya köprüsü ile erişim sağlanmaktadır. Mekanda kullanılan yeşil renk cam kenarlıklar ve ahşap korkuluklarla renk bütünlüğü sağlayarak mekanın hareketliliğine ortak olmuş ve güçlü bir odak noktası yaratmıştır.



Görsel 36. Villa Arena Mobilya Alışveriş Merkezi, Amsterdam, Hollanda, 2001.
(<https://bit.ly/3wWpv9v>)



Görsel 37. Villa Arena Mobilya Alışveriş Merkezi Restaurant Bölümü, Amsterdam, Hollanda, 2001.
(<https://bit.ly/3wWpv9v>)

2.2.5 Geçiş

Binaların içindeki hareketlerimizin çoğu mekandan mekana, odadan odaya, içeriden dışarı doğrudur; aslında gerekli olan yalnızca bir koridor ya da kapıdır. İki mekanı birleştiren her mekan kişilikli olabilir, çünkü bir geçiş hazırlığıdır. Biçimin, oranları, ışıklandırması ve ruh haliyle oynanarak, mekan içindeki yolculuk yönü ayarlanarak sosyal ya da kişisel bir mekan yaratılabilir, gelecekteki mekanlardan haber verilebilir ya da geçmiş hatırlatılabilir.

Geçiş alanları mekanlar arasındaki eşikte bulunur. Koridorlar iç mekanları birbirine bağlar, ikincil öneme sahip gibi görünseler de mekanı anlatma aşamasında önemli bir rol oynarlar. Dar, ışısız, basık, çok uzun koridorlarda mimarının yetersiz kaldığı durumlarda grafik tasarımdan destek alınabilir. Mekanın daha ferah, geniş, aydınlık görünmesine yardımcı olarak görsel elemanlar kullanılabilir. Bilgilendirme ve yönlendirme tasarım elemanlarının yerleşimi bu tip mekanlarda önemlidir. Bilgi verme ve yönlendirme amacının yanında, mekanın estetik görünümüne katkı sağlayacak çizgi, nokta, renk, gibi öğelerin kullanımı oldukça önem taşımaktadır. Işığın yetersiz geldiği bir mekanda renklerin aydınlatıcı etkisinden yararlanılabilir. Çok karmaşık bir yapıya sahip mekanlarda rahatlıkla

anlaşılabilir, sade ve net bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları kullanılabilir. Mekan tasarımında iç mimarların, endüstriyel tasarımcıların ve mühendislerin dışında grafik ve görsel tasarımcıların önemi bu noktada daha net anlaşılmaktadır.

Görsel 38’de İspanya’nın Bask bölgesinde bulunan tarihi arşiv binasının bodrum katındaki belge arşivi görülmektedir. Bodrum katlarının karanlık ve basık etkisini ortadan kaldırmak için güçlü aydınlatmaların yanı sıra açık renkler kullanılmıştır. Oda numarasını vurgulamak için işaretleyici rakamlar sarı renk kullanılarak yapılan çerçevenin kenarında kullanılmıştır. Bu sayede bodrum katının 20 metre derinliğine rağmen, doğru renk ve ışık kullanımı bu mekanın gündüz saatlerinde de aydınlık olmasını sağlamaktadır.



Görsel 38. Bask Bölgesi Tarihi Arşiv Galerisi, İspanya, 2013
(<https://www.archdaily.com/498781/historical-archive-of-the-basque-country-acxt>)

Görsel 39’da Ab Rogers tarafından Londra’da yapılan Scape öğrenci konutu tren vagonlarından esinlenilmiştir. Dinamik ve bütünleşik yönlendirme tasarımları ve canlı renk kullanımı binanın koridorlarını birbirine örmektedir. Dar koridorda duvarlarda ve yan cephelerde kullanılan beyaz rengin geniş alanda kullanımının yarattığı boşluk algısı, öğrenci oda numaralarını belirtmek üzere kullanılan işaretleme tasarımının bulunduğu yüzeyde kullanılan sarı renk ile dengelenmiş ve aydınlık, ferah ve aynı zamanda sakinlik sunan bir mekan yaratılmıştır.



Görsel 39. Scape Öğrenci Konutu, Londra , Ab Rogers
(<https://www.dezeen.com/2013/01/14/scape-student-housing-by-ab-rogers-design/>)

2.2.6 Maliyet

Maliyet malzeme seçiminde önemli belirleyici bir etkidir. Eğer seçilen malzemeler belirlenen bütçeyi aşıyorsa uygun olmayan ve bütçenin yetmediği seçeneklere zaman ve enerji harcamak gereksizdir. Uygulanan tasarımda kaliteli malzeme kullanımı uzun vadede daha az işçiliğe ve bakıma ihtiyaç duymaktadır, ucuz malzemelerin ise belli zaman aralıklarıyla yenilenmesi gerekir.

2.2.7 Sürdürülebilirlik

Dünyamızda kaynakların sınırlı olduğu ve ekosistemin yok olabileceği, yaptığımız her şeyin çevresel bir etkisi olduğu ve bu etkiyi olabildiğince azaltmamız gerektiği yeni yeni anlaşılmaya başladı. İdeal olan en az çevresel maliyetle üretilmiş, kolayca uyarlanabilen ve yeniden kullanılabilen, geri dönüştürülebilir ya da ekolojik dengeye en az zarar verecek şekilde elden çıkarılabilen ürünler ve sistemler kullanmaktır.

2.2.8 Dayanıklılık

Bazı malzemelerde zamanın cilası göze hoş gözüktür, bazıları ise yaşlandıkça eski ve bakımsız görünürler. Doğal malzemelerin zamanla görünümü ve yapısının değişmesine karşı hoşgörülü olurken üretilmiş malzemenin yıpranıp eskimesine aynı hoşgörüyü gösteremeyiz. Makine çağının zirvesinde, insan yapımı yüzeylerin keyfini sürüyoruz ama kolayca çizilen ve solan yüzeyler keyfimi kaçırmaya yetiyor. Ahşap ve deri gibi doğal malzemeler devamlı değişir ancak çekiciliğini kolay kolay yitirmez. Kalitenin dayanıklılığa bağlı olduğunu ve yalnızca yüzeysel bir özellik olmadığını biliriz. Genellikle iç mekan yüzey düzenlemelerinde yüzey kaplamaları, boyalar ve duvar kağıdı fazlasıyla kullanılmaktadır. Bu kaplamaların avantajı çoktur; çeşitli renk, desen ve dokuda bulunabilir ve kolayca uygulanabilir ve değiştirilebilirler. Fakat, doğaları gereği narın, hasara ve eskimeye açıklardır. Yüzey kaplamaları, kenar ve köşelerin fiziksel hasara açık olması sebebiyle özellikle kenar ve köşelerden zarar görürler. Bu noktada iç mimar ve grafik tasarımcıların malzemeler hakkında bilgi sahibi olması ve mekana uygun çağdaş, özgün, kullanışlı ve dayanıklı çözümler üretmesi ve tasarımlarını ona göre yapması gerekmektedir. 1876 yılında Amerika'da açılan Maryland hayvanat bahçesinde aslan, zürafa ve fil habitatlarının genişletilmesi adına 2019 yılında yenileme çalışması

yapılmıştır. Yenileme projesi kapsamında hayvanat bahçesinde görsel anlamda da bazı düzenlemelere yer verilmiştir. Görsel 40’da hayvanlar hakkında biyogerçekler ve yaşam alanları hakkında bilgiler yer almaktadır. Eskitilmiş metal parçalar, renkli grafikler ve doğal ağaç direkleri kullanılmıştır. Metal parçalarda oyulan desenler ve genel tasarım renkleriyle geleneksel kabile etkilerine de yer verilerek modern bir Afrika görüntüsü yaratmak hedeflenmiştir. Ahşabın doğal, organik ve sürdürülebilir yapısıyla ile yapay olan metal malzemenin karşılıklı etkisinden faydalanılarak estetik görüntü elde edilmiştir. Açık alanda kullanılan oksitlenmiş metal parçalar eskitilmiş formlarında kullanıldığı için hava koşullarından kolaylıkla etkilenmeyecektir. Direkt olarak kullanılan doğal ağaç gövdeleri dayanıklı ve uzun süreli kullanım için uygun bir malzemedir.



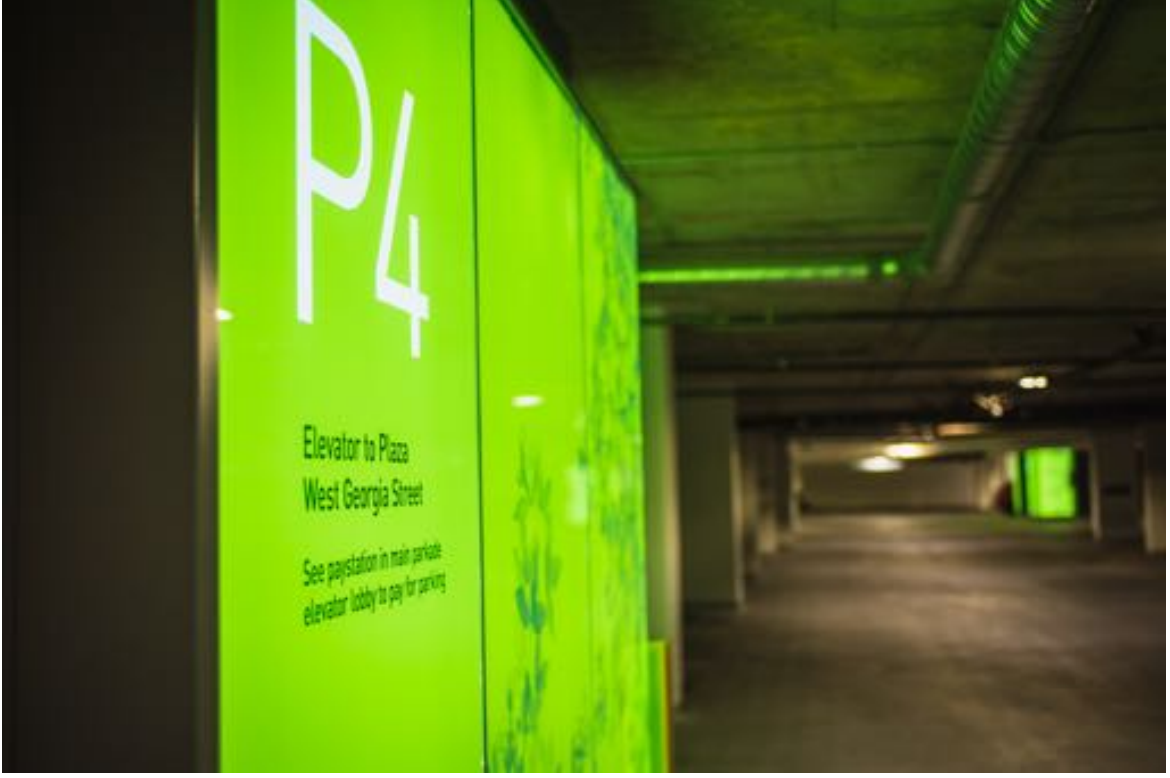
Görsel 40. Maryland Hayvanat Bahçesi Bilgiledirme Panosu
(<https://geckogroup.com/portfolio/african-journey/>)

2.2.9 Işık

Mekan tasarımlarında zarif detaylar, mekana uygun renk ve malzemeler kullanılarak etkileyici bir ortam yaratılabilir ancak ışık ve aydınlatma atlanmaması gereken önemli bir unsurdur. Işık ve ışık efektleri mekanı işlevsel ve keyifli hale getiren temel unsurlar arasındadır. Işığın yüzey üzerinde yarattığı etki ve doğrudan ışık almayan yerlerdeki gölgeler, biçimi ve dokuyu algılamaya yardımcı olurken mekana uygun bir ruh hali yaratmak için de kullanılabilir. Renkler ve tonlar arasındaki farkı ayırt etmemizi sağlayan da ışıktır. Görsel 41 ve Görsel 42’de Kanada’da sürdürülebilir, ekolojik ve doğal ürünlerin kullanımını destekleyen ve ofis satışı yapan Telus Gardens adlı iş merkezinin çok katlı otoparkı bulunmaktadır. İçten aydınlatmalı cam panelli kabinler ve görsel deneyimi tamamlamak için firmanın özünü yansıtan dijital olarak basılmış bitki grafikleri uygulanmıştır. Kabinlerden yansıyan neon ışıkların algılanma kolaylığı sayesinde park edilen araçların yerinin hatırlanması ve park edilecek yerlerin bulunması kolaylıkla gerçekleştirilecektir.



Görsel 41. Telus Garden Çok Katlı Otopark
(<https://tdhsigns.com/#!/telus-gardens-parkade/>)



Görsel 42. Telus Garden Çok Katlı Otopark
(<https://tdhsigns.com/#/telus-gardens-parkade/>)

Mekana ait bileşenlerin oluşturduğu farklı özellikler bireyin duyuumsal yapısı ile etkileşime girdiğinde algısal sürecin bilişsel ve zihinsel süreçleri başlar. Mekanda yer alan sesler ve bu seslerin çeşitliliği, düzeyleri, dokular, renkler, kokular, yüzeylerin konumu, fiziksel özellikler çok sayıda duyum ile adlandırıldığında birey bunları kendi değerlendirme süzgecinden geçirerek bir takım yargılara erişir ve mekanı algılar.

BÖLÜM 3: BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI

UYGULAMA ALANLARI

Bilgilendirme tasarımı, yoğun bilgi içeren tasarım çalışmasıdır. Yoğun bilgiyi anlaşılır kılmak için pek çok yöntem kullanır. Artan bilgi miktarı nedeniyle aynı tasarım ürünü, bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarımda farklı şekillerde ele alınabilir. Bu nedenle bilgilendirme tasarımını uygulama alanlarını detaylı incelemekte yarar vardır (Güler, 2008, s. 66).

İletişim tasarımı olarak da bilinen bilgilendirme tasarımı; tipografi, grafik tasarım, uygulamalı dilbilim, uygulamalı psikoloji, uygulamalı ergonomi, bilgisayar ve diğer alanları içine çeken bir hızla büyüyen bir disiplindir. Bilgilendirme tasarımı; formlar, yasal belgeler, işaretler, bilgisayar arayüzleri, teknik bilgi ve işletme / montaj talimatları gibi şeyleri anlamak ve kullanmak için insanların ihtiyacına bir cevap olarak ortaya çıkmıştır (Walker ve Barratt, 2008). Dolayısıyla bilgilendirme tasarımının uygulama alanları çok geniştir. Kullanım kılavuzları, haritalar, trafik ve yönlendirme işaretleri, piktogramlar, istatistiksel verilerin sunumu, raporlar, prospektüsler, etkinlikler, sergiler, fuarlar, açık/kapalı, özel/kamusal alanlarda ihtiyaç duyduğumuz yönlendirmeler, uyarılar vs. (Oral, 2009, s. 46).

Doğru bir yönlendirme; hedef kitlenin hizmet ve ürün gereksinimlerine hızlı yanıt vererek, hizmet algı kalitesini yükseltir. Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımına; kurum, ürün, hizmet konumlandırma veri ve kararlarına bağlı olarak, hedef kitlenin algı yapısı ve proje ortamının yapısal özelliklerinin tümünün bir arada değerlendirilmesi ile başlanmalıdır. Uygulama, ortamın yapısal gerçeği göz önüne alınarak; çoğunlukla tamamlayıcı, zaman zaman da tamamlayıcı bir kontrast olarak ele alınmaktadır (Dorkip, 2009, s. 79).

Bilgilendirme tasarımının uygulanması için; dünyanın özel bir süzgeçten geçirilerek incelenmesi şarttır; yani, dünya analitik bir merak ile ayrıştırılmalı ve daha sonra, detaya verilen önem kaybedilmeden basit bir şekilde tekrar birleştirilmelidir (Schuller, 2007).

Görsel iletişim artık toplumsal ve bireysel yaşantının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Günlük yaşantıdaki bütün etkinlik alanlarında görsel iletişimin uygulandığını söylemek mümkündür. Bu uygulama alanlarından bazıları şu şekilde sıralanabilir:

- a) Üretim ve iş çevrelerinde güvenlik koşullarını bildirmede üretim ve makinaların kontrol ve kullanımlarında,
- b) Ulaşım ve taşımacılıkta, trafik işaretleri vb.,
- c) Hizmet üretiminde, kodlama, arşivleme vb.,
- d) Kamusal çevrede, kent içi ulaşım, haberleşme, turizm,
- e) Sivil ve askeri hizmetlerde, uniformalar, semboller, işaretler vb.,
- f) Teknolojide renk ve biçim kodlu işaretler vb.,
- g) Tüketim alanında, paketleme, reklam vb. (Erhan, 1978, s. 9).

Yönlendirme tasarımının uygulanacağı alan, medya biçimleri, maliyet, erişim, uygulama ortamı ve hedef kitle gibi bazı temel unsurlardan dolayı tasarım içeriğinde farklılıklara neden olabilir. Uygulama ortamından kaynaklanan bazı kısıtlamalar ya da fırsatlar tasarım sürecini ve çıkan sonucu etkilemektedir. Bir ortamda işe yarayan grafikler bir diğer ortamda o kadar etkili olmayabilir. Kitapçıklar, afişler, web siteleri, video ve diğer ortamların her birinin bilgiyi aktarmada güçlü ve zayıf yanları vardır. “İnsanlar durup grafikleri okuyabilecekler mi? Yoksa birkaç saniyede uçup gidecek mi? Daha hızlı bir ortam daha sade ve cesur bir yaklaşım gerektirebilir. Daha yavaş bir ortam daha ayrıntılı ve yoğun bilgiye imkan sağlayabilir ancak hızlı bir ortam için daha sade, cesur ve doğrudan anlaşılabilir grafiklere ihtiyaç vardır” (Emerson, 2008, s. 28).

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları bir örnek yapıya dayanan bir piktogramlar grubu olarak tanımlanabilir. Bu sistemdeki piktogramlar büyük binalarda, insan trafiğinin çok kalabalık olduğu resmi daireler, yüksekokullar, müzeler, hastaneler, oteller, alışveriş merkezleri, cadde ve sokaklar, ulaşımı sağlayan otogar, tren garı, havaalanı gibi yerlerde düzeni ve bütünlüğü sağlamak amacıyla kullanılmaktadır.

Yönlendirme sistemleri prensip olarak, mekanın ihtiyacına göre sanatsal, görsel veya bilimsel kaygılar göz önüne alınarak oluşturulmaktadır Aynı zamanda, bildirilen mesajın kişiler tarafından doğru algılanabilmesi için form, ebat, renk ve fonksiyonlara da dikkat edilmesi gerekmektedir. Örneğin, büyük ve kalabalık bir mekan içerisinde bilgi açısından önemli olan semboller küçük ebatta kullanıldığı zaman insanlar tarafından yeterince algılanamayacağı gibi bilgi edinilecek başka bir yer ya da kişi de olmadığı zaman karmaşaya yol açacaktır.

3.1 Döküman Tasarımı

IID'ye (Uluslararası Bilgilendirme Enstitüsü) göre, bilginin çizelgeleştirilmesi *döküman* olarak kabul edilmektedir. “Günümüzde her türlü basılı yayın döküman tasarımının tanımına girer. Buna göre, broşürler, kataloglar, yerine göre dergi ve gazete mizampajları, hatta ansiklopedi sayfası; bunun yanı sıra tek sayfa bir duyuru ve uyarı da döküman tasarımı olarak incelenebilir (Güler, 2008).

Ambrose ve Harris'e göre (2013) dökümanlar iletilecek görsel ve metinsel öğelerini okuyucunun en az çabayla algılaması sağlanacak biçimde sunulmalıdır.

Bilgilendirme tasarımı yaklaşımına göre bilgi verme misyonu olan her iki boyutlu yüzey, bir “döküman”dır. Günümüzde her türlü basılı yayın (broşürler, kataloglar, yerine göre dergi ve gazete mizampajları, ansiklopedi sayfası; ayrıca tek bir sayfa duyuru ya da uyarı) döküman tasarımı kapsamına girer. Döküman tasarımı, verilmek istenen mesajı (arındırılmış bilgi) kullanıcıya aktarmakla ilgilenir. Bu, bir broşürün tek tek sayfaları ya da konu bağlamında tüm sayfalarının ortak kurgusu da olabilir (Güler, 2008, s. 67).

“Döküman tasarımıyla bir broşür gerekli bilginin, yeterli düzeyde metinle, görsellerle, fiziksel deneyimle dengelendiği yaratıcı bir süreç sonunda oluşmaktadır” (Knemeyer, 2003).

3.2 Form Tasarımı

Gündelik hayatta bilgiyi toplamanın en geçerli araçlarından biri olan formların amacı bilgiyi, sınıflandırarak toplamaktır. Yoğun bilgi alışverişinin olduğu noktalarda dikkat çekerler. Bilgiye ulaşmanın temel yolu, bilgiye giden yolun doğru tasarlanmasından geçmektedir (Güler, 2008, s. 70).

Formlar bilgiyi sınıflandıran ve bilginin daha kolay anlaşılmasını sağlayan bilgilendirme tasarımı ürünlerinden biridir. Formlar anket, iş ve sınav başvuruları, yeni üyeliklerde, alışverişlerde, internet ortamında vb. durumlarda kurum ve kuruluşların istatistiksel verileri toplamak için kullandığı ve günlük hayatın pek çok alanında çevrimiçi veya dijital olarak karşılaşılan materyallerdir.

Form tasarımında en önemli özellik anlaşılabilirlik. Yazıların net ve okunurluk açısından uygun bir biçimde tasarlanması gerekir. Formda yer alan bölümlerin algı açısından ayırt edici özellik taşıması önemlidir. Bu bir renkle, bir çizgiyle ya da boşluk ile sağlanabilir. Şekil, boşluk ve çizgilerin bir düzen içerisinde yerleştirilmesi denge açısından önemli bir etkidir (Karaaliğlu, 2015, s. 32).

Form tasarımlarında yoğun bilgiler bulunduğundan bunların anlaşılır ve sıkıcı olmaması için bölümler, başlıklar ve sorular belli bir hiyerarşi içinde sunulmalıdır. Ptt kargo gönderi formunda sayfa bölümlere ayrılarak düzenlenmiş, bölümler çizgilerle ayrılmış ve başlıklar daha koyu bir yazı ile yazılarak bir sıradüzen oluşturulmaya çalışılmıştır (Görsel 43). Kullanıcılar için form doldurmak bir zaman sonra sıkıcı hale geldiği ve kişide vakit kaybı hissi oluşturduğu için, formlarda istenilen bilgilerin işlevselliğinin yanında görsel olarak da kolay algılanabilir biçimde olması önemlidir.

Ptt		T.C. POSTA ve TELGRAF TEŞKİLATI A.Ş.		ALINDI Kargo ve APS Kurye Gönderileri		Ağırlık (gr)	Ücret TL
Gönderici	Şehir: _____ Posta Kodu: _____			Gönderilerin kapsamı ayrıntılı olarak belirtilir.		Yükseklik (cm)	Boy (cm)
	Tel: _____ Kimlik/Passport No: _____ e-posta: _____ Vergi Kimlik No: _____			Kapsam	En (cm) Desi		
Alıcı	e-posta: _____ Şehir: _____ Tel: _____ Posta Kodu: _____				Kapsam	Kabul Edenin Sicil/ Adı Soyadı / Damga	
	<input type="checkbox"/> Değer Konulmuş / Sigortalı <input type="checkbox"/> Rakamla Yazıyla <input type="checkbox"/> PTT İşyerinde Teslim <input type="checkbox"/> Alıcı Telefon No: _____ <input type="checkbox"/> Ücreti Alıcıdan Tahsil <small>Bu hizmet seçildiğinde "Türkiye Katılım Tarifesi İade Edilmesi" tablosu uygulanır.</small>			Telefonla Bilgilendirme <input type="checkbox"/> Alıcı <input type="checkbox"/> Gönderici <input type="checkbox"/> Kısa Mesaj ile bilgilendirme		Ödeme Şartları <input type="checkbox"/> Rakamla <input type="checkbox"/> Yazıyla <input type="checkbox"/> Hv. Ed. PTT İşyeri <input type="checkbox"/> Posta Çeki No: _____ <input type="checkbox"/> Gidiş <input type="checkbox"/> Dönüş <input type="checkbox"/> Dönüş APS Kurye <input type="checkbox"/> Dönüş Kargo	
Beyan							
İhtirazi Kayda ait Gönderici Beyanı: _____							
Alıcının ön ve arka yüzünde belirtilen açıklamaları okuduğumu ve belirlenmiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. İmza _____							
Taliimat							
<input type="checkbox"/> Teslim Edilmeme Haberi Gönderilsin <input type="checkbox"/> İadeye Katılım Tarifesi İade Edilmesin <input type="checkbox"/> Alıcıya _____ adreste teslim edilir. <input type="checkbox"/> Alıcıya _____ adreste teslim edilir. <input type="checkbox"/> Alıcı tarafından _____ gün içinde alınmazsa gönderim adresine geri gönderilsin.							

Görsel 43. PTT Kargo Gönderi Formu Örneği

(<https://www.kargosube.com/odeme-sartli-gonderi-ve-ureti-alicidan-gonderi-nedir.html>)

İnternet ortamında sitelere üyeliklerde, alışveriş sayfalarında formlar sıkça kullanılmaktadır. Çevrimiçi formlarda açılır menüler, seçenek düğmeleri, kaydırma çubuğu listeleri ve kontrol kutuları bulunduğundan basılı formlara göre avantajları oldukça fazladır. Çevrimiçi formlarda yazıların açılır menülerde bulunması uzun sayfa kullanımını

önlemektedir, bu anlamda basılı formlara göre üstünlüğü vardır. Hazır listelerden ve seçeneklerden yararlanmak kullanıcılar için daha hızlı ve pratiktir. İnternet ortamındaki form tasarımına Ankara’da bulunan Milli Kütüphane’nin web sayfasındaki üyelik formu örnek olarak verilebilir (Görsel 44).

Milli Kütüphane
KÜTÜPHANESİ VE YEREL ALIŞIMLI KÜLTÜR MERKEZİ

Yeni Üyelik

Kişisel üyelikte kayıt işlemlerini hızlandırarak için lütfen aşağıdaki bir kayıt formunu eksiksiz doldurunuz. Üyelik için tamamlanması için girilmesi gereken e-posta adresinize aktivasyon e-postası gönderilecektir. Adresiniz doğrulandıktan sonra e-fatura ile belirlenebilecektir. Kütüphaneler ve Yayınlar Genel Müdürlüğü Millî Kütüphane Üyelik Kartı almak için burada girilmesi gereken bilgiler doğrultusunda kütüphaneler, öğretim kütüphaneleri vb. belgeler Kütüphaneler Müdürlüğünde istenecektir.

Kişi Bilgileri

Unvanı: T.C. Diğer

T.C. Kimlik No.:

Adı:

Soyadı:

Cinsiyet: Erkek Kadın

Üyelik Bilgileri

Üye Türü:

Üniversite:

Beyan Bilgileri

E-Posta:

Şifre:

Şifre (Tekrar):

Telefon No.: Alan Kodu: Telefon No.:

Adres:

Şehir: İlçe:

Şehir Seçiniz:

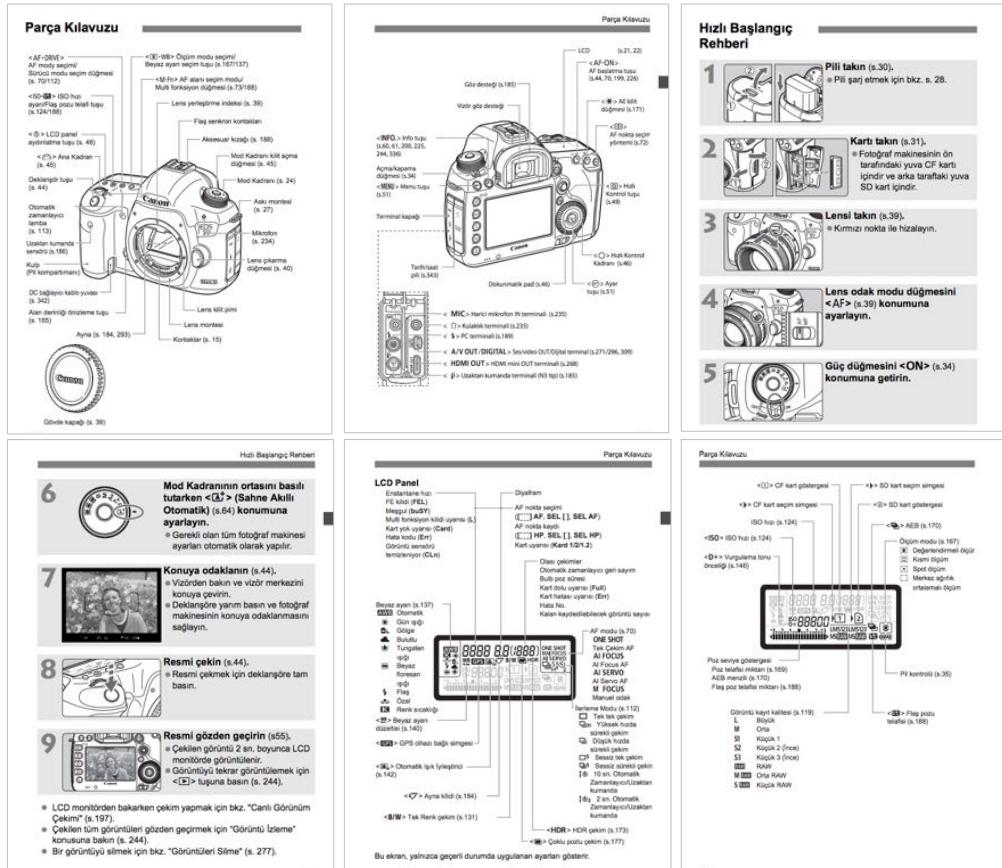
Üyelik Kuvvetlerim Okudum, Onaylıyorum

Görsel 44. Milli Kütüphane Üyelik Form Örneği
(<http://www.millikutuphane.gov.tr/register>)

3.3 Kullanım Kılavuzu Tasarımı

Teknoloji ve sanayinin ilerlemesiyle ortaya çıkan yeni ürünler beraberinde kimi zaman anlaşılabilirlik sorununu getirmektedir. Böyle durumlarda ürünle birlikte verilen kullanım kılavuzları büyük önem kazanmaktadır. Yılların alışkanlığı ve birikimiyle insanlar pek çok ürünü kullanım kılavuzlarına gereksinim duymadan kullanabilmektedir. Örneğin, bugün hemen herkes yeni aldığı bir telefonu kullanabilir. Ancak daha önce hiç görmediği ya da kullanmadığı pek çok üründe kullanma kılavuzuna başvurmaya ihtiyaç duymaktadır (Güler, 2008, s. 74).

Kullanma kılavuzları, bir ürünün nasıl kullanılması gerektiği konusunda bize yardımcı olabilecek bilgiyi sağlayan bilgilendirme grafiği uygulama alanıdır. Aynı zamanda ürünün teknik özellikleri ve talimatlar, ürünü kullanırken çıkabilecek sorunlar ve onların çözümleri niteliğinde uygulama odaklı veriler sağlayabilmektedirler. Ürünlerin kullanımı sürecinde ortaya çıkan maddi ve manevi zararlar genel olarak yanlış kullanım ve üretim hatasından kaynaklanmaktadır. ‘‘Günümüz teknolojisinin geldiği nokta aygıtların işlevlerini dışarıdan çözülemeyecek kadar fazlaştırmış ve zorlaştırmıştır. Bu nedenle kullanım kılavuzları çoğunlukla görüntülü rehberler olarak hazırlanmaktadır’’ (Uyan Dur, 2011, s. 57). Kullanım kılavuzlarında bilgiyi daha anlaşılır kılmak için semboller, şekiller, fotoğraflar, resimlemeler vb. öğeler kullanılmaktadır. Kullanma kılavuzları işlevsellik açısından okunaklı ve anlaşılabilir olmalıdırlar. Bu nedenle genel olarak teknik çizimlerle, gereksiz ayrıntılardan uzak durularak hazırlanmış kullanım kılavuzları ile başarılı sonuçlar elde edilmektedir (Keskin, 2017, s. 34). Genellikle kullanım kılavuzları düşük maliyet ve bilgiyi net olarak alıcıya aktarma amacı düşünülerek tasarlandığından siyah beyaz olarak hazırlanmaktadır (Görsel 45).

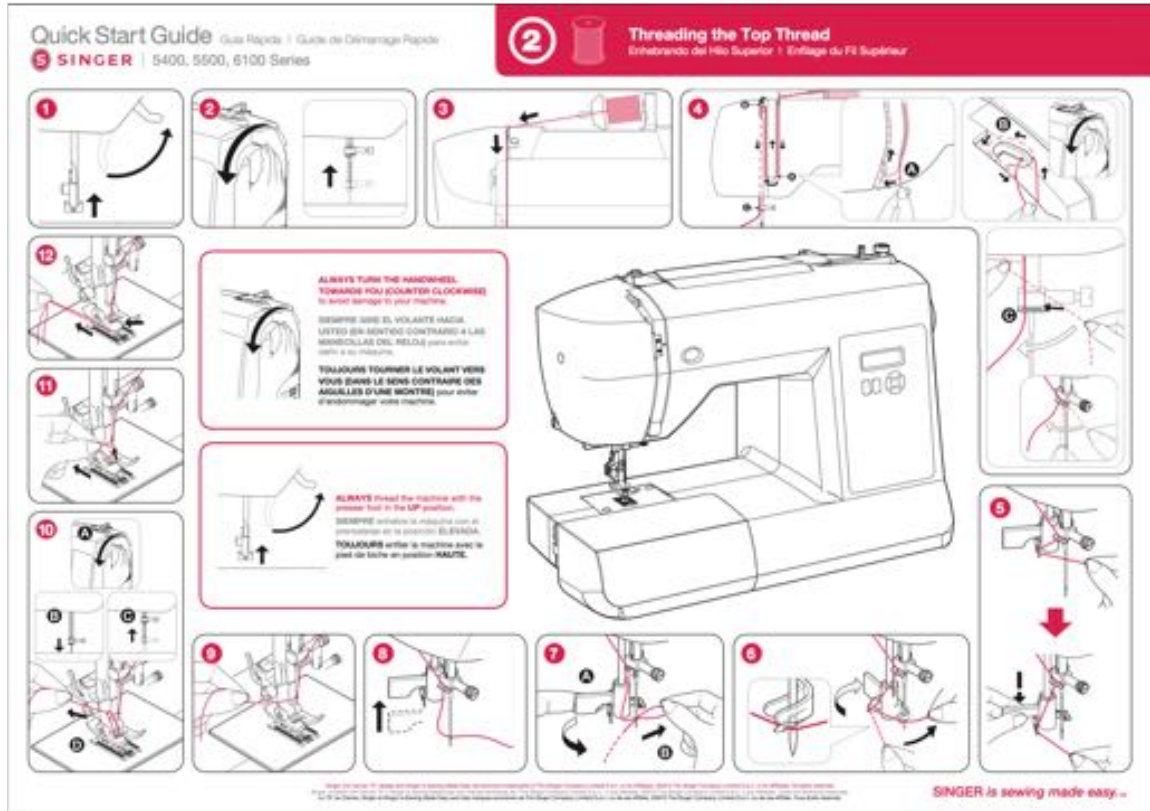


Görsel 45. Canon Eos 5D Mark II Fotoğraf Makinesi Kullanım Kılavuzundan görüntüler

(http://gdlp01.c-wss.com/gds/6/0300018736/01/EOS_5D_MARK_III_Instruction_Manual_TR.pdf)

Kullanma kılavuzları, ait olduğu ürünün özelliklerine bağlı olarak pek çok farklı türde veri içerebilmektedir. Bunları genel olarak ürünün tanımı, ürünün yapısı, ürünün yapı şeması, ürün ile ilgili görseller, ürünün üzerinde bulunan göstergeler, anahtar, düğme, buton ve diğer elemanların detaylı bir sunumu, farklı bölümlerden oluşan ve bir araya getirilmesi gereken bir ürün ise bunların nasıl bir araya getirileceğini gösteren resimler, çizimler ya da talimatlar olarak sınıflandırabiliriz (Korkmaz, 2016, s. 21-36).

Görsel 46’da teorik bilgiye çok fazla yer verilmeden ürünün kullanımını en az çabayla kullanıcıya aktarma hedefi teknik çizimlerle ve renk kullanımıyla gerçekleştirilmiştir. Görsel 45’e nazaran daha anlaşılır ve algılanabilir olan bu kullanım kılavuzu tasarımı başarılı bir örnek olabilecek niteliktedir.



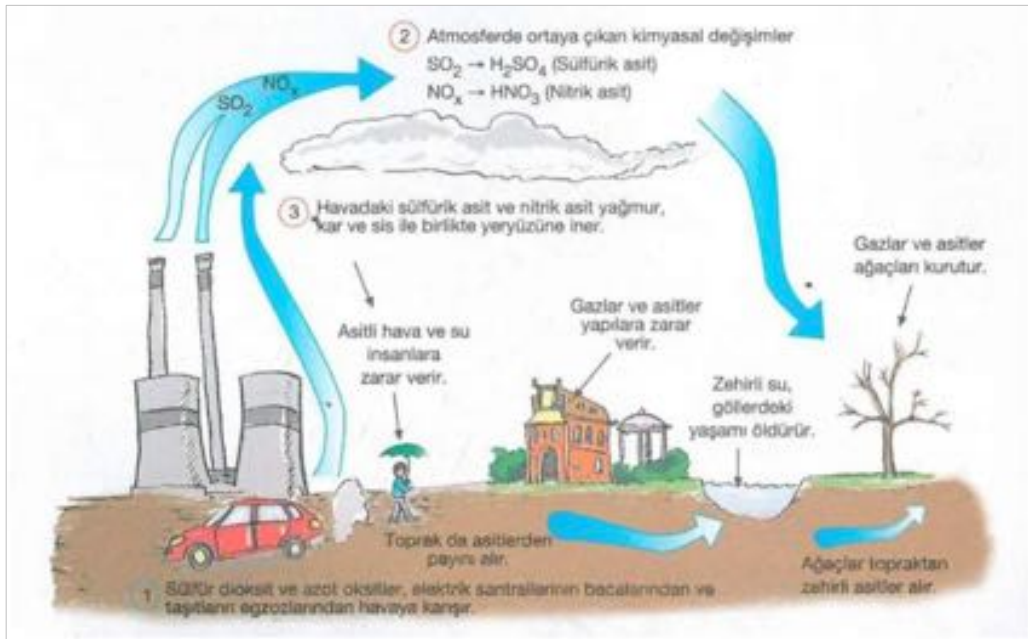
Görsel 46. Singer Dikiş Makinesi Kullanım Kılavuzu

(<https://www.manualsdir.com/models/singer/6160-brilliance.html>)

3.4 Eğitim-Öğretim Dökümanları

Eğitim ve öğretim dökümanları, okul, dersane, kurs gibi eğitim/öğretim hizmeti veren yerlerde kullanılacak materyalleri (kitap, dergi, şema, poster ve benzeri araç gereç) kapsamaktadır. “İster okul öncesi eğitim, üniversite eğitimi, isterse bir hobi kursu için olsun, eğitim dökümanlarının amacı verilecek eğitimi, kullanıcı grubunun algısıyla buluşturmak olmalıdır. Öncelikle verilecek bilginin düzeyi ve dozu iyi ayarlanmalıdır” (Güler, 2008, s. 76).

Eğitim/öğretim dökümanları öğrencinin yaş ve zeka seviyesine ve eğitim türüne yönelik hazırlanmalıdır. Sağlıklı bilgi aktarımı için örgün eğitim gören öğrenciler için hazırlanan ders kitapları ile açık öğretim veya online eğitim gören öğrenci ile aynı olmamalıdır aynı şekilde ilköğretim öğrencisinin eğitim dökümanı lise öğrencisine yönelik hazırlanan eğitim dökümanına göre daha yalın, görsel ağırlıklı ve öğrencinin seviyesine uygun olmalıdır. Engellilere yönelik özel eğitim veren kurumlardaki dökümanlar da aynı şekilde öğrencinin anlama, kavrama ve algılama durumuna göre hazırlanmalıdır. Görsel 47’de Fen bilimleri dersi konusu olan asit yağmurları ortaokul seviyesi için anlaşılır ve uygundur. Elde çizilmiş hissi yaratan illüstrasyonlar ortaokul düzeyindeki öğrencilerin resim dersinde yaptıkları çizimlerine benzer nitelikte olduğu için konuyu anlamalarında kolaylık sağlayabilir.



Görsel 47. Fen Bilimleri Dersi için hazırlanmış Asit Yağmurları Oluşumu İllüstrasyonu

(<https://muhendistan.com/asit-yagmurlari-nasil-olusur/>)

3.5 Haritalar

Passini'nin (1984, s. 24), *karar vermek, kararı uygulamak ve bilgiyi işlemek* başlıkları altında, üç aşamalı bir süreç olarak, tanımladığı yön bulmadaki en önemli yardımcı elemanların başında haritalar gelir. Haritaların sağladığı mekan ölçeği sayesinde, bireylerin bulunduğu nokta dışında, mekanın tümüne ait bilginin bireye verilmesi ve mekanı keşfetmesi sağlanır. Tarihsel sürece bakıldığında ilk profesyonel haritalandırma çalışması Harry Beck'in yaptığı 1935 tarihli Londra metro haritasıdır.

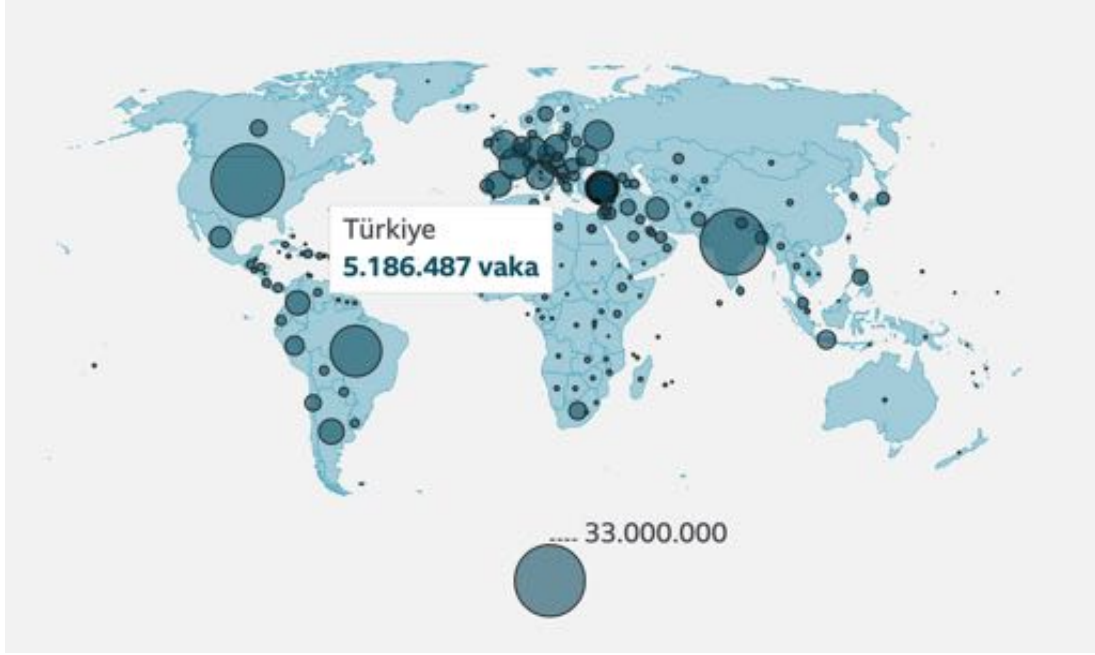
Bilgilendirme tasarımı bağlamında yoğun kullanılan haritalarda anlam itibarıyla kastedilen, coğrafi çalışmalar değil, sınırlandırılmış bir alanda kullanıcıyı bilgilendirme çalışmalarının yapıldığı haritalardır. Bu bağlamda “fiziki dünya haritası” bilgilendirme tasarımı kapsamına girmezken, bir “sıcak su akıntıları haritası” konu kapsamındadır. Kentsel alanlar birbirinden farklı ulaşım biçimlerinin olduğu katmanlar haline gelirken demiryolları, otoyolları, tünelleri, köprüleri ve yaya yollarını kullanan yerel halkın ve hatta kente ziyaretçi olarak gelen turistlerin, özel haritalara gereksinimi olmaktadır (Güler, 2008, s. 77).

Harita tasarımının en önemli örneklerinden olan Londra Metrosu haritası, bilgilendirmede bir dönemin başlangıcıdır. Bir devre mühendisi olan Harry Beck'in tasarladığı bu harita, ilk kez ulaşımaya yönelik bilgiyi coğrafi bilginin üstüne taşır. Günümüzde neredeyse tüm metro hatların- da uygulanan bu tasarım mantığı, bilginin aktarımı konusunda önemli bir örnektir. Harita ile bilgi aktarımında kullanılan bu bakış, bugünün bilgilendirme tasarımına da ışık tutar (Taşcıoğlu ve Erdoğan Aydın, 2015).

Haritacılık her zaman sanat olmuştur ve zamanla geliştirilen haritaların dili sanatsal potansiyeli ile dolmuştur. Bilgilendirme grafiklerinin bir uygulama alanı olan haritalar, belirli bir alanda yoğun ve katmanlı bilgileri görselleştirmektedir. Bu anlamda, coğrafi haritalar bilgilendirme grafikleri alanına girmemektedir (Uyan Dur, 2011).

Haritalar yol gösterici olmanın yanı sıra karmaşık verileri göstermede de iyi bir yol olmuşlardır (Keskin, 2017, s. 37). BBC haber kanalının internet sitesinde yayınladığı haritada, dünya genelinde ülkelerdeki koronavirüs vaka sayısı gösterilmiştir. Ülkelerin

bildirdiği daireler, koronavirüs vakalarını temsil etmektedir. Dairelerin büyüklüğü vaka oranının yoğunluğu ile doğru orantılı olarak boyutlandırılmıştır (Görsel 48).



Görsel 48. Dünya Geneli Koronavirüs Vaka Sayısını Gösteren Harita, 2021, BBC News
(<https://bbc.in/3iHIksO>)

3.6 Grafikler

Bilgilendirme tasarımlarında grafikler istatistiksel verileri göstermek için kullanılmaktadırlar. McCrorie ve diğerlerine göre bir grafik, cazip renkler, kolay anlaşılabilir metin ve merkezi bir mesajın verilmesine yardımcı olan anahtar grafikler veya çizelgelerin bir kombinasyonunu içerir (McCrorie, 2016, s. 74). Holmes'e göre (2000) basit olan grafik en iyi olanıdır. Basit olmaları bilgiyi daha dikkat çekici ve hızlı anlaşılmasını sağlar. "İzleyicilerin büyük miktarda metni okumak ve anlamak için zaman veya sabrı olmayabileceği beklendiğinde geleneksel makalelere mükemmel alternatiflerdir" (McCrorie, 2016, s. 74).

Holmes grafik terimini, "Bilgilendirme tasarımında, yoğun bilgi ve matematiksel değerlerin görselleştirilmesine yarayan öğeler" olarak tanımlamaktadır. "Grafik çizimler, ham verilerden oluşan bilgileri görünür hale getirirler" (Aktaran: Uyan Dur, 2011, s. 67).

Grafikler sayıların herkesle aynı şekilde konuşmasını sağlamaktadırlar. Kùltür, dil ve ırkın sınırlarını aşlar: Bir Rus insanı aynı grafiđi Fransız bir kiřiyle olduđu gibi anlayabilmektedir. Grafikler bilginin kolaylıkla çözülebilmesini ve çok daha geniş bir kitleye erişilebilmesini sağlar. Grafik türleri ařađıdaki gibi sınıflandırılabilir:

3.6.1 Çizelgeler / Çizgeler / Çizenekler (Diyagram)

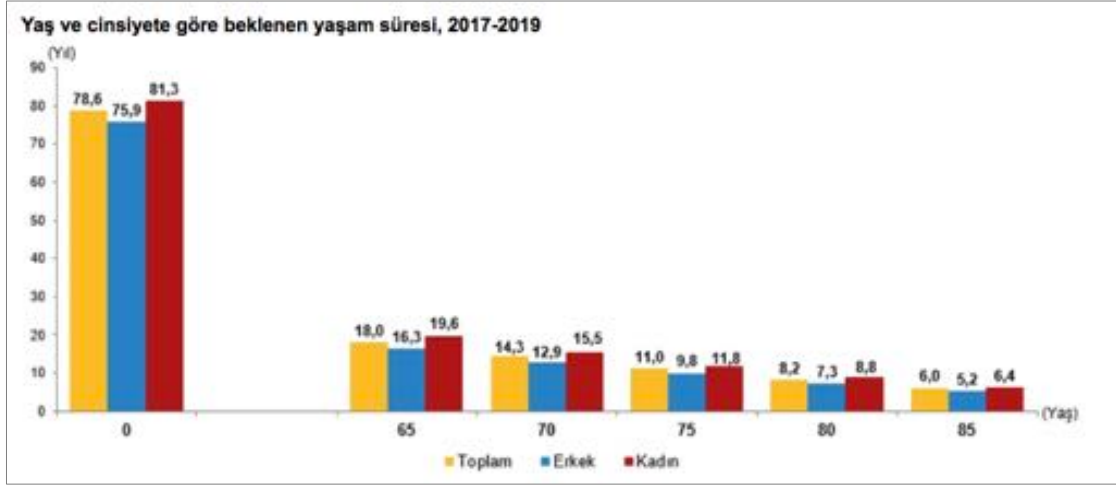
Çizge, bir olayın deđişimini ve gelişimini gösteren, çizgiler yardımıyla bölümlere ayrılarak karşılaştırma yapmaya yaran grafik türü olarak açıklanabilir.

Çizelgeler, bütünün parçaları arasındaki ilişkiyi ortaya koyan, bir şeyin nasıl çalıştığını göstermeyi amaçlayan bir plan, çizim veya bir taslak olarak tanımlanabilir. Çizelgeler, istatistiksel verileri görselleştirmeye yarayan ve arasında geometrik ilişki bulunan bilgilendirme öğeleridir. Yođun ve karmařık bilgi paylaşımlarında akılda kalıcı olması ve verileri alıcıya net ve hızlı bir şekilde aktarması yönüyle çizgelerden sıkça yararlanılmaktadır. Harry Beck tarafından tasarlanan Londra metro haritası da her ne kadar yönlendirme amacı taşıyan bir harita tasarımı olsa da yer altı sisteminin grafik planı olarak tasarlandığından bir çizelge olarak kabul edilmektedir.

Geniş çeşitliliđe sahip çizelgeler ařađıdaki gibi irdelenebilir:

Çizgisel Çizelge

Çizgi Çizelgeleri, araştırma sonuçlarından elde edilen bilgilerin yatay ve düşey eksenlerden yararlanarak çizgi ile gösterilen ve birçok alanda yaygın olarak kullanılan grafik türüdür. Çizgi grafiđi okumak için önce grafik üzerinde bir nokta belirlenir. Bu noktanın yatay ve düşey eksenlerdeki deđerlerinden yararlanır. Bir çizgi grafiđi genellikle zaman aralıkları üzerinden, verilerdeki eğilimi görselleştirmek için kullanılır. Bu nedenle çizgi genellikle kronolojik olarak çizilir. Eřit aralıktaki deđerleri göstermede ve az sayıda sayısal deđer kullanılması durumunda çizgisel çizelge tercih edilebilir (Görsel 49).



Görsel 49. Çizgisel Çizelge Örneği

(<https://www.investopedia.com/terms/l/linechart.asp>)

Sütun Çizelge

1786'da William Playfair tarafından bulunan sütun çizelge, zaman içerisindeki verilerin değişimini görüntülemek, karşılaştırmak ve ayrıntılı araştırmalarda kullanılan bir grafik türüdür. Sütun çizelgeler ve çubuk çizelgeler, farklı gruplar arasındaki zaman içindeki değişiklikleri izlemek için en sık kullanılan grafiklerdir. Çubuk çizelge ile sütun çizelge de çubuğun uzunluğu veri değeri ile orantılı olarak dikdörtgen çubuklardan yararlanır. Her iki grafik de iki veya daha fazla değeri karşılaştırmak için kullanılır. Ancak iki çizelge arasındaki fark, yönelimlerinde yatmaktadır. Sütun çizelge dikey olarak yönlendirilirken, çubuk çizelge yatay olarak yönlendirilmektedir.

TÜİK'in 2017-2019 yılları arasında yaş ve cinsiyete göre beklenen yaşam süresini gösteren grafik sütun çizelgesine örnektir (Görsel 50). Benzer olmalarına rağmen yönelimlerdeki farklılık sebebiyle her zaman birbirinin yerine kullanılamazlar.

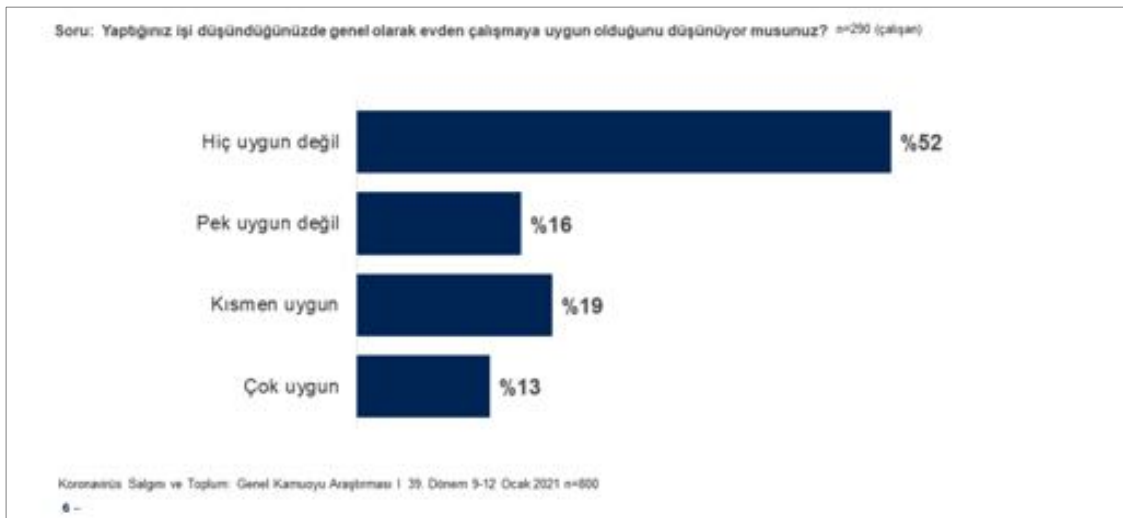


Görsel 50. TÜİK Hayat Çizelgesi, 2017-2019

(<https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Istatistiklerle-Yaslilar-2020-37227>)

Çubuk Çizelge

Çubuk çizelge, yatay veya düşey sütunları kullanarak kategoriler arası ayırım yapmaya ve sayısal karşılaştırmaları göstermeye yarayan bir grafik türüdür. Grafiğin bir eksenini, karşılaştırılan kategorileri, diğer eksenini ise bir değer ölçeğini göstermektedir. Ipsos evden çalışma modelinin çalışanlara göre uygunluğunu konu alan araştırmasının sonucunu bir çubuk çizelge ile sunmuştur (Görsel 51).

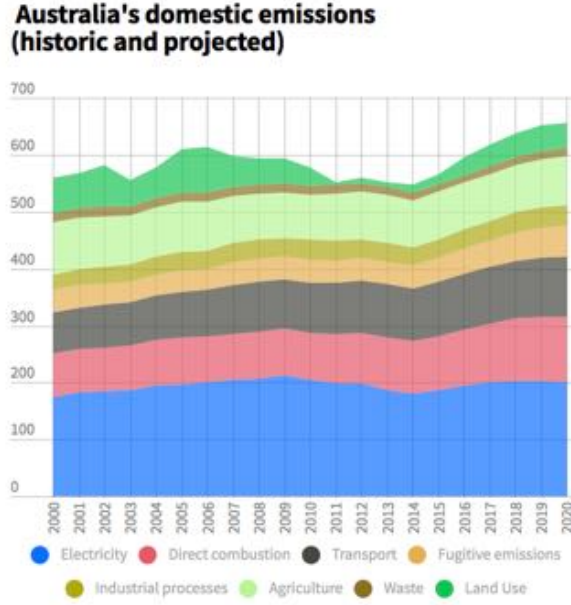


Görsel 51. Evden Çalışma Modelinin Çalışanlara Göre Uygunluk Oranını Gösteren Çubuk Çizelge

(<https://www.ipsos.com/tr-tr/calisanlarin-sadece-ucte-birinin-isi-evden-calismaya-uygun>)

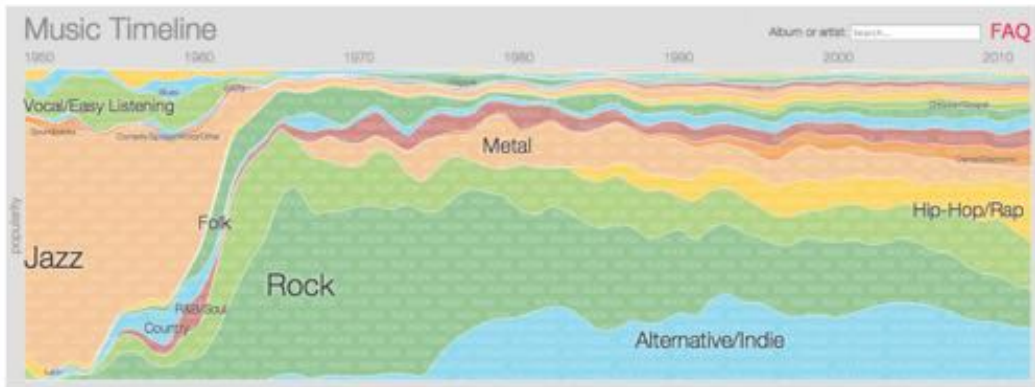
Alan Çizelgesi

Alan çizelgeleri bir zaman serisi ilişkisini gösterir. Ancak çizgi grafiklerden farklı olarak, hacmi görsel olarak da temsil edebilirler. Bilgi, çizgi parçalarıyla birbirine bağlanan veri noktaları kullanılarak iki eksen üzerinde grafiklendirilir. Eksen ile bu çizgi arasındaki alan, okunabilirlik için genellikle renk veya gölgeleme ile vurgulanır. Çoğu zaman alan çizelgeleri iki veya daha fazla kategoriye karşılaştırır (Görsel 52).



Görsel 52. Avustralya'nın Yerel Emisyonlarını Gösteren Alan Çizelge Örneği, 2000-2020
(<https://infogram.com/b7561ef2-d32e-49f8-842d-913ed0ad5ae8>)

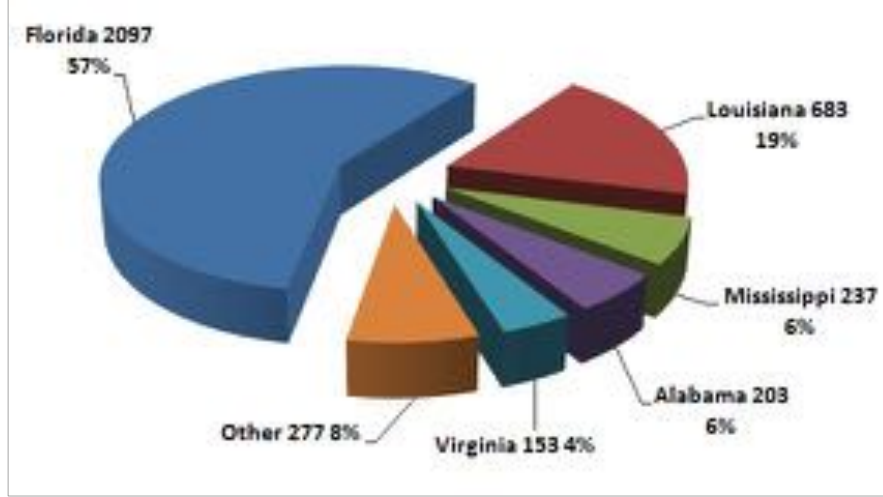
Google'ın hazırladığı 1950'den 2010 yılına kadar müzik türlerinin popülaritesini gösteren çizelge örneği (Görsel 53).



Görsel 53. Google'ın Müzik Zaman Çizelgesi
(<https://visage.co/data-visualization-101-area-charts/>)

Pasta Çizelge

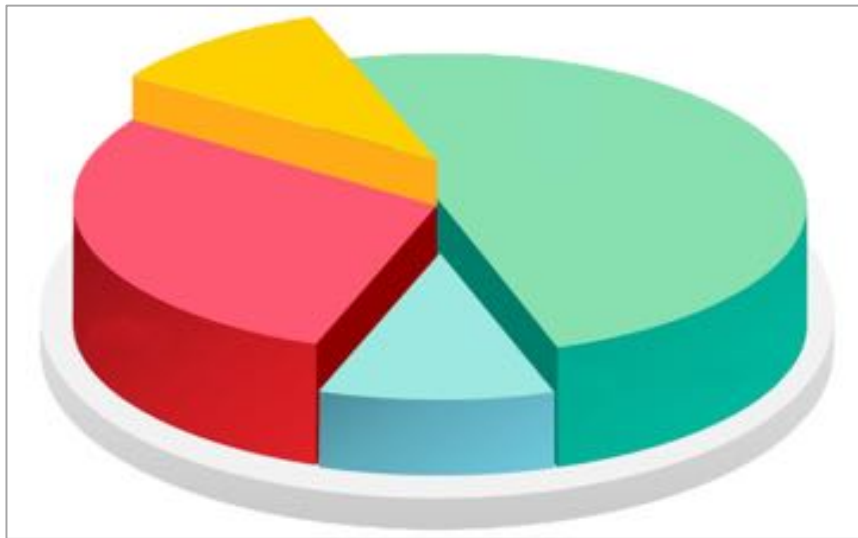
Pasta çizelgeler, verileri görselleştirmenin en eski ve en popüler yollarından biridir. Tek bir veri serisini gösteren pasta çizelgeler, verilerin genele oranını göstermektedir. Tipik pasta grafiği, sayısal bir oranı gösteren bölümlere ayrılmıştır (Görsel 54).



Görsel 54. Pasta Çizelge Örneği

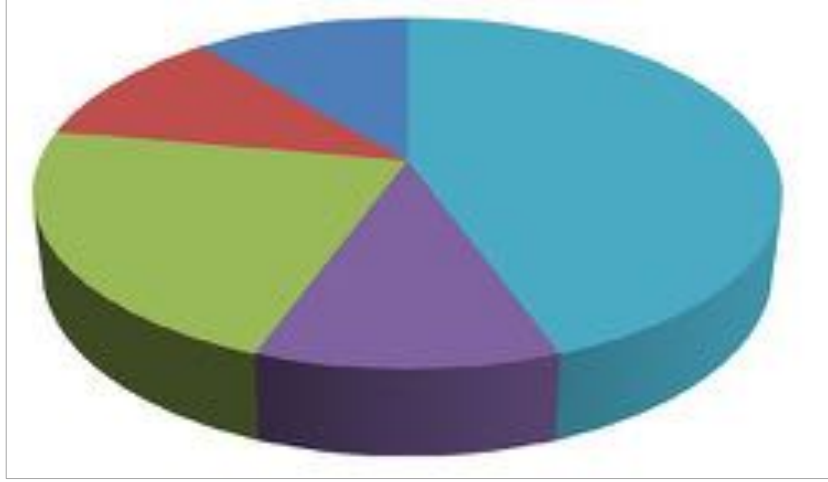
(<https://electric-in-home.com/tr/building-a-timeline-online-how-to-make-a-pie-chart-with-percentage-signatures-in-libreoffice-calc/>)

Her bölüm, miktarını merkez açının boyutuyla diğerlerine orantılı olarak ifade eder. Anlaşılması kolay bir grafik türü olan pasta çizelgelerin üç boyutlu pasta çizelgesi, ayrılmış pasta çizelgesi gibi çeşitleri de bulunmaktadır (Görsel 55 ve Görsel 56).



Görsel 55. Üç Boyutlu Pasta Çizelge Örneği

(<https://slidebazaar.com/items/free-3d-pie-chart-powerpoint-template/>)



Görsel 56. Ayrılmış Pasta Çizelge Örneği

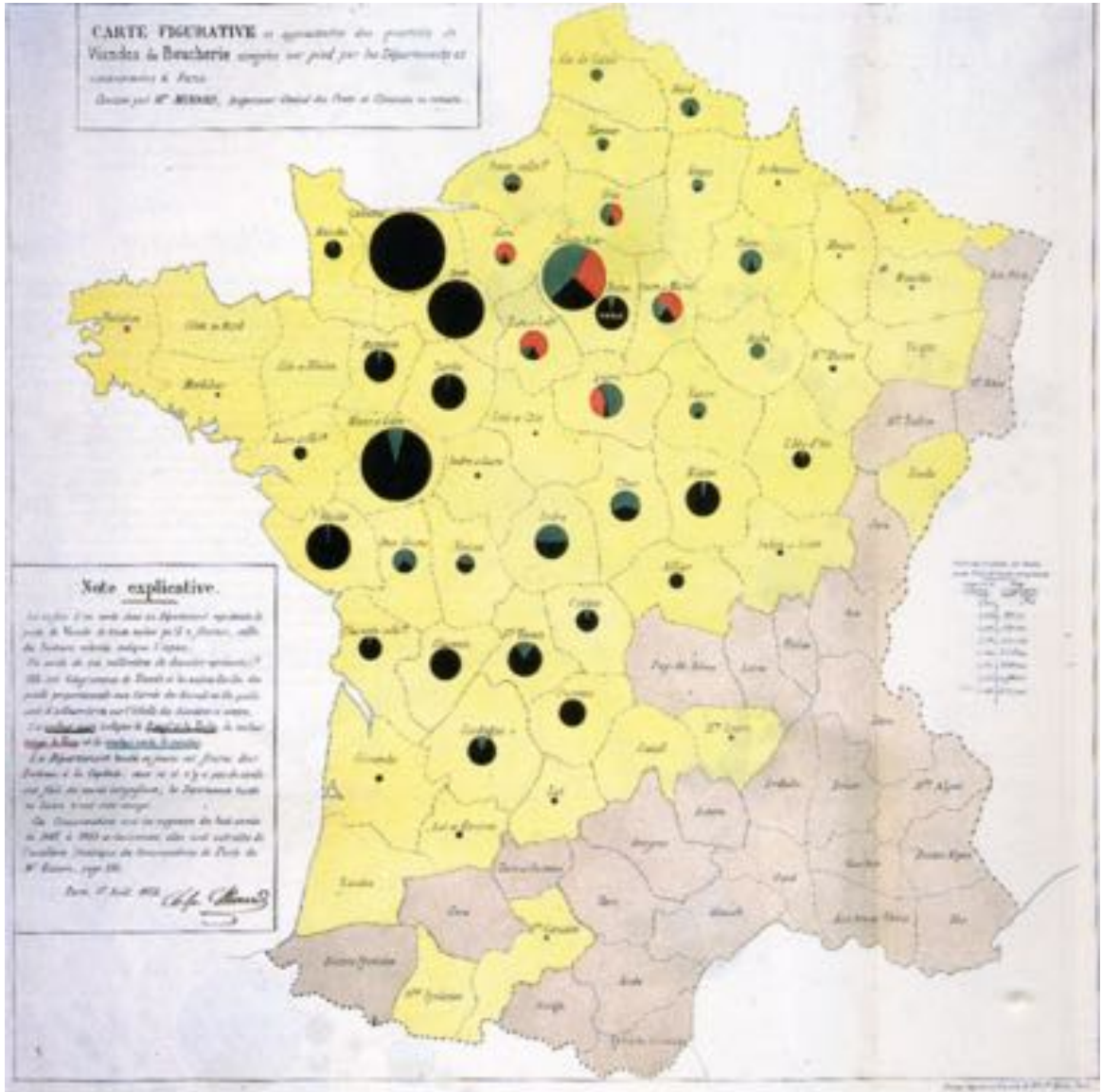
(<https://www.lawyersandsettlements.com/blog/wp-content/uploads/2010/11/Chinese-Drywal-Pie-Chart.jpg>)

Pasta çizelgeler en iyi şekilde parçadan bütüne karşılaştırmalar yapılırken kullanılır. Küçük veri kümeleri kullanıldığında, genellikle daha küçük verileri grafikte "diğer" bir kategoride gruplayarak en net şekilde anlaşılırlar. İskoç mühendis William Playfair, genellikle 1801'de dünyanın ilk pasta çizelgelerini yaratmasıyla tanınmaktadır. Türk imparatorluğu'nun Asya, Avrupa ve Afrika'da sahip olduğu toprakları gösteren pasta çizelgesi, günümüzdeki pasta çizelgeleri ile temelde aynıdır (Görsel 57).



Görsel 57. William Playfair'in Türk İmparatorluğunun Asya, Avrupa ve Afrika'da Sahip Olduğu Toprakları Gösteren Pasta Çizelgesi (<https://visage.co/data-visualization-101-pie-charts/>)

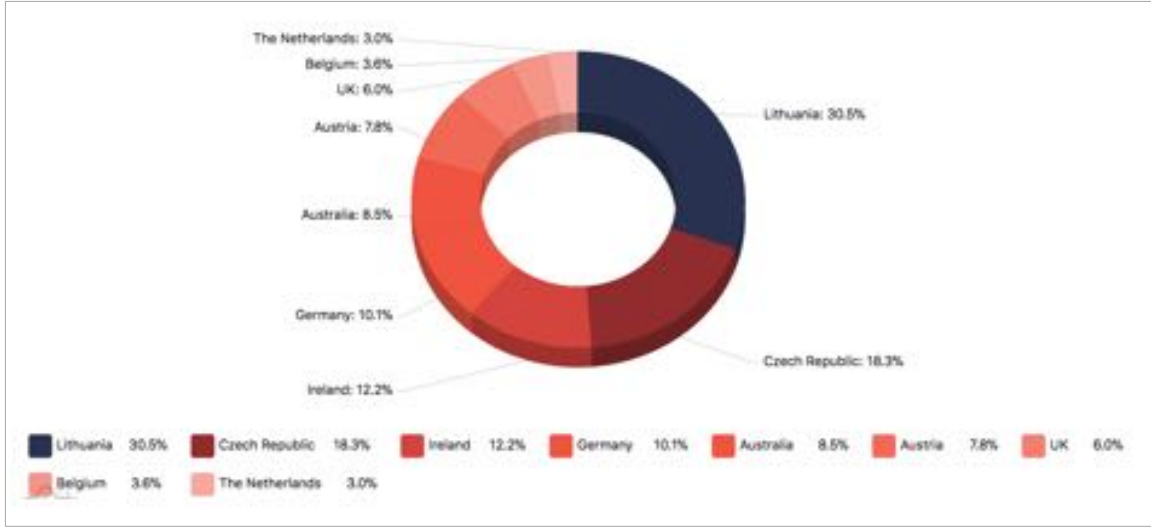
Playfair'in ilk çalışmasından sonra pasta grafiği hız kazanmaya başladı. 1858'de Fransız mühendis Charles Joseph Minard, Fransa'nın farklı bölgelerinden Paris'te tüketim için gönderilen sığırları göstermek için pasta çizelgeleri kullanmıştır (Görsel 58).



Görsel 58. Charles Joseph Minard'ın Pasta Çizelgesi
(<https://visage.co/data-visualization-101-pie-charts/>)

Halka Çizelge

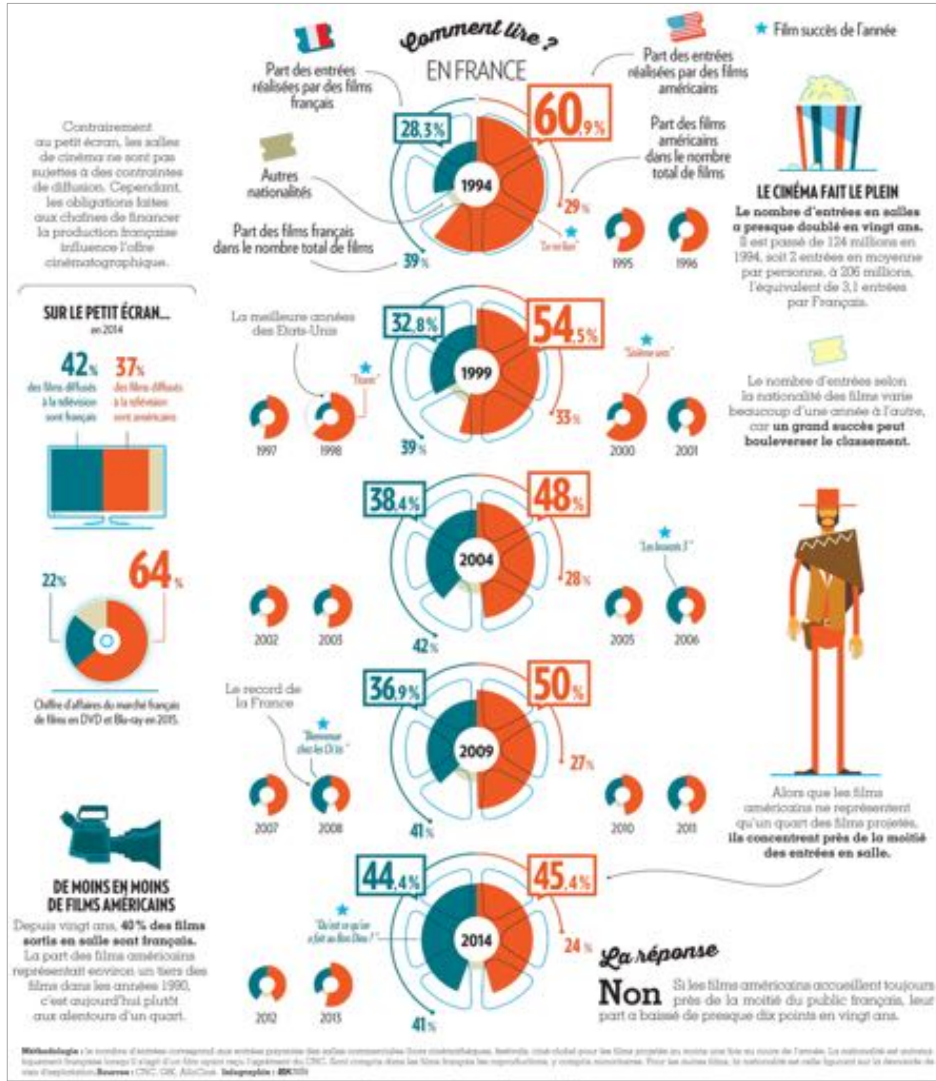
Pasta çizelge gibi, halka çizelge de parçaların bütünle olan ilişkisini gösterir, ancak halka çizelge birden fazla veri serisi içerebilmektedir (Görsel 59). Ayrılmış pasta çizelgelere benzeyen halka çizelgeler, değerleri ayrı ayrı vurgulayarak, her bir değerın toplama olan katkısını gösterir ve bu grafik türü birden fazla veri dizisi içerebilir (Uyan Dur, 2011, s. 74).



Görsel 59. Halka Çizelge Örneđi

(<https://www.amcharts.com/demos/3d-donut-chart/?theme=dataviz>)

İnfografiklerde sıkça yararlanılan halka çizelgeler, tasarıma estetik bir görüntü katarken bilgi aktarımı konusunda da işlevini yerine getirmektedir. Amerikan ve Fransız filmlerine olan talebin karşılaştırılmasının yapıldığı bu infografikte kullanılan halka çizelgeler renk, biçim ve işlev bakımından amacını yerine getirmektedir (Görsel 60).

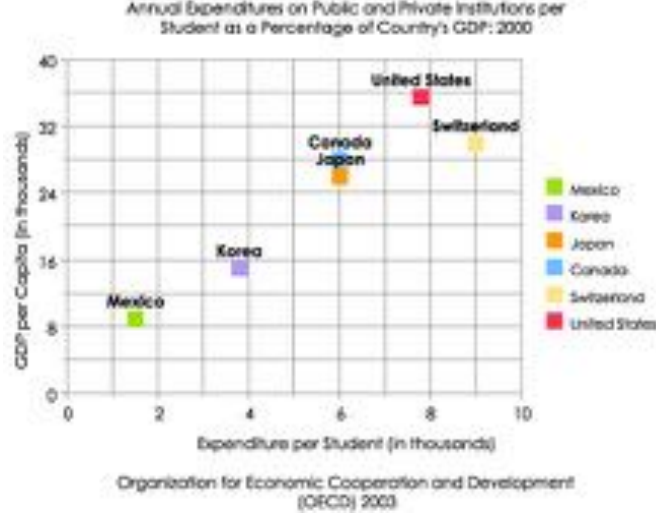


Görsel 60. Fransa Halkının Fransız ve Amerikan Filmlerini Tercih Etme Oranı

(https://junkcharts.typepad.com/junk_charts/2018/10/the-french-takes-back-cinema-but-can-you-see-it.html)

X/Y Dağılım Çizelgesi

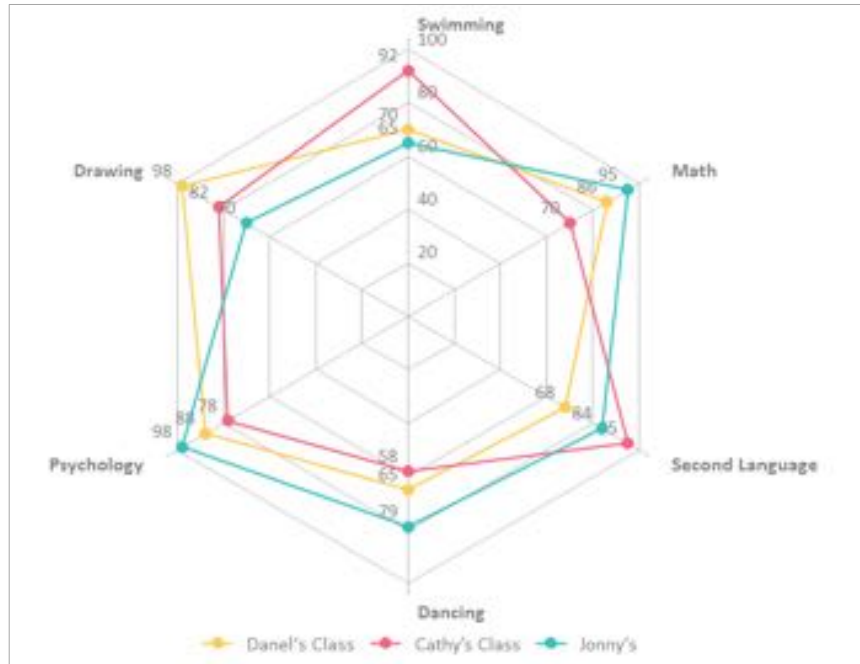
X/Y Dağılım çizelgeleri tipik olarak bilimsel, istatistiksel ve mühendislik verileri gibi sayısal değerleri göstermek ve karşılaştırmak için kullanılır. X ve y değerlerini tek veri noktalarında birleştirir ve bunları düzensiz aralıklarla veya kümeler halinde gösterir (Görsel 61).



Görsel 61. Öğrenci Başına Düşen Kamu Ev Özel Kuruluşlara Yapılan Yıllık Harcamalar
(https://nces.ed.gov/nceskids/help/user_guide/graph/scatter.asp)

Radar Çizelge

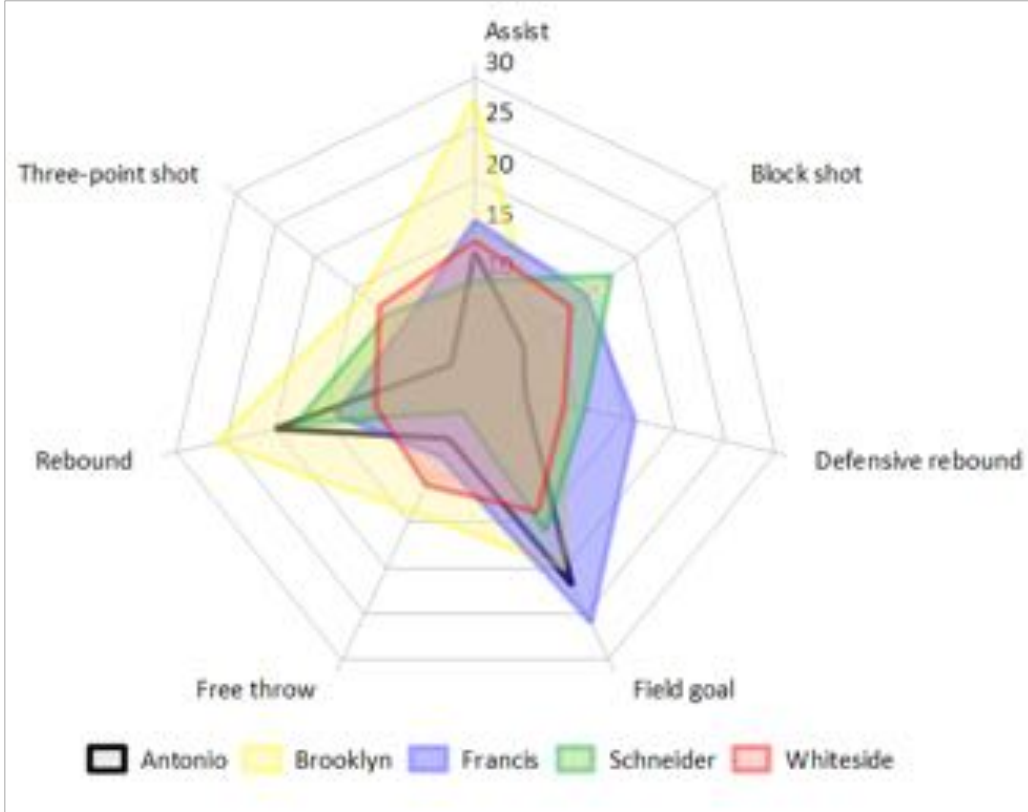
Radar çizelgesi, örümcek haritası, web haritası, kutup haritası ve yıldız çizimleri olarak da adlandırılabilen radar çizelgeler çok boyutlu bir veri yapısını görüntülemek için iki boyutlu bir grafik kullanmaktadır. Radar çizelgesinin ayırt edici özelliği, insanların bir karar vermesi gerektiğinde tüm ölçümlerin genel karşılaştırılmasıdır. Görsel 62'deki radar çizelgede farklı sınıflardaki farklı derslerin ortalama puanları karşılaştırılmıştır.



Görsel 62. Radar Çizelge Örneği

(<https://www.edrawsoft.com/chart/when-to-use-spider-chart.html>)

Radar çizelgeler yalnızca çizgilerle değil, aynı zamanda çizgilerin içi doldurulmuş olarak da kullanılmaktadır. Bu tür radar çizelgelere, doldurulmuş radar çizelge adı verilmektedir. Radar çizelgesinde her bir öge, verilerine göre sabit bir alanı kapsayabilir. Her bir ögenin kapsamını kendi içinde değerlendirmesini incelemek için radar çizelgeler kullanılabilir. Örneğin; bir antrenör, oyuncularının bir müsabakadaki performanslarını bilmek isterse, iyi odaklanmış bir antrenman planına sahip olmak için her oyuncunun performansını analiz edebilir (Görsel 63).



Görsel 63. İçi Dolu Radar Çizelge Örneği

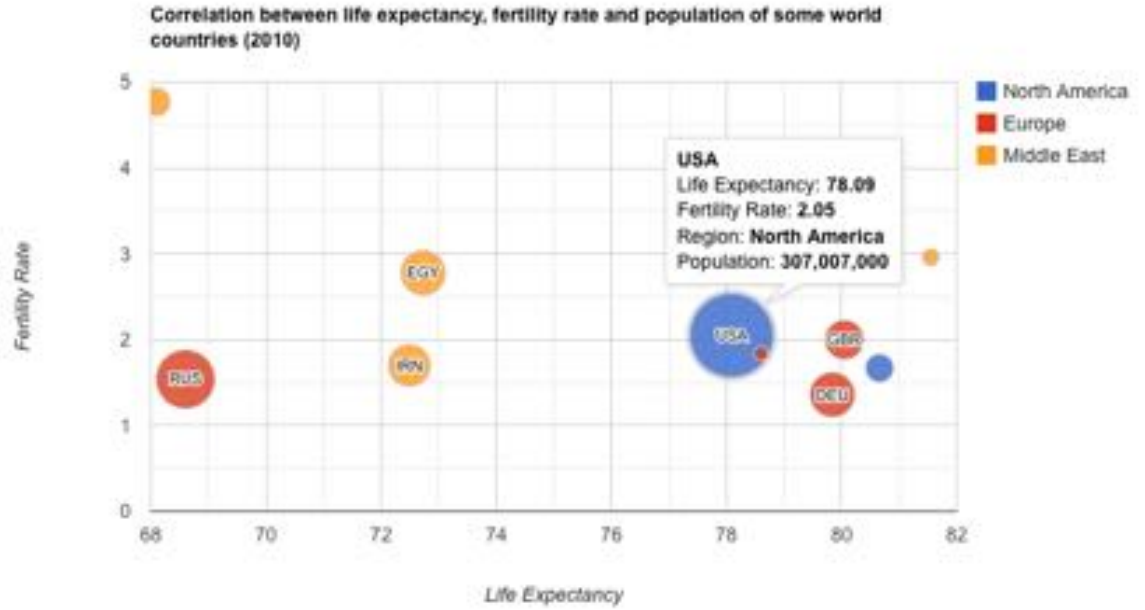
(<https://www.edrawsoft.com/chart/when-to-use-spider-chart.html>)

Kabarcık Çizelge

Kabarcık çizelgesi, üç sayısal değişken arasındaki ilişkilere bakmak için kullanılan dağılım grafiğidir. Kabarcık çizelgesindeki her nokta tek bir veri noktasına karşılık gelir ve her nokta için değişkenlerin değerleri yatay konum, dikey konum ve nokta boyutu ile gösterilir. Kabarcık çizelgeleri tipik olarak, konumlandırma ve orantıları kullanarak kategorize edilmiş daireler arasındaki ilişkileri karşılaştırmak ve göstermek için kullanılır.

Çizelgede çok fazla baloncuk kullanımı, grafiğin okunmasını zorlaştırabilir, bu nedenle kabarcık çizelgelerinin sınırlı bir veri boyutu kapasitesi vardır. Bu, etkileşimle bir şekilde çözülebilir. Örneğin, gizli bilgileri görüntülemek için baloncuklara tıklamak veya üzerinde gezinmek, gruplandırılmış kategorileri yeniden düzenleme veya filtreleme seçeneğine sahip olmak gibi.

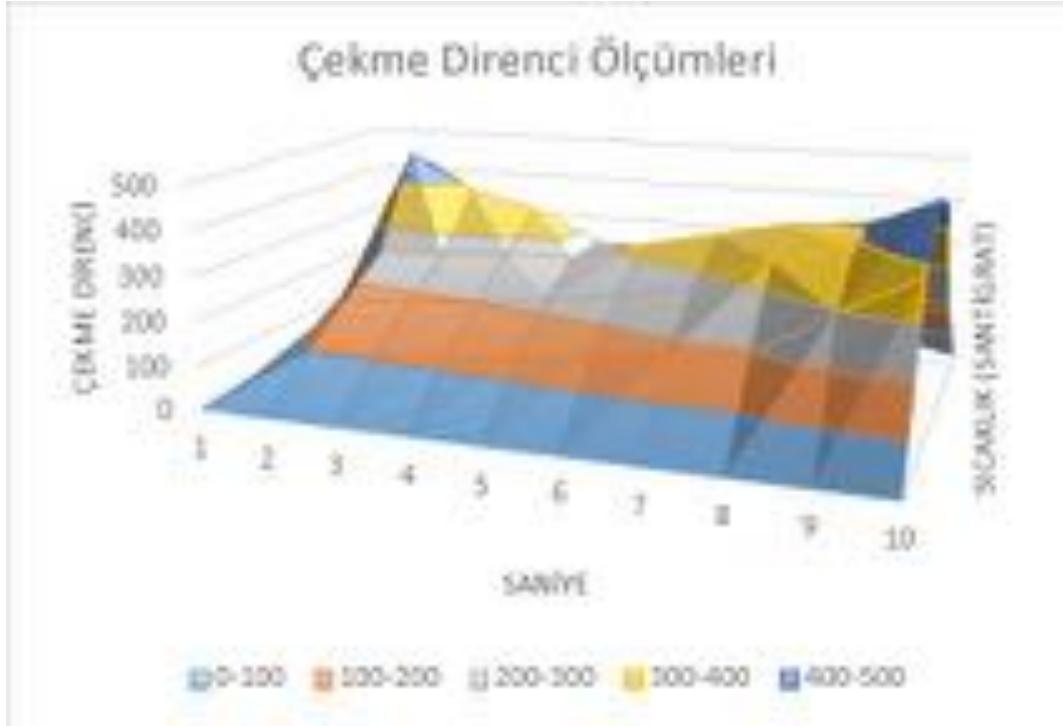
Alan çizelgelerinde olduğu gibi, dairelerin boyutları, dairenin yarıçapına veya çapına göre değil, alanına göre çizilmelidir. Sadece dairelerin boyutu katlanarak değişmekle kalmayacak, aynı zamanda bu, insan görsel sistemi tarafından yanlış yorumlamalara yol açacaktır. Görsel 64'teki Kuzey Amerika, Avrupa ve Orta Doğu'da bulunan bazı ülkelerdeki ölüm, yaşam süresi ve nüfus oranını gösteren kabarcık çizelgede etkileşimden faydalandığı için, fare imleci ile baloncuklara tıkladığında belirtilen oranlar görülmektedir.



Görsel 64. Bazı Ülkelerdeki Yaşam Süresi, Ölüm Sayısı ve Nüfus Oranını Gösteren Kabarcık Çizelge (<https://developers.google.com/chart/interactive/docs/gallery/bubblechart>)

Yüzey Çizelgesi

Yüzey çizelgesi, sayısal değerlerden oluşan verileri üç boyutlu olarak çizen grafik türüdür. İki veri noktası arasındaki en uygun kombinasyonlar gösterilmek istendiğinde kullanılan bir çizelgedir. Tipik bir yüzey grafiği, üç değişken veri noktasından oluşur. Yüzey çizelgelerinde renkler ve desenler, bir topografik haritaya benzetilerek aynı değer aralığında olan alanları göstermektedir (Görsel 65).



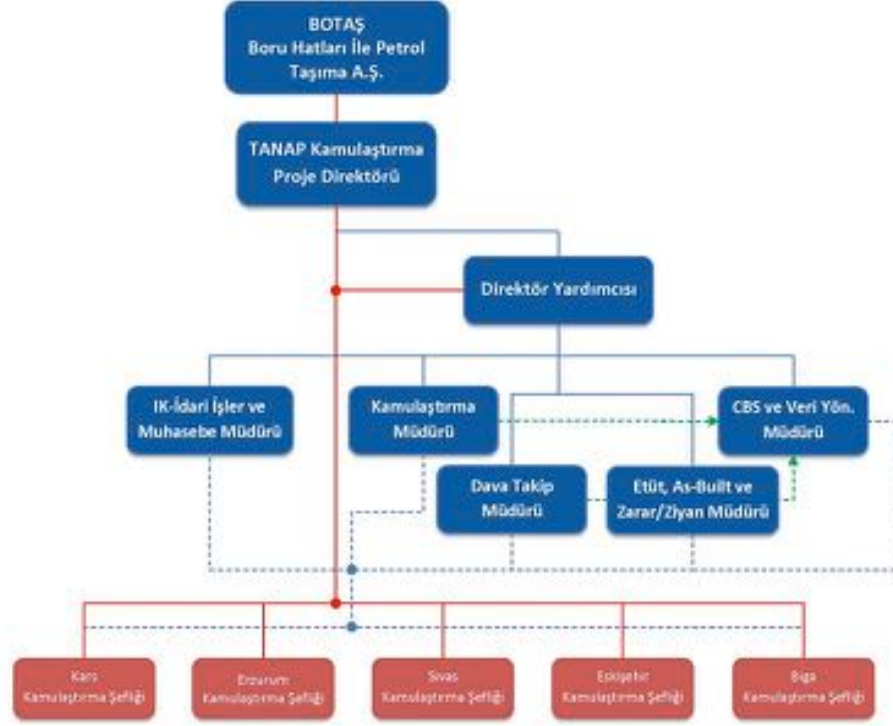
Görsel 65. Yüzey Çizelge Örneği

(<https://support.microsoft.com/tr-tr/office/office-te-kullan%C4%B1labilen-grafik-t%C3%BCrleri-a6187218-807e-4103-9e0a-27cdb19afb90#OfficeVersion=Windows>)

Kurum Çizelgesi

Kurum çizelgesi, bir kuruluşun yönetim yapısını gösteren grafik türüdür. Kurum yapısını bir bütün olarak gösterir ve servisler arasındaki çeşitli ilişkileri tamamlayıcı bir düzen içinde görselleştirir. Bir anlamda kurumun işleyiş yapısının ve çalışanların hiyerarşisinin görsel düzlemde temsilidir. Kurum çizelgesinin amacı görev ve sorumlulukları belirlemek, çalışanlar arasındaki uyumu ve koordinasyonu belirlemektedir.

Daha çok hiyerarşi grafikleri olarak karşılaşılabilen kurum çizelgeleri dikey veya yatay olarak tasarlanabilir. Botaş firmasının kurum çizelgesi dikey olarak tasarlanmıştır (**Görsel 66**).



Görsel 66. Botaş Boru Hatları Firması Kurum Çizelgesi

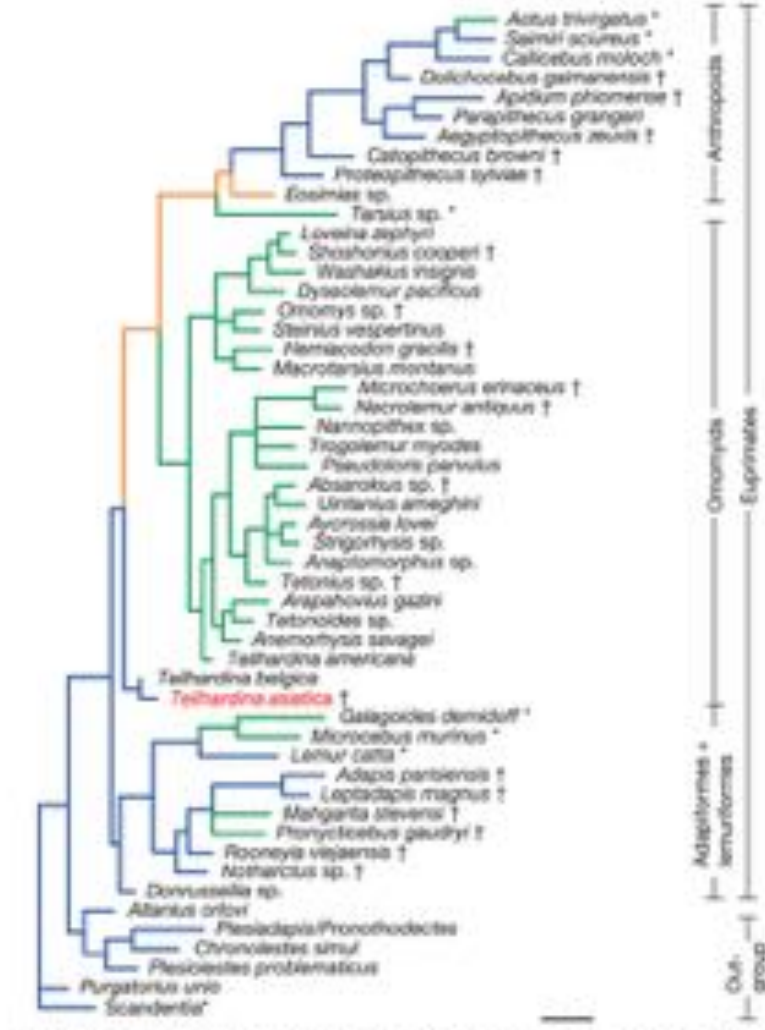
(<http://www.botas-ahk.gov.tr/tr/kurumsal/organizasyon-semasi.aspx>)

Ağaç Çizelgesi

Sistemik diyagram, analitik ağaç, hiyerarşi diyagramı olarak da adlandırılan ağaç çizelgesi, ana görevler ve alt görevlerin hiyerarşisini gösteren bir yönetim planlama aracıdır. Ağaç çizelgesi, her biri iki veya daha fazla dallanan ve bu şekilde devam eden bir öge ile başlar. Tamamlanmış bir hali ile gövdesi ve birden fazla dalı olan bir ağaca benzeyen bu grafik türü genellikle fen bilimlerinde soy ağacı görselleştirmesinde kullanılmaktadır.

Yalın bir görsel dile sahip ve algılanabilirliği yüksek olan ağaç çizelgeler, geniş kategorileri daha ince ayrıntı düzeylerine ayırmada, süreçleri detaylı analiz etmede, bir sorunun temel nedenini araştırmada veya bir sonucu değerlendirmede kullanılabilir.

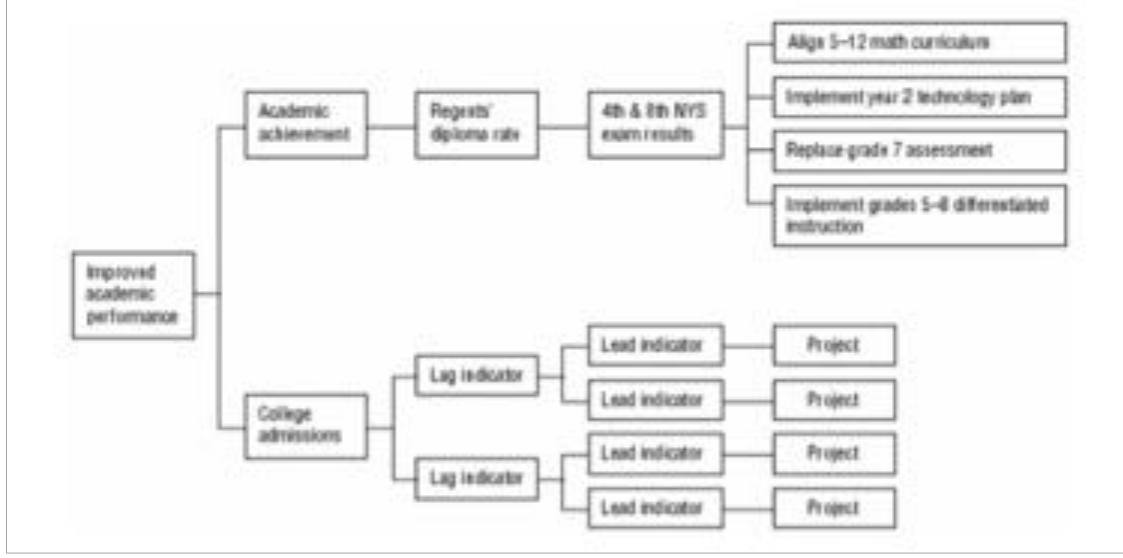
Günümüzden 55 milyon yıl önceye ait “Teilhardina Asiatica” adlı erken modern primatın ait olduğu ve ilişkili olduğu soy kollarını göstermek amacıyla çizelgede “A euprimate skull from the early Eocene of China” adlı bilimsel makale için hazırlanan ağaç hazırlanan ağaç çizgenin dallarında farklı renkler kullanılmıştır. Mavi çizgiler gündüz hareketli olan türleri, yeşil çizgiler gece hareketli olan türleri, turuncu çizgiler ise hem gece hem de gündüz hareket halinde olan türleri ifade etmektedir (Görsel 67).



Görsel 67. Teilhardina Asiatica adlı primatın soy kollarını gösteren Ağaç Çizenek Örneği
(https://www.edwardtufte.com/bboard/q-and-a-fetch-msg?msg_id=00018e)

2001 yılında Malcolm Baldrige Ulusal Kalite Ödülü sahibi olan Amerika’da bulunan Pearl River Okulu, bölge çapında hedeflerin alt hedeflere ve bireysel projelere nasıl dönüştürüldüğünü iletmek için bir ağaç çizelgesi kullanır. Bu ağaç çizelgesi, sistem çapında akademik performansın nedenlerini önce lise diploma oranları, ardından daha

düşük dereceli performans ve belirli iyileştirme projelerine kadar izleyen, birbirine bağlı bir dizi hedef ve göstergesini sunan bir grafik örneğidir (Görsel 68).

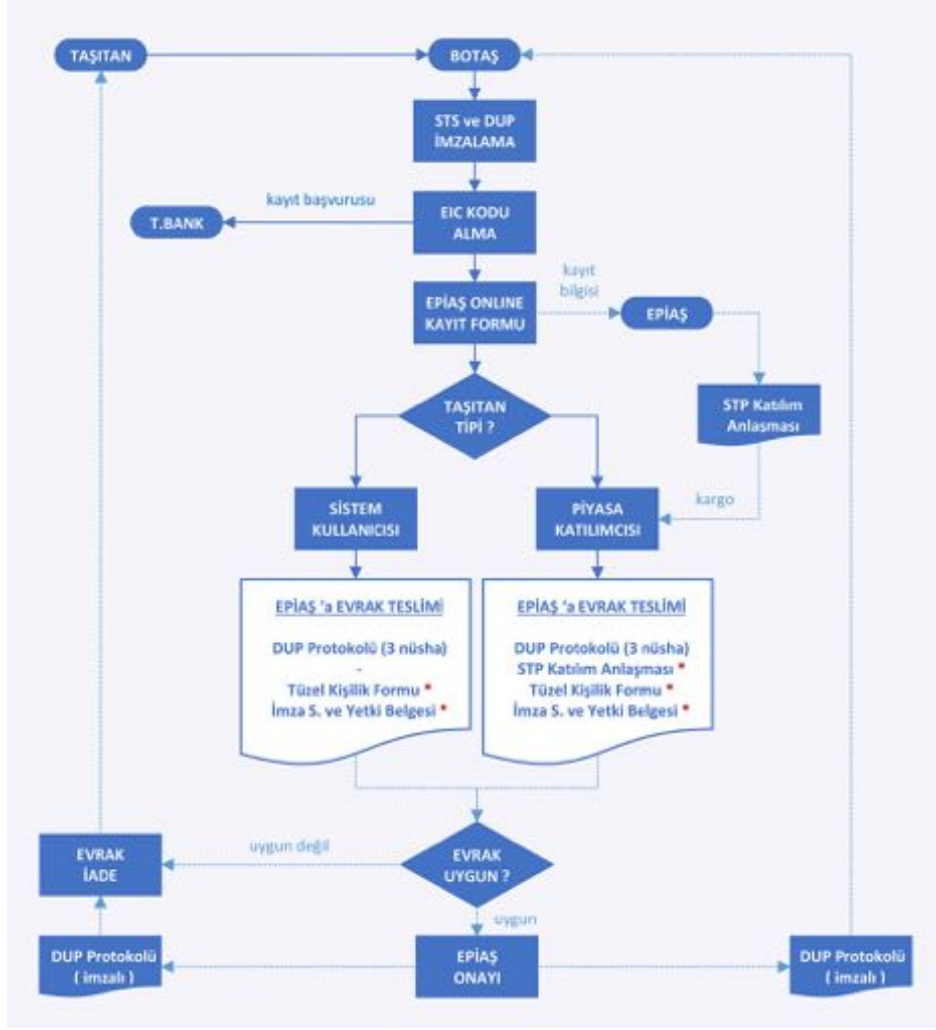


Görsel 68. Pearl River Okul Bölgesi Akademik Performans Ağaç Çizelge Örneği
(<https://asq.org/quality-resources/tree-diagram>)

Akış Çizelgesi

Süreç akış şeması olarak da adlandırılan akış çizelgesi, bir sürecin ayrı adımlarının sıralı bir şekilde gösterildiği ve birbirlerine oklarla bağlantılı geometrik biçimlerden oluşan bir grafik türüdür. Çok çeşitli amaçlar için uyarlanabilen ve üretim süreci, idari ve hizmet süreci veya proje planı gibi çeşitli süreçleri tanımlamak için kullanılabilen genel bir araçtır.

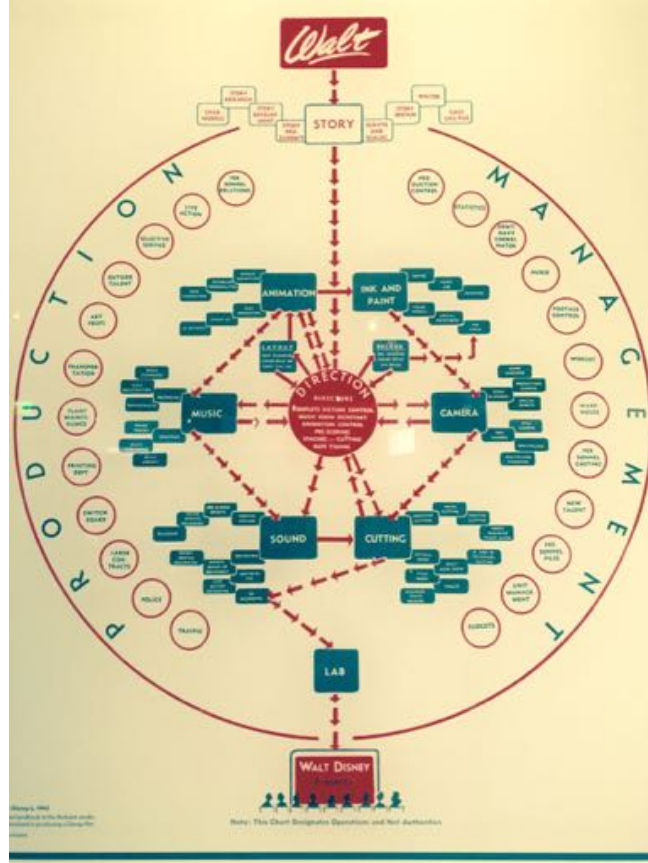
Bir akış şemasına dahil edilebilecek unsurlar, sürece giren veya çıkan bir dizi eylem, malzeme veya hizmet (girdiler ve çıktılar), alınması gereken kararlar, dahil olan insanlar, her adımda dahil olan zaman ve süreç ölçümleridir. Enerji piyasalarının çeşitli konularda gelişimini, kuruluşunu ve işletmelerini yürüten EPIAŞ firmasının kayıt sürecini anlatan akış çizelgesi, süreci ve işleyiş yapısını anlaşılır biçimde göstermektedir (Görsel 69).



Görsel 69. EPIAŞ Firması Kayıt Süreci Akış Çizelgesi

(<https://www.epias.com.tr/spot-dogal-gaz-piyasasi/piyasa-kayit/kayit/kayit-sureci-akis-semasi/>)

CartoonBrew'da bulunan 1943 tarihli dairesel çizelge, Disney organizasyonu içindeki farklı roller aracılığıyla bir animasyon filminin gelişim sürecini gösterir. 1943 tarihli The Ropes At Disney's kitapçığından ayrı bir alıntı olan ve ana noktası hikaye ve yön olan bu çizelge, animasyon filminin tüm süreci açıklayan bir akış çizelgesidir (Görsel 70).



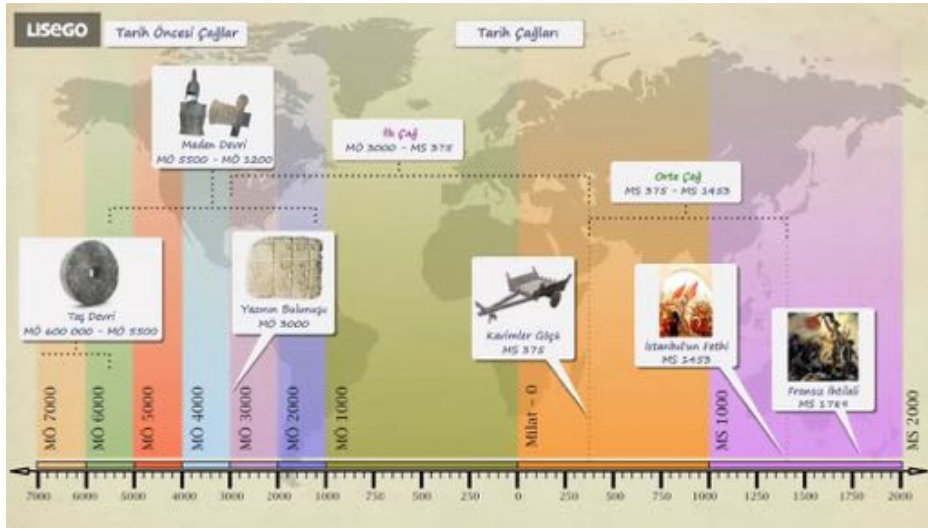
Görsel 70. Walt Disney Stüdyosu Animasyon Filmi Akış Çizelgesi
(<https://imgur.com/6a7eX3x>)

Zaman Çizelgesi

Zaman çizelgesi, belirli bir aşamada meydana gelen belirli olaylar veya faaliyetler zincirini tanımlamak için kronolojik bir ifade olan zamanın hizalanmasıdır. Görsel bağlamda, listeler, tablolar veya grafikler aracılığıyla tanımlanan, hepsinin not edildiği, aynı kronolojik sırada sıralandığı verilerin bir görsel temsidir. Bir akış çizelgesi gibi, kullanıcıların bir çizelgedeki veya prosedür akışındaki belirli kalıpları, farklı zamansal ilişkileri kısaca tasvir eden, akıcı bir formatla tanımlamasına yardımcı olur. Kullanışlı, anlaşılır ve akılda kalıcılığı olan bir grafik türüdür. Zaman Çizelgesi'nin amacı, çok fazla ayrıntıya girmeden temel unsurları vurgulayarak, sürecin mecazi bir görselleştirilmesiyle her şeyi düzene koymaktır.

Eğitim kurumlarında öğretmenler, ders kitabı içeriğinden çok daha etkileşimli ve dikkat çekici olduklarından, bilgi paylaşımı için zaman çizelgelerini yaygın olarak kullanırlar. İşletmelerde ise, esas olarak bir projenin veya buna dayalı planın ilerlemesini izlemek için zaman çizelgesi kullanılmaktadır.

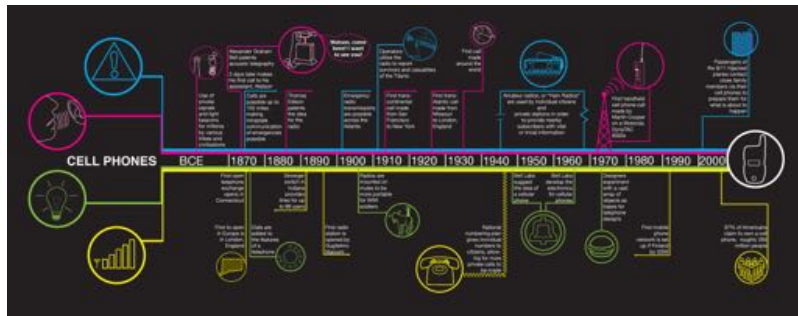
Tarihsel zaman çizelgeleri, olaylar ve tarihleri etrafında döner. Savaş kayıtları, eski uygarlıklar, biyografiler vb. hakkında olabilirler. Öğrenciler tarih kitaplarındaki olayların tarihini hatırlamakta zorlanırken, tarihler ve olaylar üzerinde daha büyük bir etki yaratacağından yardım için bir zaman çizelgesine başvurabilirler. Zaman çizelgeleri, öğretmenler tarafından çalışma materyali olarak yaygın olarak kullanılmaktadır. Birçok yönden, bu tür şablon, ister ortaokul ister yüksek öğrenim olsun, akademinin çeşitli aşamalarında yüksek oranda kullanılabilir. Görsel 71’de tarih öncesi çağlar konusunu zaman çizelgesi üzerinde gösterimi bulunmaktadır. Bu çizelgede teorik bilgilerin yanında renkler ve görsellerden de yararlanılmıştır.



Görsel 71. Tarih Öncesi Çağları Gösteren Zaman Çizelgesi

(<https://www.irfankaygisiz.com/2018/08/13/tarihe-giris-07-tarihi-zaman-dilimlerine-ayirma-milat-ve-yuzyil-kavramlari/>)

Telefonun geçmişten günümüze gelişimi ve değişimini gösteren zaman çizelgesinde siyah zemin üzerinde canlı renkler ve çizgisel görseller kullanılmıştır (Görsel 72).



Görsel 72. Telefonun Gelişimini ve Değişimini Gösteren Zaman Çizelgesi

(<https://craigmaxwelldesign.wordpress.com/portfolio/print/the-cell-phone-project/>)

3.6.2 Tablolar

Bilgilendirme tasarımının temel araçlarından olan tablolar, veri gruplarını bir düzene oturtarak sunan görsel temsillerdir. Kalıpları ve ilişkileri göstermek için bilgileri düzenlemek için kullanılırlar. Araştırmacılar ve bilim adamları, araştırmalarından elde ettikleri bulguları raporlamak için genellikle tablolardan faydalanırlar. Gazetelerde, dergi makalelerinde ve televizyonda genellikle bir argümanı veya bakış açısını desteklemek için kullanılırlar. Sevilla'ya göre, "Tablolarla sunulan bilgiler, genellikle düz yazıdan çok daha kolay ve hızlı anlaşılacaktır." Bunun nedeni, tabloda bilgilerin belirli bir düzeyde veri kesişimleriyle sunulmasıdır (Aktaran: Uyan Dur, 2011, s. 78). Bölgelere göre arazi bozulmalarının sebeplerinin incelendiği tabloda hücrelerden, x ve y eksenlerinden yararlanarak bilgiler tabloya işlenmiştir (Görsel 73).

Cause of land degradation by region

Region	% land degraded by ...			Total land degraded
	deforestation	Over-cultivation	Over-grazing	
North America	0.2	3.3	1.5	5%
Europe	9.8	7.7	5.5	23%
Oceania *	1.7	0	11.3	13%

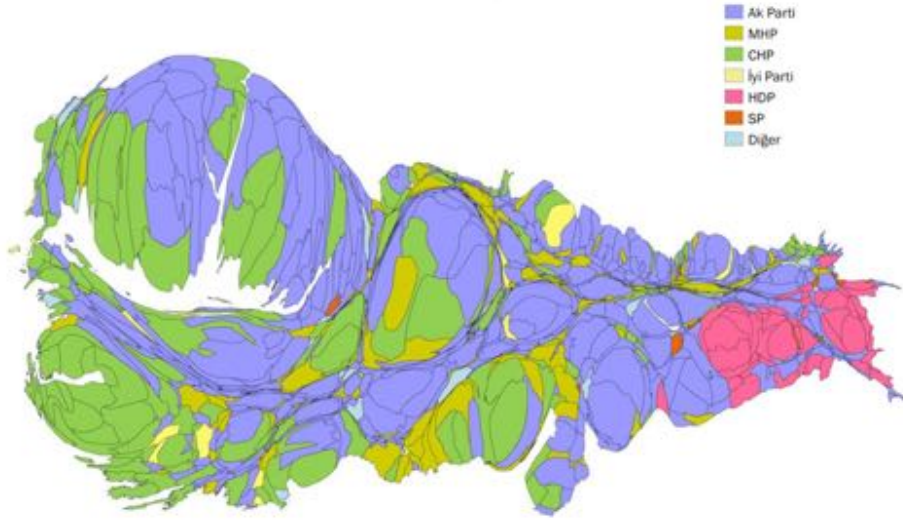
*A large group of islands in the South Pacific including Australian and New Zealand

Görsel 73. Tablo Çizimi Örneği

(<https://thetablebar.blogspot.com/2020/04/ielts-writing-task-1-table-and-pie-chart.html>)

3.6.3 Kartogramlar

Kartogram, istatistiksel bilgileri coğrafi dağılım yoluyla gösteren bir harita türüdür. Toplam nüfus, yaşayanların yaşı, seçim oyları vb. verilerin görselleştirilmesinde kullanılır. Türkiye 31 Mart 2019 yerel seçimlerini gösteren kartogramda iller büyütülüp küçültülerek doğru oran ortaya konmaya çalışılmıştır. Her siyasi partiye bir renk verilerek kartogram üzerinde belirtilmiştir. (Görsel 74).



Görsel 74. Türkiye 31 Mart 2019 Yerel Seçim Sonucunu Gösteren Kartogram

(<https://campuspress.yale.edu/soneralbayrak/2019/06/22/2019-yerel-secimleri-ve-veri-gorsellestirmesi/>)

3.7 İnfografikler

Bilgilendirme ve yönlendirme grafiklerinin doğasında olan bilgi verme, anlatma ve açıklama işlevleri infografiklerde gerçek bir hedef haline gelmiştir. Artık içinde yaşadığımız dünya hızla büyüyen görsel bir veri çemberine dönüşmüştür. Çağımız toplumu da bu duruma ayak uydurarak okuyup araştırmaktan çok izleyerek bilgi almaya yönelmiştir. İnfografikler bilgi ve mesajları alıcıya az, öz ve net bir dille aktarmaktadır. Sayısal verilerin, anlatılmak istenen konu ve durumların etkin, verimli, anlaşılması ve hatırlaması kolay anlatım yöntemlerinden biridir. Tek bir infografikte genel konuya dair pek çok bilgi doğru görsel, tipografi ve renkler yardımıyla aktarımı sağlanmaktadır. Sigaranın zararları ve kadınlarda meme kanserinin istatistiksel verileri, tespit süreci, belirtileri gibi önemli bilgileri vermeyi hedefleyen farkındalık yaratma amacı güdülen durumlarda infografiklere başvurulması en doğru grafik anlatım biçimidir.

İnfografikler “bilgilendirme grafiği” olarak da bilinirler. Ancak bilgilendirme grafiği tanımı, daha geniş bir kapsamı temsil ettiği için “infografik” terimini kullanmak yerinde olacaktır. Günümüz standartlarında ilk infografikler 50’li yıllarda ortaya çıkmıştır. İnfografiklere gündelik yaşama ilişkin konuların yanı sıra sosyal bilimler ve mühendislik gibi bilimsel alanlarda da başvurulmaktadır. Amacı, konuya ilişkin yoğun ve yer yer karmaşıklaşan bilgileri ve süreçleri izleyicinin anlayabileceği görsel tasarımlara dönüştürmektir.

Minard'ın çeşitli verileri eşzamanlı sunan grafik çalışmaları bugünün şartlarıyla rahatlıkla infografik olarak adlandırılabilir. Temelini istatistiksel grafiklere borçlu olan infografikler sonraları farklı grafik anlatım dillerinin gelişmesiyle popülerliğini yitirmiştir. 70'li yıllara gelindiğindeyse ABD'de televizyon haberciliği nedeniyle okuyucu kaybeden gazetelerin çabasıyla tekrar gündeme gelmiştir. ABD'nin ulusal gazetelerinde USA Today'in atılımıyla günümüzdeki kriterleri oluşturan ilk aşamalar gerçekleşmiştir. Halen de ABD'nin köklü basın yayın organlarında, "infografik" hazırlayan yerleşik ekipler bulunmaktadır.

Sözel bilgi aktarımında kavramları karşılaştırmak için güçlü bir hafızaya ihtiyaç duyulmaktadır. Görsel bilgi aktarımında ise bir yüzey üzerinde verilmesi amaçlanan verilerin çoğuna aynı anda erişebilir ve kıyas yapabiliriz ve aklımızda tutabiliriz. İşitsel ve sözel öğrenmeye kıyasla görsel yolla öğrenme daha hızlı, kolay ve aynı zamanda akılda kalıcıdır. Günümüzde eğitim kurumlarında küçük yaşlarda çocukların eğitiminde görsel ve dokunsal öğrenme yöntemi, sözel ve işitsel ağırlıklı öğrenme sisteminin yerini almıştır.

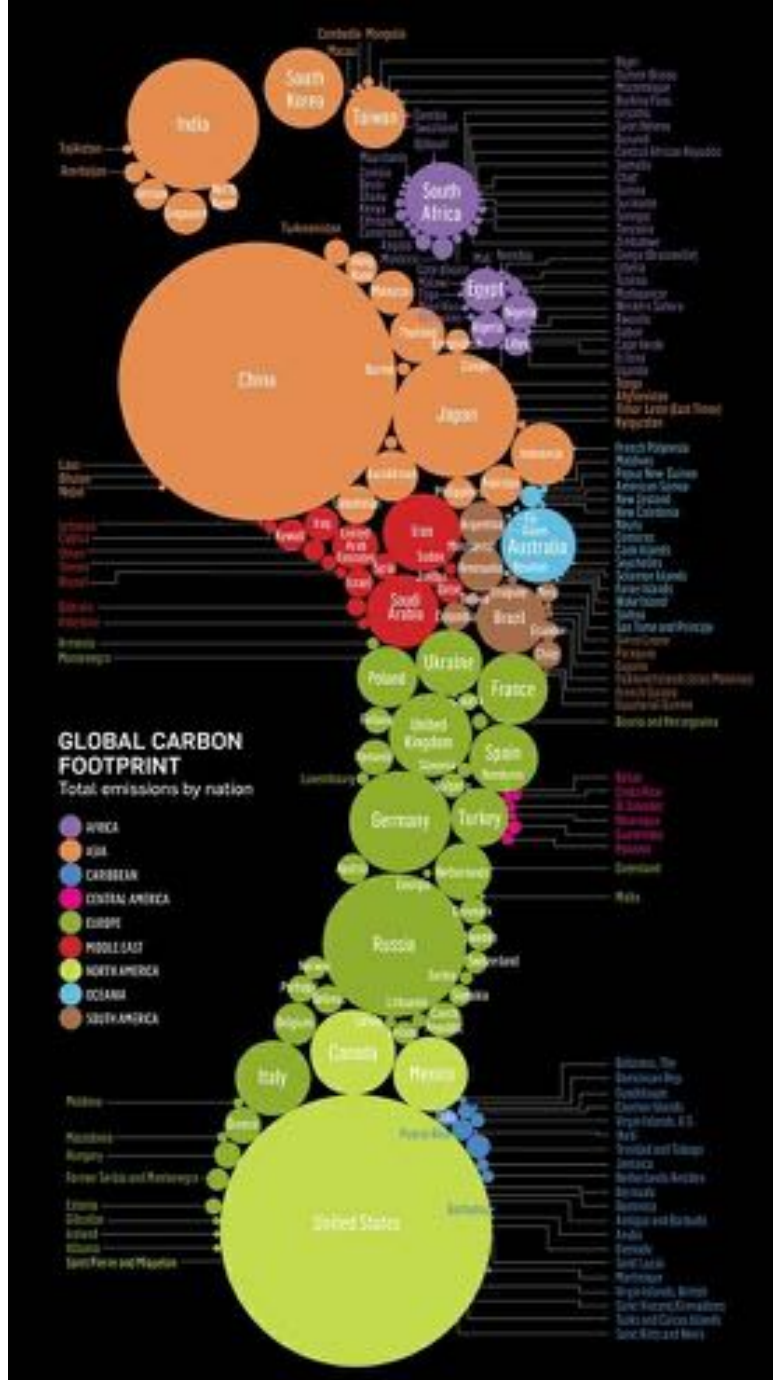
Günümüz iletişim ve yayıncılık sektörü bilgi grafiklerinden yararlanmaktadır. Yeni alınan bir cihazın kurulum ve kullanımını öğretmek veya hayvan klonlama gibi karmaşık bir süreci temel okur düzeyindeki her meslek, yaş ve gruptan insana anlatmak durumunda olan bir marka veya kurum, bu yola başvurmak zorundadır. Görsel iletişim tasarımcıları iyi iletişim kuran bir bilgi grafiği yardımıyla bilgiyi inandırıcı ve kalıcı şekilde iletir (Uçar, 2019, s. 84).

İnfografikler durağan ve hareketsiz oldukları halde bu durumu avantaja çevirmektedirler. Karmaşık süreci ya da soru işaretleriyle dolu bir bilinmeyeni infografikler daha başarılı açıklayabilirler. İki boyutlu olmaları nedeniyle tek bir açıdan izlenerek izleyiciyi konuya daha kısa sürede çekebildikleri gibi durağan yapıları sayesinde de izleyiciye konu üzerinde istediği kadar inceleme yapma ve bilgilenme imkanı sağlamaktadırlar (Güler, 2008, s. 84).

Bilgilendirme ve yönlendirme işaretlerinin kendi içinde taşıdığı farklı bir anlamı ve karşı tarafa iletmeyi hedeflediği mesajı bulunur. Bilgiyi görsel olarak temsil eden infografikler, tasarım literatüründe yeni bir dil haline gelmiştir. İnfografiklerde bu bilgi aktarımı sağlanırken görsel estetik, piktogramlar ve ihtiyaç halinde çizelgeler de kullanılarak zaman tasarrufu ile dakikalar içinde yapılması amaçlanmaktadır. Bilgilendirme tasarımcısını

infographer olarak adlandırılan Rune Pettersson'a göre; bir infographer'ın hem açık, anlaşılır ve yalın metinler yazma hem de yalın illüstrasyonlar yaratma becerisine sahip olması gerekmektedir (Pettersson, 2002, s. 20).

Görsel 75'te ülkelerin karbondioksit emisyonları yaratıcı ve ilgi çekici biçimde infografik üzerinde gösterilmiştir (**Görsel 75**).



Görsel 75. Ülkelerin Karbondioksit Emisyonlarını Gösteren İnfografik Örneği
(<https://twitter.com/aleshammah/status/331849005925535744>)

Bir durum veya olayın zaman içindeki gelişimi ve evrelerinin anlatıldığı bilgi grafikleri özellikle yayıncılık ve habercilik sektöründe tercih edilmektedir. Bilgi grafiklerinin başarısında insan beyninin binlerce yıldır geliştirdiği görsel öğrenme ve kalıcı kayıtlar tutma alışkanlığının birikimi yatar. Konfüçyüs'ün “Duyduğumu unuturum, gördüğümü hatırlarım, yaptığımızı anlarım” sözü, sözel veri ile görsel verinin ayrımını net bir biçimde vurgulamaktadır” (Uçar, 2019, s. 83).

3.8 Çevresel Grafik Tasarım

Geçmişten günümüze kadar gelen ve hala daha devam eden en temel iletişim şekli duygu ve düşüncelerimizi, günlük hayatımızdaki ihtiyaçlarımızı basit çizimlerle anlatmaya çalışmaktır. Görsel yolla kurulan iletişimin yüzyıllar önce mağara duvarlarında ortaya çıkması günümüz işaretlerinin, sembollerin ve piktogramlarının çıkış noktası olmuştur.

Bilgilendirme tasarımı uygulama alanları başlığı altında kendine yer bulan “çevresel grafik tasarım”, dünya çapında başlı başına bir alandır. Adı içerisinde grafik tasarım teriminin geçmesi, grafik tasarımın bir kolu olduğunu düşündürebilir. 1920’lerde başlayan sergileme tasarımı çerçevesinde filizlenen alan, günümüzde son derece yerleşik ve güçlü bir geleneğe sahiptir. Bu alan ile ilgili dünyadaki en büyük organizasyon olan Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu (Society of Environmental Graphic Design – SEG D), çevresel grafik tasarımı şöyle tanımlamaktadır:

“Çevresel grafik tasarım tüm öğelerinin de görsel yönlendirme, iletişim kimliği, bilgilendirme ve mekandaki düşünceyi şekillendirme üzerine yoğunlaşan grafik, mimari, iç mimari ve endüstriyel tasarım gibi pek çok tasarım disipliniyi kucaklar” (SEG D, Media Kit, s. 6).

Chris Calori'nin “yerleşik çevrede bilgilendirmenin grafik iletişimi” olarak tanımladığı çevresel grafik tasarım, insanların gereksinim duyacakları bilgiyi buldukları kapalı ya da açık mekanlara kolaylıkla algılayabilecekleri ve anlayabilecekleri şekilde çeşitli tasarım elemanlarıyla yerleştirir. Genel olarak bakılacak olursa çevresel grafik tasarımın yönlendirme sistemlerini, işaretlemeleri, sergileme tasarımlarını, kurumsal kimlik grafiklerini, kentsel tasarımı, piktogram tasarımı, mağaza tasarımı, haritalandırmayı ve tematik çevre düzenlemelerini kapsadığı söylenebilir.

Grafik tasarımla iki boyutlu başlayan süreç, üç boyutlu çevresel grafik tasarımın bakış açısı ve bilgi birikimiyle noktalanmaktadır.

Çevresel grafik tasarım, insanların gereksinim duyacakları bilgiyi sunan, kapalı ya da açık mekanlar için kolaylıkla erişilebilir ve algılanabilir şekilde tasarım elemanları oluşumudur. Bilgilendirme tasarımının uygulama alanları ile ilgili araştırmaları olan Güler, çevresel grafik tasarımın, yönlendirme dizgelerini, işaretlemeleri, sergileme tasarımlarını, kurumsal kimlik grafiklerini, kentsel tasarımı, piktogram tasarımlarını, haritalandırmayı ve tematik çevre düzenlemelerini kapsadığını belirtmektedir (Güler, 2009, s. 51).

Çevresel grafik tasarım ürünleri ve kullanıldıkları yerler günümüzde çeşitli başlıklar altında toplanmaktadır. Farklı kaynaklarda farklı yaklaşımlar bulunmasına karşın temelde işlev ve içeriksel açıdan aşağıdaki gibi gruplandırma yapılmaktadır:

1. Yönlendirme ve işaretleme tasarımı (Wayfinding & Signage Design)
2. Sergileme tasarımı (Exhibition Design)
3. Yer imleri (Placemaking)

Karmaşık ve düzensiz olan bilgiyi planlı ve anlaşılabilir biçime dönüştüren bilgilendirme tasarımının, kendi içinde pek çok farklı uygulama alanı vardır. Çevresel grafik tasarım, bilgilendirme tasarımının kapsamına giren, yerleşik ve güçlü bir geleneğe sahip, kendi içinde çeşitli alt başlıkları bulunan, geniş ve mesleklerarası bir uygulama alanıdır (Uyan Dur, 2011, s.159).

Görsel iletişim, mimari, iç mimari ve endüstriyel tasarım gibi pek çok tasarım disiplini kapsayan çevresel grafik tasarım, yönlendirme, iletişim kimliği, bilgilendirme ve mekandaki düşünceyi şekillendirme üzerine yoğunlaşan bir alandır. Çevresel grafik tasarım; doğal ve yapılandırılmış çevrede yönlendirme, bilgi verme, tanımlama, tercüme etme ve mekan duygusunu arttırma gibi işlevleri olan iletişim dizgelerinin içerdiği grafik öğelerin planlanması, tasarlanması ve sunumudur. Çevresel grafik tasarım, iki ve üç boyutlu biçimler, grafikler ve işaretler kullanarak özel bir çevre duygusu ve atmosfer oluşturmaya yarar (Karamustafa, 2003, s. 30).

Çevresel grafik tasarım, giderek bir meslek olarak daha bütünleşmiş hale dönüşen ve gelişimini sürdüren bilgilendirme tasarımının kapsamına girmektedir. Çevresel grafik

tasarım da temelde bilgilendirme tasarımında olduğu gibi karmaşık ve düzensiz olan bilgiyi planlı ve anlaşılabilir biçime dönüştürme amacını taşımaktadır (Uyan Dur, 2011, s. 160).

Bilgilendirme grafiklerinin kapsamına giren çevresel grafikler bilgiyi düzenli, anlaşılabilir ve estetik bir biçime dönüştürme amacını taşımaktadır (Satır, 2015, s. 57). “Dağınık, tutarsız, birbirinden kopuk yerleştirilmiş bilgilendirme grafiklerden oluşmuş bir çevre, iletişimi olumsuz yönde etkilemektedir” (Karaalioglu, 2015). Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu'nun yaptığı sınıflandırmaya göre çevresel grafiklerin, uyum (oryantasyon), bilgilendirme, yönlendirme, tanımlama, yönerge ve dekor olmak üzere altı işlevi vardır. Çevresel grafik tasarım öğelerinin altı işlevi, merkezi Amerika'da bulunan Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu'nun (Society of Environmental Graphic Design - SEG D) yaptığı sınıflandırmaya göre şu şekilde açıklanmaktadır:

1. Uyum sağlama amaçlı çevresel grafikler, zaman ve mekan ile ilişkili olarak kişinin çevreye uyumunu sağlar: Haritalar, mimari referans noktaları ve sınır taşları.
2. Bilgilendirme amaçlı çevresel grafikler, durumlar, haberler ve varılacak yerle ilgili bilgi verir: Rehber dizgeler, afişler, panolar.
3. Yönlendirme amaçlı olan çevresel grafikler, kişiyi varılacak yere yönlendirir: Yönlendirme dizgeleri.
4. Tanımlama amaçlı olanlar, varılacak yeri doğrulamak için kullanılır: Sokak numaraları, kapı yazıları, bina isimleri.
5. Yönerge amaçlı çevresel grafikler, kuralları ve yasakları belirtir: Uyarı ve güvenlik işaretleri, trafik işaretleri, acil çıkış işaretleri.
6. Dekor amaçlı olan çevresel grafikler ise çevreyi güzelleştirmek için kullanılır: Bayraklar, duvar resimleri vb.

Bilgilendirme grafikleri çevresel grafikler açısından, yönlendirme ve işaretleme tasarımını, sergileme tasarımını yer imlerini ve piktogramları içerir. Bunun yanı sıra çevremizdeki kurulu yapılardaki tüm tasarım öğelerini kapsar (Ambrose ve Harris, 2012, s. 126).

Çevresel grafik tasarımı; doğal ve yapılandırılmış çevrede yönlendirme, bilgi verme, tanımlama, tercüme etme ve mekan duygusunu arttırma gibi işlevleri olan iletişim dizgelerinin içerdiği bir tasarımdır. İki ve üç boyutlu biçimler, grafikler ve işaretler kullanarak özel bir çevre duygusu ve atmosfer oluşturmaya yarar (Dönmez, 2014, s. 5). Eğitimci Tuğcan Güler, açık ve kapalı alanlarda kullanıcıların gidecekleri noktayı bulabilmeleri için yapılan bu tür tasarımlara yönlendirme tasarımı denmesinin ortak bir dil olduğunu ifade etmektedir (Güler, 2008, s. 91).

Farklı kaynaklarda farklı sınıflandırmalar olmakla birlikte, temelde işlev ve içeriksel açıdan çevresel grafik tasarım, yönlendirme ve işaretleme tasarımı, sergileme tasarımı, yer imleri, piktogramlar ve semboller olmak üzere beş başlık altında incelenebilir.

3.8.1 İşaretleme Tasarımı

İşaretleme tasarımı kullanıcıya vardığı noktayı gösteren görsel işaretlerdir. Bu işaretler, o yerin bir adını ve işlevini belirten imlerdir. Kapı yazıları, kat numaraları, bina isimleri v.b. gibi tamamı işaretleme tasarımının kapsamına girmektedir. “Yönlendirme ve işaretleme tasarımı, ana girişlerde, yol ağzlarında, varış ve çıkış noktalarında, yaya ya da araç trafiğine, tipografi, semboller ve oklar gibi grafik unsurları birleştirerek yön verir” (Gibson, 2009, s. 50).

Yönlendirme, insanların bir mekan içerisinde yolunu bulmasını ve istedikleri yere gidebilmesini sağlar. İşaretler ise bir mekana yönelik tüm görsel verileri bir araya getirmektedir. Aynı zamanda yön bulmanın somutlaşmış halidirler (Ambrose ve Harris, 2012). Karaalioğlu'na göre yönlendirme tasarımları kişilerin bir mekana kolaylıkla gidebilmelerine olanak sağlayan bilgilendirici ürünlerden biridir (Karaalioğlu, 2015, s. 90).

Dur'a göre yönlendirme ve işaretleme tasarımları, kişiyi belli bir yöne doğru yönlendirme amaçlı görsel tasarımlardan oluşmaktadır. İşaretleme tasarımı ise kullanıcıya vardığı noktayı gösteren görsel işaretlerdir (Uyan Dur, 2011, s. 94).

İnsanlar çalışmak, oynamak, durmak, ibadet etmek ya da sadece etkileşim kurmak için bir araya geliyorsa, bir medeniyetin kalbi atar. Canlı mekanlara doğru yoğunlaşarak, insan tecrübesinin zenginliği ve çeşitliliği ile zorluklarını paylaşırlar. Bu alanlarda insanlar varoluşsal anlamda "kendi yolunu bulabilir", ancak fiziksel olarak yollarını kaybederse de bunalır veya yönlerini kaybederler. Yönlendirme ve işaretleme tasarımı, insanların kendi

çevrelerinde rahat hissetmelerine yardımcı olmak için rehberlik ve imkan sağlar (Gibson, 2009, s. 12).

Taşçioğlu ve Aydın'a göre (2015) yönlendirme tasarımında, grafik öğelerin, tamamen kullanıldıkları mekânla birlikte ele alınması gerektiğinden alana özel çözümler üretilmelidir. Özellikle metro gibi yer altından giden ve bu nedenle yön algısının kaybolduğu ulaşım araçlarında her geçitte ve yol ayrımında doğru işaretlendirmelere ihtiyaç vardır.

İşaretlerin, mekana özgü verilerle birleşmesi bu nesnelere gerek acelesi olan ziyaretçiler gerekse zamanı olanlar için kolayca erişebilir olmasını sağlamıştır (Keskin, 2017, s. 45).

Dünya üzerinde konuyla ilgili hemen her tasarımcı, açık ve kapalı alanlarda kullanıcıların gidecekleri noktayı bulabilmeleri için yapılan tasarıma yönlendirme işaretleme tasarımı adı verir. Yönlendirme tasarımı, kullanıcıyı bir yöne doğru yönlendirme amaçlı görsel tasarımlar yapar. Yönlendirme çalışmalarında genellikle yön tayin edici oklar kullanılır. İşaretleme tasarımı, varılan noktayı gösteren görsel işarettir. Uzun bir koridorun sonunda varılan birimin tabelası bir işaretlemedir. Giriş yazıları, kapı yazıları, ara haritalar ve listeler vb. tamamı işaretlemenin alanına girer (Güler, 2008, s. 93). Bu işaretler, o yerin bir adını ve işlevini belirten imlerdir.

Yönlendirme ve işaretleme dizgelerinin yoğun bir biçimde kullanıldığı mekanlardan olan otogarlar, günün her saati oluşan insan ve araç hareketliliği bakımından bilgilendirme ve yönlendirme tasarımına fazlasıyla ihtiyaç duymaktadır. Çalışma yaparken otogara ilk defa gelen insanların o ortamı bilmediği ve acele etmeleri gerektiği dolayısıyla da mekanı otogardaki gerek tuvaletleri gerekse peronların yerini öğrenmek için çok zamanları olmadığı hesaba katılmalıdır. Bu bağlamda bir bakışta göze çarpan, okunabilirliği ve algılanabilirliği yüksek tasarımlar yapılmalıdır. Otogar gibi sürekli bir devrimin olduğu mekanlarda, ortamdaki nesne ve yapıların eskime ve yıpranma süresinin kısa olduğu bilinmeli ona göre uzun ömürlü ve sürdürülebilir malzemeler kullanılmalıdır. Ancak yapılan araştırmalar ve incelemeler sonucunda ergonomi ve kullanılabilirlik yerine maliyet faktörünün daha çok göz önünde tutulduğunu bu sebeple de ucuz ev dayanıksız malzemeler kullanıldığı görülmüştür. Hareketlilik ve kalabalığın bulunduğu otogar, hastane ve açık alanlarda var olan bilgi ve yön bulmada yardımcı sistemlerin düzenli aralıklarla yenilenmesi ve değişmesi gerekmektedir.

Sıklıkla sembollerle bir arada kullanılsa da işaretler sembollerle tamamen aynı anlamı taşımazlar. İşaretler doğrudan ve kesin bir anlama sahipken sembollerin hakkında bilgi sahibi olmamızı gerektiren, arkasında hikayesi bulunan derin anlamları vardır. İşaretlerin kesinleştirici, mesajı doğrudan veren, uluslararası anlamı olan ve ne anlama geldiğine dair farklı fikir ve yorumlara açık olmayan özellikleri bulunmaktadır.

Eğitimci Uçar'a göre "İnsan toplumsal yaşam içinde değişik amaçlar için çok çeşitli işaretler kullanmaktadır. Sembol ve işaretler çevremizi anlamamızda, nesnelere amacımız doğrultusunda kullanmamızda, toplumsal ilişkilerin düzenlenmesinde önemli bir yere sahiptir. Adeta yaşamın anahtarları gibidirler, ilişkileri, iletişimi, mesajı kolaylaştırırlar. İşaretler bir durumu, eylemi ya da bir olayı işaret eden görsel elemanlardır. Sembollerden en belirgin ve ayırt edici farkı, işaretlerin mesajının doğrudan ve tanımlanmış bir boyutta olmasına karşın, sembollerin ardında bir öykü ya da olayı barındırıyor olmasıdır. İşaretler doğrudan ve kesin çözümlenmelerle mesajlarını iletirler; bunun yanı sıra sembollerin üzerine yüklendiği anlam, derin ve kapsamlı açılımlara sahip olabilir. Bu iki kavram kimi zaman birbirlerinden ayrılması güç şekilde, iç içe geçmiş olabilir. İşaretler için; sembollerin içerik ve anlamsal derinliğini henüz kazanmamış görece basit iletişim araçlarıdır demek çok da yanlış olmaz" (Uçar, 2019, s. 39).

Gündelik yaşamda gözümüze çarpmayan dikkatimizi çekmeyen ancak yer yer hayati öneme sahip işaret ve sembollerle karşılaşmaktayız. Yolda yürürken kenarından geçtiğimiz bir şantiye alanında "tehlikeli bölge" ya da "dikkat şantiye alanı" gibi uyarı levhaları, bahçesinde köpek besleyen birinin ev kapısında "dikkat köpek var" yazısı ile birlikte bulunan köpek sembolü veya satın aldığımız al-götür bir kahvenin karton bardağının üzerinde içeceğin sıcak olduğunu belirten işaret ve semboller hayatımızı kolaylaştıran öğelerdir.

İşaretleme tasarımı, varılan noktayı gösteren görsel işarettir. Uzun bir koridorun sonunda varılan birimin tabelası bir işaretlemedir. Chris Calori gibi pek çok tasarımcı, işaretleme tasarımı yönlendirme tasarımının içinde göstermektedir. Yönlendirme eyleminin işaretleme tasarımı olmaksızın gerçekleşmeyeceğini savunurlar. Bazı tasarımcılar da işaretleme tasarımı yönlendirme tasarımının yerine seslendirmektedirler. Kavramlar belki her tasarımcının düşüncesinde net oluşmuş değildir; ancak bu durum yapılan işin düzeyini etkileyen bir problem değildir. Yönlendirme ve işaretleme birbirlerine çok yakın alanlardır;

bu nedenle anlam kaymaları yaşanması doğaldır. Ancak yine de ayrı ayrı değerlendirmek yerinde olacaktır (Güler, 2008, s. 92).

Basite indirgenirse yönlendirme tasarımı, kullanıcıyı bir yöne doğru yönlendirmek amaçlı görsel tasarımlar yapar. Yönlendirme çalışmalarında genellikle yön tayin edici oklar kullanılır. İşaretleme ise, okun bittiği yerde duran bir tür isimlik gibidir. Oklar dışında giriş yazıları, kapı yazıları, ara haritalar ve listeler vb. tamamı işaretlemenin ilgi alanına girer. Bu nedenle aynı kulvarda anılan bu iki çevresel grafik kolunun ayrı düşünülmesi olanaklı değildir (Güler, 2009, s. 92).

Karayolları ve havalimanları gibi ulaşım sahaları da tıpkı hastaneler gibi bilgilendirme tasarımına gereksinim duyan yerlerdir. Farklı uluslardan farklı dilleri konuşan insanların hızla hedefledikleri noktalara ulaşmaları, çözümlenmesi gereken tasarım problemlerinden biri olmuştur.

Yönlendirme ve işaretleme tasarımı, hava trafiğine çıkış noktası olan havalimanlarındaki çeşitliliği, karayollarında da her geçen gün artan ve hızlanan araç trafiğini kontrol etmektedir. Alman “Autobhan” ve Amerikan “Interstate” karayollarının katkısıyla bugün dünya üzerindeki tüm karayolları evrensel standartlara sahiptir denebilir. Hastanelere ve ulaşım sahalarına ek olarak açık-kapalı sosyal mekanlar da artan ziyaretçi kitlesi karşısında yaya trafiğini düzenlemek için yönlendirme ve işaretleme tasarımından yararlanmaktadırlar.

Özel ve kamusal, açık ve kapalı mekanlarda insanların yön ve yer bulmasına yarayan semt, yol, cadde, sokak, trafik tabelası, koridor, kat, bekleme salonu, acil çıkış kapıları, tuvalet, dinlenme odası ve benzeri ögeler yönlendirme tasarımlarını oluşturmaktadır. Kullanıcının vardığı noktayı gösteren bina, kat, oda numarası, isimleri veya yazıları ve benzeri ögeler yönlendirme tasarımlarını oluşturmaktadır. Yönlendirme ve işaretleme tasarımları yasakları, uyulması gereken kuralları belirten düzenleyici işaretleri kapsamaktadır (Güler, 2008; Fişenk, 2012; Taş, 2014; Uyan Dur, 2011).

Belirli kurallar çerçevesinde uygulandığında bir dizge haline gelen yönlendirme ve işaretleme tasarımları, yön belirtme ve işaretleme yapma amacına ek olarak bilgilendirme grafikleriyle birlikte kullanıldığında fonksiyonel olmaktadır (Fişenk, 2012, s. 3).

Yönlendirme ve işaretleme tasarımları buldukları ortamın nitelikleri, hizmet ettiği amaca yönelik bir uyum içerisinde olmalıdır. Kullanıcılara yön tayin etme ve bilgi verme işlevlerinin yanı sıra ortamın kimliğine uygun olarak estetik ve dekoratif bir katkı sağlaması önemlidir.

Bir mekânın kullanıcıları için tasarlanan yönlendirme ve işaret dizgeleri, bilgi verme, kişinin mekâna uyumunu sağlama, mekâna kimlik kazandırma, kişiyi mekânda yönlendirme ve dekor oluşturma gibi işlevlere sahiptir (Mijksenaar, 2008, s. 204). Otobüs saatinin gelmesini bekleyen, ya da bir yolcusunu karşılamak için uzun sürede otoparkta bulunacak insanların orada keyifli vakit geçirmesi ve enerjisinin artması için tasarımların kişilerin algısını uyandıracak tasarımlar yapılmalıdır.

Yönlendirme ve işaretleme dizgeleri tasarlarken izlenecek temel hedefler; bireysel farklılıkları göz önünde bulundurarak, insanlarla iletişimde bulunabilecek algılanabilir ve anlaşılabilir grafik görüntüler oluşturmak, interaktif ve iyi işleyen, estetik, özgün bir dizge yaratmaktır (Wyman, 2009, s. 73).

Otoparklarda acelesi olan insanlar vardır, bu yüzden hızlıca göze çarpan, net, anlaşılır, tasarımlara ihtiyaç vardır. Tasarımların, hızlı ve kolay yönlendirme amacına dayanan, açık, sade ve akılda kalıcı olmasına dikkat edilmelidir. Mekan daha karmaşık ve kalabalık bir hale geldiğinde insanlar daha açık ve kolay anlaşılır bilgilere ihtiyaç duymaktadır.

Yönlendirme ve işaretleme dizgeleri tasarlarken izlenecek temel hedefler; farklı kültürlerden gelen insanlarla iletişimde bulunabilecek uygun ve okunaklı görüntüler oluşturmak, üçüncü boyutu kullanmak ve iyi işleyen, gerektiğinde zaman testine dayanıklı olabilen, sade estetiğe sahip özgün bir dizge yaratmaktır (Wyman, 2009, s.73).

Ulaşımı sağlayan noktalardan olan otoparklar farklı dil, kültür ve fiziksel engellilik duruma ait insanların bulunduğu mekanlardır. Sözel yolla iletişim kurmanın ve anlaşmanın zor olduğu durumlarda bu insanların iyi işlenmiş ve hızla hedeflerine ulaşmalarını sağlayacak yönlendirme ve işaretleme tasarımlarına gereksinim duymaktadırlar. Yönlendirme tasarımları kullanıcıların haricinde var olan yoğun araç trafiğini de kontrol altına almakta, karmaşa oluşumunun önüne geçmektedir.

Paul Mijksenaar, seyahatin kendi başına stresli ve yorucu bir süreç olduğunu, bu nedenle yönlendirme dizgelerinin açık ve kolay anlaşılır olması gerektiğini belirtmektedir.

Mijksenaar, New York ve New Jersey’de bulunan üç büyük havalimanı (John F. Kennedy, Newark, LaGuardia) için yaptığı yönlendirme ve işaretleme tasarımıyla, 2003’de Çevresel Grafik Tasarım Derneği (SEGD)’nin onur ödülüne layık görülmüştür (Uyan Dur, 2011, s. 164).

Etkili bir yönlendirme sistemi insanları iç ve dış mekanlarda yönlendirir, bilgilendirir ve düzene sokar. Yönlendirme tasarımları ile verimlilik artar, olumlu bir izlenim oluşur ve kullanıcılara tanımadıkları bir mekânda kendilerini güvende hissettirir (Dönmez, 2014, s. 6).

İşaret ve sembollerle çevrilmiş bir dünyada yaşamak, bizleri bu konuda daha duyarlı hale getirmiş ve geliştirmiştir. Günümüz insanı bincelerce yıl önceki atalarına kıyasla görsel mesaj bombardımanı ile yüz yüze kalkmakta. Bu artış ve yoğunluk, kimi tasarımcılara göre görsel kirlilik yaratsa da yadsıyamayacağımız bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır (Uçar, 2019, s. 25).

Görsel hafızamız sayesinde farkında olmadan günlük hayatta karşılaştığımız işaretler bilinçaltımıza yerleşir ve istemsizce öğrenme gerçekleşir. Teorik bilgiye ihtiyaç duymadan öğrenilen işaret ve piktogramlar gibi görsel çizimler toplum içinde iletişimi ve bilgi alışverişini kolaylaştıran öğelerdir.

3.8.2 Sergileme Tasarımı

Sergileme tasarımı, sergilenmesi istenen konunun insanla mekanda karşılaşması ve insanın aksiyonlarını başından sonuna yönetebilmeyi ve bütünde serginin mesajını en etkili biçimde iletebilme becerisidir. Bir başka deyişle sergileme tasarımı, mekanda sergilenecek tasarımın konumu, kimliği ve yaratmayı hedeflediği görsel etkiyi de içinde barındıran disiplinlerarası tasarım yönetimidir (Nalça, 2009, s. 79).

“Sergileme tasarımı, bilinen sergi kavramından farklı olarak, değerli bir eser ya da nesnenin odak noktası olmadığı, aksine aktarılmak istenen bilgi, düşünce ve kavramların merkezde yer aldığı bir alandır” (Güler, 2009, s. 52).

Çeşitli sanat ve tasarım kuruluşlarının yönetimine başkanlık yapmış olan Lee Skolnick sergileme tasarımının çıkış noktasını şu sözleriyle aktarmıştır;

19'uncu yüzyılın sonlarına gelindiğinde, endüstrileşmeyle birlikte başlayan dünya fuarları, her alanda olduğu gibi tasarım ve sanat alanında da pek çok şeyi değiştirmiştir. Ülkeleri ilk kez bir araya getiren bu büyük fuarlarda her ülke kendini tanıtmak amacıyla klasik sergileme anlayışını terk ederek yeni bakış açıları geliştirmiştir. Bu fuarlar sayesinde günümüz sergileme tasarımının öncü çalışmaları içerisinde yer alan tematik sergilemelerin ilk örnekleri, 19'uncu yüzyılın sonlarında ve 20'nci yüzyıl başlarında ortaya çıkmıştır (Aktaran: Güler, 2009, s. 52).

Rus tasarımcı El Lissitzky tarafından 1928 yılında hazırlanan ve Rusya'da basın yayın ile endüstrileşmenin gelişimini anlatan "Sovyet Pavyonu", bu alanda yapılmış ilk profesyonel çalışmadır. Konu dahilinde çeşitli fotoğraf kolajları kullanılmış, tasarım da izleyicinin deneyimlemesine olanak verecek şekilde hareketli hazırlanmıştır. Beş milyon ziyaretçinin gezdiği sergiyle Sovyetler Birliği, sosyal yaşam, ticaret ve yeni yönetim gibi önemli konular hakkında Batı'ya yönelik etkili bir tanıtım gerçekleştirerek ülke imajına pozitif katkıda bulunmuştur (Aktaran: Güler, 2009, s. 53).

Sergileme tasarımında özenle oluşturulan bilgilendirme çalışmaları, artık nesnelere değil, zaman zaman konunun ruhuna yönelik yapılmış tasarımlar bir dekor gibi hazırlanmakta, özenle oluşturulmuş bilgilendirmeler, etkileşimli ve üç boyutlu tasarımlarla kullanıcılara sunulmaktadır. Cranbrook Akademisi'nde 2007'de düzenlenen SEG Dördüncü Yıllık Sempozyumu'nda sergileme tasarımıyla ilgili şu tanımlama getirilmiştir: "Sergileme tasarımı, belirli bir hikaye ya da merkezdeki mesajla iletişime geçerek, hoşça vakit geçirtmeyi, yönlendirmeyi ya da eğitmeyi hedefleyen ortamlar yaratmaktır" (Aktaran: Güler, 2009, s. 53).

Sergi tasarımı, kişiyi düzenlenmiş sabit nesnelere yerine üç boyutlu bir mekanla ilişkiye geçirmekle ilgilenir (Ambrose ve Harris, 2012, s. 134). İnsanların çevresiyle iletişim kurması sonucu ortaya çıkan ve izleyiciyle en hızlı iletişim kuran tasarım alanıdır. Çevresel bilgilendirme grafikleri ile göz önüne alınması gereken ana şey, içerik ve görünürlüktür.

Sergileme tasarımında, içeriğe bağlı olarak aktarılmak istenen bilgi, düşünce ve kavramların ışığında yönlendiren, eğiten ve estetik beğeniye hitap eden ortamlar yaratmak amaçlanmaktadır. Sergileme tasarımı, serginin türüne ve içeriğine göre şekillenmelidir. İzleyiciye aktarılmak istenen bilgi ve yaşatılmak istenen duyguya göre serginin kavramı belirlenmelidir (Uyan Dur, 2011, s. 166).

Sergileme tasarımı türleri çok net ayrıştırılamamasına karşın, sürekli ya da geçici kullanımlarına, işlev ve içeriklerine göre sınıflandırılabilir. Demir'e göre sergileme tasarımlarını, kültürel / sosyal içerikli sergilemeler, ticari fuar sergilemeleri,

sanat galerisi sergilemeleri ve müze sergilemeleri olmak üzere dört başlıkta toplamak mümkündür (Demir, 2008, s. 55). Zamanla sergileme tasarımı türleri, birbirlerine çok benzer ve yakın olsa da, kendi arasında daha da ayrılmış, ayrılmaya da devam etmektedir. “Bu durum, sergileme tasarımının artık birçok yeni ortamda kullanıldığına işaret edebilmektedir” (Demir, 2008, s. 63).

Sergi halkın gezip görmesi, tanınması için uygun biçimde yerleştirilmiş ürünlerin, sanat eserlerinin tümüdür. Sergi tasarımı sunulacak eşya ve sanat ürününü temaya uygun düzenleyerek sunar. Sergileme ticari fuarlar, temalı etkinlikler, uluslararası sergiler, müze galerileri, tarihi konutlar, peyzaj yorumlamaları ve sanat yerleştirmelerini (enstalasyonu) kapsar. 1848-1937 yılları arasında Paris’te uluslararası sergiler yapılmıştır. Fransızcada sergi anlamına gelen “exposition” büyük sergilerle özdeşleşmiştir. Uluslararası Sergiler Bürosu (BIE) 1928 yılında, Paris’te kurulmuştur. “Expo” kelimesi ilk olarak 1960’lı yıllarda BIE tarafından uluslararası sergilerin kısa ismi olarak kullanılmıştır (Locker, 2013, s. 12).

Sergi grafiklerinin en önemli ögesi yönlendirme değildir. İşaret levhaları basit, kısa ve tutarlı olarak tasarlanır. Sergide işaret ve yönlendirme tasarımı diğer grafik öğelerin devamı şeklinde kullanılır ve bir bakışta anlaşılır olmalıdır. Yönlendirme haritaları, el broşürleri arasında tutarlılık vardır. Ziyaretçiler yeri ve yönü algıladıkları sürece sergiye devam ederler. Açık alanda kullanılan yönlendirmeler, izleyiciyi nereye varacağı hakkında bilgi verir ve hazırlar. Bu yönlendirmede bilgiyi hızla aktaran öğeler basit işaretler ve piktogramdır. Otopark, sergi mekân girişi, kafe, tuvaletler, mağaza, yönlendirme işaretlerinin alanlarıdır. Bir serginin oluşturulması, yerleştirilmesi birçok uzmanın ortak katılımıyla gerçekleşir. Sergide iletilecek olan mesaj tasarımcı tarafından izleyiciye aktarılır. Sergi tasarımında amaç, izleyiciye merak uyandıran mekânlar yaratmak, kolay anlaşılır mesajlar iletmektir. Resim, heykel gibi sanat eserlerini yerleştirirken sanat eserinin bütünlüğünü korumak önemlidir. Yerleştirme alana özgüdür, mekân algısını üç boyutlu bir alanda uygular. Sergilemede diğer önemli öğe, tema oluşturmaktır. Tema izleyiciye doğrudan mesajı iletir, eğlenceli deneyimler yaratır. Tasarımcı iletişimin nasıl kurulacağını, izleyicinin nasıl öğreneceğini ve öğrenme yollarının nasıl kolaylaştırılacağını araştırır. Tasarım süreci, mekânla birlikte sergiyi geliştirme süreci, araştırma ve olaylar dizisi tanımlandığında başlar. (Locker, 2013, s. 34). İzleyicilerin fiziksel ve duygusal rahatlığı düşünülerek, sergi mekânında yönlendirme levhaları tasarlanır. Biçim, alan, yüzey, malzeme, ışık ve ses kullanılarak izleyiciye duygusal çağrışım yapılır. Tuvalet,

dinlenme, yeme-içme gibi ihtiyaçlar yönlendirme ve işaretleme tasarımıyla karşılanır. Piktogram tasarımları, sergi diyagramları, plan ve haritalar sergiyle ilgili bilgi verir. Ziyaretçiler yeni şeyler öğrendikten sonra daha rahat hissedip bir başka sergi mekânına doğru hareket eder. Her izleyici kitlesinin kültürel, eğitimsel seviyesi farklı yapıdadır. Bu farklılık algılamayı, öğrenme şeklini etkiler. Tasarımcı sergi içi yönlendirme grafiklerini, piktogram tasarımlarını düzenlerken, farklı eğitim ve kültür seviyesinde karşılaşılacak kişileri de göz önünde bulundurmalıdır (Taş, 2014, s. 20).

3.8.3 Yer İmleri

Yer imleri kullanıldıkları mekanın tarihini, özelliğini ve kimliğini yansıtan görsel işaretlemelerdir. Uyan, yer imlerini “Yer imleri, buldukları alanla ilgili bilgi taşımakta ve içeriği bağlamında iletişim kurmaktadır” (Uyan Dur, 2011, s. 104) olarak tanımlarken Güler ise, “Yer imleri, iç ya da dış mekanda önemli bir giriş ya da kavşak noktasını güçlü bir biçimde vurgulamak, ilgili noktayı alandaki kullanıcıların tümünün algılamasını sağlamak amacıyla tasarlanmış soyut ya da somut üç boyutlu tasarım ürünleridir” (Güler, 2016, s. 134) şeklinde açıklamıştır.

Yer imleri, çevresel grafik tasarım başlığı altında nispeten küçük bir alanı temsil etmektedir. Zaman zaman işaretleme olarak da adlandırılan bu çalışmalar daha çok anıtsal işleve sahiptirler. Calori’ye göre, “Yer imleri, belirli bir alan için benzersiz bir fiziksel görüntü yaratmaktır” (Aktaran: Güler, 2008, s. 109).

İlk başta “Hollywoodland” olarak yazılan ve bir gayrimenkul firmasının reklamını yapmayı amaçlayarak çelik malzemelerle inşa ettirdiği hollywood yazısı, sonradan Amerikan kültürü ve Kaliforniya’da bulunan bir semtin simgesi haline gelerek tarihin en bilinen yer imlerinden olmuştur (**Görsel 76, Görsel 77**).



Görsel 76. Hollywoodland yazısı, ABD

(<https://bit.ly/2QlcINY>)



Görsel 77. Hollywood yazısı, ABD

(<https://bit.ly/3yfr4kd>)

Yer imleri çevresel grafik tasarım bağlamında diğer tüm anıtsal sunuşlardan kurduğu içerik bağlamında iletişim kurması bakımından önemli bir noktada ayrılır. Bu da onu bir heykelden ya da mimari çalışmadan ayrı kılmaktadır. Örneğin Ankara'nın Sıhhiye semtinde bulunan Güneş Kursu heykeli ya da İstanbul Taksim'deki Atatürk Anıtı insanların önünde fotoğraf çektirdikleri, randevu verdikleri önemli bir noktadır. Ancak çevresel grafik tasarım açısından bakıldığında bir yer imi değildir. Meydanla ilgili bir bilgi verme amacı taşımamaktadır (Güler, 2008, s. 109).

3.8.4 Piktogramlar

Piktogram, bir kavram veya düşünceyi görselleştirmek için semboller yardımıyla yalınlaştırılarak oluşturulan resimsel yazı şeklidir. Latince pictus, Resim ve Yunanca Gramme, Yazı sözcüklerinin birleşmesiyle meydana gelmiştir. Bu bağlamda kelime anlamı olarak resim-yazı olarak tanımlanabilir.

Piktogramlar uluslararası anlama sahip yoğun bilgi içeren ve aynı zamanda yönlendirme işlevi bulunan yalın, ayrıntılardan uzak ve doğrudan iletişimi sağlayan imgelerdir.

Bir diğer görsel iletişim elemanı olarak, bilgiyi hızlı aktarmasından dolayı, piktogramlar, özellikle aktif kullanılan mekanlarda, sıklıkla tercih edilmektedir. Piktogramlar ayrıntılardan arındırılmış bir şekilde, dolaysız iletişimde, resimsel yazı şekli olarak karşımıza çıkmaktadır (Uyan Dur, 2011, s. 107). Bünyesinde barındırdığı doğrudan ve net bilgi sayesinde sembollerden ayrılır. Sembollerin ardında kapsamlı bir bilgi olmasına karşın, piktogramların ardında net bir bilgi bulunur (Bulut ve Uslu, 2017).

Resmin benzetme ve canlandırma gücü tarih boyunca insanları etkilemiştir. Mağara yaşamından tarım dönemine geçen insanoğlu toplumun diğer üyelerine bilgi iletmek için önceleri duman ateş ve ışık, daha sonraları ise sembolik işaretler kullanmıştır. Yazının ilk belirtileri olarak kabul edilen bu şekiller kalıcı bir iletişimi simgelemektedir (Teber, 1982, s. 298).

Resimle haberleşme, ilkel toplulukların sık sık başvurdukları bir yöntemdi ve bu yöntemden resim-yazıya (piktogramlara) geçmeleri oldukça kolay olmuştur. Bunun ilk örneklerini Meksika’da yaşayan Aztekler’de görmek mümkündür. Aztekler kendilerine özgü “piktografik” (Resimlerle anlatan yazı) bir yazıyı geliştirmişlerdir. Aynı şekilde İspanya’da Azilliler de resimlerini sembolleştirmişlerdir. Örneğin insan, üzerinde iki yatay çizgi ile gösterilmiştir.

Piktogramların ilk öncüleri, otel, yemekhane, birahane levhaları ile haberci ve hanedan armalarıdır. İlk piktogramları oluşturan bu örneklerde önceleri estetik bir norm yoktu, levhalardaki şekillerin formları tamamen kişisel beğeniye göre biçimlendiriliyordu. Daha sonraki dönemlerde insanlar bilinçlenerek ihtiyaca uygun piktogramları oluşturma çabasına girmiş ve uluslararası trafik yollarının yerleştirilmesi, tren yolu ağının ve hava trafiğinin genişletilmesiyle konuşma yoluyla anlaşma birliği yerine piktogramları yerleştirmişlerdir

(Başer, 1994, s.15). Günümüzde piktogramlar estetik algıyı da ön planda tutarak oluşturulmaktadır. Bu norma göre oluşturulan piktogram sistemleri ilk defa 1964 Tokyo Olimpik Oyunlarında tanıtılmıştır. Almanya’da tasarımcı Otl Aicher 1972 Münih Olimpiyatlarında kullanılmak üzere bir sistem geliştirmiştir. Otl Aicher piktogramları tasarladıktan sonra bazı oluşum kriterleri belirlemiştir:

- Piktogramlarda bir işaret karakteri bulunmalıdır, resimleme olmamalıdır.
- Piktogramlar tarafsız olmalı farklı kültür gruplarından insanlar tarafından anlaşılmalıdır.
- Piktogramlar tabuları çiğnememelidir.
- Piktogramlar eğitim yönünden tarafsız olmalı yani farklı meslek grubundaki insanlar tarafından anlaşılır olmalıdır.
- Piktogramlar okunabilir olmalı ve bilgiler kolay anlaşılır olmalıdır.
- Piktogramlar dilin gramer yapısıyla eş değer olmalı o değere göre geliştirilmelidir (Aktaran: Başer, 1994, s. 15).

Piktogramlar sembol ve işaretlerden bazı yapısal özellikler bakımından ayrılmaktadır. Bu özellikler şu şekildedir:

- Piktogramlar kavramsal ve nesnel bir oluşum ile tasarlanmışlardır.
- Resim kökenli, karakteristik özellikleri güçlü olan ve ilk bakıldığında insanları yanılgısız aynı düşünceye sevk eden şekillerdir.
- İlk etapta karşısındaki insanı bilgilendirirler.
- Pek çok farklı ulustan insanların anlayabileceği şekildedir.
- Piktogramlar buldukları yere göre anlam kazanmayıp kesin anlam ifade ederler.
- Akılda kalıcılığı ve tanımlanabilirliği güçlüdür.
- Kolay ve çabuk anlaşılırlar (Başer, 1994, s. 17).

3.8.5 Semboller

Günümüzde sıkça görsel çizimlerden oluşan ve farklı anlamlar içeren işaret, sembol, piktogram gibi iletişim sistemleri ile yüz yüze kalmaktayız. Çoğu zaman bizi bilgilendiren ve yönlendiren işlevleriyle yaşamımızı kolaylaştırmaktadır. Zamanımızın çok değerli tahammülümüzün ise daha az düzeyde olduğu bu çağda derin teorik araştırmalara ihtiyaç duymadan görsel yolla hızlı iletişim kurmamızı sağlayan sembollerin önemi yadsınamaz bir gerçektir.

Kelime anlamı belirli bir insanı, objeyi, düşünceyi ve inancı temsil eden ya da bu kavramların yerine geçen görsel iletişim ögesi olarak tanımlanan sembollerin yazıya göre pek çok avantajı vardır. Bunlar kullanıcılar tarafından hızlı anlaşılması, akılda kalıcı olması ve kolay öğrenilmesi olarak açıklanabilir.

Kentsel mekanlar, iletişim için belirgin olan ve ifade edilmeden anlaşılan her sembolün (bayrak, tabela, dörtyol, resim, pencere, kolon, kule, çit, geçit vb.) sergilendiği ortamlardır. Bu semboller bireyleri; sahiplenme, statü sahibi olma, bir gruba aitlik, gizlenmiş fonksiyonlar, ürün, servis ve uygun davranışlar hakkında bilgilendirmektedir (Saltan, 2007, s. 42).

Semboller de piktogramlar gibi insanlar arasındaki iletişimi hızlandırmak ve kolaylaştırmak amacıyla oluşturulmuş ve her sembole bir anlam verilmiştir. Bir kavramı gerçek nesnelere yardımıyla göstererek anlatmak yerine o nesnelere sembollerle göstererek anlatmak daha kolaydır. Herhangi bir şeyin anlatımında ve iletişimi sağlamakta sembollerin önemi büyüktür. Semboller bir nesneye kimlik vermekte, hatta sürekli kullanımında o nesneyle özdeşleşmektedirler (Başer, 1994, s. 22).

Semboller tasarlandıkları kültüre ve buldukları ortama göre farklı tanımlamalara sahiptir. Hayvanat bahçesinde fillerin bulunduğu yeri gösteren tabela üzerindeki fil imgesi işaretleme amacını taşıırken, yeni bir eve taşınan yakınımıza hediye ettiğimiz fil objesi Feng Shui'deki tanımına göre bolluk bereketi ve iyi şanslı sembolize etmektedir.

Richard Hollis, "İşaretler ve semboller birer resim değildir. Grafik imgeler görülen veya hayal edilen şeyleri tarif eden illüstrasyonlardan çok daha fazlasıdır. Onlar, bağlamın özel bir anlam kattığı simgelerdir ve buldukları pozisyon onlara yeni bir önem katabilir" demiştir (Aktaran: Taşçıoğlu ve Erdoğan, Aydın, 2015, s. 229).

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımında, görsel işaretlerin, kullanıldıkları mekânla birlikte ele alınması doğru olacaktır. Özellikle kalabalığın olduğu otogar gibi alanlarda sürekli hareketlilik olması ve insanlarda yön algısının kaybolması sebebiyle doğru işaretlendirmelere ihtiyaç vardır. Yönlendirme tasarımları ihtiyaç duyulan bilgileri, bir bütün içinde hazırlanan sembollerin kullanımıyla net bir biçimde ve kısa sürede alıcıya ulaştırmayı hedeflemelidir.

Wyman, “Herhangi bir yönlendirme sisteminin nitelik ve geçerliliği büyük bir ölçüde; kimlik, yön ve yorumlamayı iletmede kullanılan dilin (kelime ve/ veya görüntüler) bir sonucudur. Semboller; yönlendirme sistemlerine sadelik, açıklık ve kişilik katabilirler” demiş ve sembollerin yönlendirme tasarımlarına olan katkısını vurgulamıştır (Wyman, 2009, s. 69).

Maden’e göre, yaklaşık 12000 yıl önce mağara duvarlarında başlayan ve farklı mekanlarda biçimlenerek evrensel bir boyut kazanan piktogram ve semboller, daha ileri tarihlerde ticaretin gelişmesiyle tanıtıcı işaretler olarak kullanılmaya başlanmıştır. 14 ve 15’inci yüzyıllarda ortaya çıkan lonca sistemi ile birlikte tanıtım işaretleri, taklit ve kalitesiz mallara karşı kullanılan zorunlu bir “garanti belgesi” haline gelmiştir. Semboller özellikle 18’inci yüzyılda deniz taşımacılığı alanında çeşitlenerek yaygınlaşmıştır. (Aktaran: Erbey, 2014, s. 4).

Semboller ve işaretlerle gerçekleşen iletişimi, yazılı iletişimle karşılaştığımızda belirgin farklılıklara rastlarız. Sembollerle iletişimin yazılı iletişimden en belirgin farklarını Akılda kalıcı, kolay öğrenilebilir, hızlı anlamlandırılabilmesi ve evrensel anlam ve algı boyutlarına sahip olması olarak maddeleştirmek mümkündür (Uçar, 2019, s. 25).

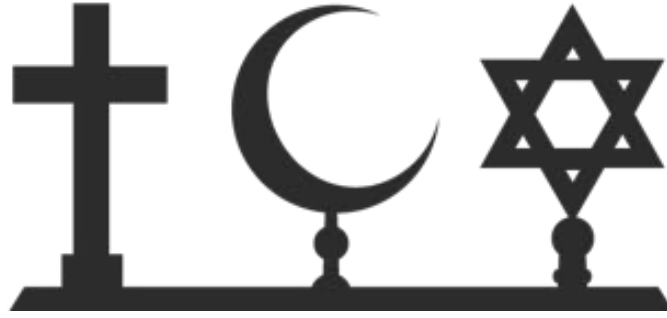
Farklı dil ve kültürlerden insanların bulunduğu spor etkinlikleri, ulaşım ağları, müzeler gibi ortamlarda görsel yolla iletişimden faydalanılmaktadır. Acil çıkış noktalarını, tuvaletlerin yerini, yemek alanının hangi katta ve nerede olduğunu belirten sembol ve piktogramlar sayesinde sözlü iletişim kurmamıza gerek kalmadan ihtiyaçlarımızı karşılayabiliriz.

Sembol veya bir diğer adıyla simgeler, doğrudan kendisini temsil etmeyen, bir kavramı ifade eden ayırt edici, somut işaretlerdir. Semboller yan yana geldiği zaman işaretlere dönüşür. Örneğin, + toplamının sembolüdür ancak tek başına kullanıldığında bir işareti temsil etmektedir. Müzik notası da tek başına bir semboldür fakat bir parçanın nasıl çalınacağını gösteren nota grubu işaretidir. Semboller bir kavramdan doğan, nesnel ve

evrenselleşmiş bir iletişim dilidir. Kullanıldıkları yere göre farklı anlamlara gelebilir; örneğin, ağzında zeytin dalı taşıyan beyaz güvercin barışın sembolüdür fakat tek başına bir güvercin barışı sembolize etmemektedir. Bu bağlamda sembollerin geniş ve kapsamlı anlamlara sahip olabileceğini görmek mümkündür. Uçar'da bu konuda "Semboller, gösterdiğinden fazlasını anlatan görsel ve işitsel olgulardır" demiştir (Uçar, 2019, s. 42).

Grafik tasarım ve görsel iletişim alanlarında sıkça başvurulan sembol ve piktogramlar geçmişten günümüze kadar iletişimi sağlamak amacıyla kullanılmıştır. Günümüzde ise görsel yolla iletişim kurma hedefinde pek çok alanda kullanılmaktadır.

Hristiyanlığı ve kurban edilen İsa'yı haç imgesi, İslam'ı yarım ay, Yahudiliği ise David yıldızı sembolize etmektedir (Görsel 78).



Görsel 78. Haç, Yarım Ay ve David yıldızı sembolleri
(<https://bit.ly/2Q12ld2>)

Semboller yaşamımızdaki önemli parçalardır. Çoğu zaman yalnızca düz bir anlam taşımayıp derin tanımlamalara sahip olmuşlardır. Geçmişten günümüze yalnızca bir eylemi gerçekleştirmek için değil, farklı inanışları da ortaya koymakta yardımcı anlatım biçimi haline gelmişlerdir.

3.9 İç Mekan Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı

Bu tür yönlendirme grafiklerindeki amaç, gidilmek istenen iç mekânlardaki mağaza, pastane, fastfood ve benzeri yerlere daha kolay ve çabuk ulaşılır olmayı sağlamaktır. Ofis, plaza, iş merkezi gibi yerlerde o mekânlara gidenlerin aradıkları departmanları rahatça bulabilmeleri için iç mekân yönlendirme grafikleri kullanılmaktadır. İç mekânlardaki iş merkezleri gibi yerlerin daha kurumsal bir yapıya sahip olmasında kolaylık sağladığı ve sağlayacağı bilinmektedir. Yönlendirme grafiklerinin iç mekânlarda uygulamaları ile insanlara sağladığı kolaylık ve adres bulma konusundaki yaşanan sıkıntıların üstesinden

gelmektedir. İç mekân yönlendirme grafikleri daha çok hastane gibi büyük ve karmaşık kamu kurumlarında, plaza, iş merkezleri ve alışveriş merkezleri gibi büyük, birden çok işyerinin bulunduğu binaların içerisinde kullanımı yaygındır. İnsanların ihtiyaçları doğrultusunda hazırlanan tabelalar büyük kolaylıkları beraberinde getirerek yaşanacak olumsuz durumların ortadan kalkmasına ve yön bulunmasında fayda sağlamaktadır (Yeşil, 2016, s. 8).

3.9.1 Işıklı Bilgilendirme ve Yönlendirme Grafikleri

Adından da anlaşılacağı gibi, birçok farklı aydınlatma malzemelerinin kullanıldığı bir reklam yöntemidir. Işıklı tabela ürünleri içerisinde aydınlatma elamanı olarak neon, led ve floresan gibi lambalar tercih edilmektedir. Bu yöntem, herhangi bir iş yeri tanıtımının gece karanlığında görünebilmesini sağlayan tanıtım seçeneğidir. İçerisine konulan ışıkla, ön kısmında yer alan reklam yazıları görme mesafesi içerisinde her alandan kolayca fark edilebilen tabelalardır (Yeşil, 2016, s. 10).

3.9.2 Işıksız Bilgilendirme ve Yönlendirme Grafikleri

Işıksız Reklam Tabelaları, özel ve resmi kurum veya kuruluşların sıklıkla tercih ettikleri iç mekânda kullanılan reklam ve tanıtım grafik şeklidir. Denilebilir ki bu tür grafikler, küçük ya da büyük ölçekli bütün işletmelerin kullandıkları standart işlevsel görsellerdir. Işıklı tabelayla kıyaslandığında en büyük fark aydınlatma düzeneğinin bulunmayışıdır. Işıksız reklam tabelaları gün ışığında kolaylıkla görülebilir ancak karanlıkta belirgin olarak görülemezler (Yeşil, 2016, s. 11).

3.10 Dış Mekan Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı

Tanıtımı yapılacak olan iş yeri, sanayi merkezleri, alışveriş merkezleri veya resmi kurum ve kuruluşların girişlerinde kurumun kolaylıkla görülebileceği bir yere montaj edilebileceği gibi, bulunduğu sokak veya cadde başlarına da kolaylıkla görülebilecek bir yere montaj yapılabilirler. Burada asıl amaç kurumun veya aranan adresin kolaylıkla bulunmasını sağlamaktır (Yeşil, 2016, s. 12).

3.11 Kamusal Alanlarda Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı

Kamusal alan, insanların normal günlük rutinlerinde ya da dönemsel etkinliklerde fonksiyonel ve törensel aktivitelerin gerçekleştirildikleri, toplumu birbirine bağlayan ortak bir mekan olarak nitelendirilebilir. Temel olarak kentsel deneyim, her zaman mekan ve boşlukların ortak deneyimleridir. Kamusal alan, sokaklardan meydan ve parklara ve bunu çevreleyen binalara kadar uzanır ve şehirlerin en önemli parçalarını oluşturur. Dolayısıyla, kamusal alan kapsamında olan otogarlar, bir şehrin kimliğini oluşturmada çok önemli bir role sahiptir.

Görsel iletişimi sağlayan tasarımlar günlük hayatımızda bizlere eşlik etmekte ve genelde hayatımızın hızlı akışında kolaylık sağlamaktadır. Ancak yanlış işaretlemeler hayatımızda zıttı duruma sebep olabilmekte ve ölümcül sonuçlar doğurabilmektedir. Genel olarak görsel iletişim tasarımı, özel olarak da bilgilendirme tasarımı etkinliklerinin kalitesi; ülkelerin gelişmişlik, yurttaş haklarına saygı, bilgi alma özgürlüğü düzeylerinin göstergesidir. Doğru ve eksiksiz bilgilendirilen toplumlarda insanlar güvenli ve sağlıklı yaşama imkanlarına sahip olurlar. Bundan yaklaşık on beş yıl önce, İzmir Bornova’da, bir akşam vakti, düz yolda, içi su dolu çukuru göremeyen bir sürücü, arabasıyla su çukurunun içine daldı. Arabadaki beş kişilik ailenin fertleri derin çukurda boğularak öldüler. Çukuru açtıran belediye, çevresine hiçbir güvenlik işareti koymamıştı. İnsanlar tehlikeye karşı etkili görsel elemanlarla uyarılsaydı, beş insan bugün hayatta olacaktı. Bilgilendirme tasarımının kamusal, toplumsal ve insani önemi bu kadar basittir (Karamustafa, 2009, s.78).

Bilgilendirme tasarımı, kamusal alanlardaki yapılara kimlik kazandıran, yönlendirme tasarımı ise bu kimliğin devamlılığını sağlayan bir uzmanlık alanıdır. İnsanların zaman ve teknolojiyi verimli kullanmasında ve oryantasyonlarını sağlamasında yardımcı olan bu uzmanlık alanı, otogarlardaki güzergah çizelgeleri ve navigasyon sistemlerinden havaalanlarındaki acil çıkış levhaları, etkileşimli ekran tasarımlarına ve kamusal mekanlarda karşılaştığımız yönlendirme işaretlerini kapsamı alanında incelemektedir.

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı özellikle kamusal alanlarda çok dikkat edilmesi gereken bir konu olup, iletilmek istenen bilginin “herkes” e hitap etmesi ve “herkes”in kullanabileceği şekilde tasarlanması gerekir. Bu durumda bilgilerin kullanıcılara doğru

şekilde ulaştırılması yapılan bilgilendirme tasarımı uygulamalarının olabilecek en verimli şekilde kullanılabilmesi için ilk şarttır denilebilir (Aybay, 2017, s. 456).

Alpagut, insanların çevresel değerlendirmelerini, “Kişilerin yabancı olduğu bir ortamda kolay adaptasyon sağlayabilmek ve gerekli bilgileri edinebilmek için çevrelerini yoğun bir şekilde incelediği görülmektedir, gözlemciler, çevresel faktörlere bağlı olarak, bazı özellikleri gözden kaçırıp, sadece gördüklerini değerlendirir” (Alpagut, 2005, s. 10) şeklinde ifade etmektedir. Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları, ortak görsel dili ile insanların buldukları çevreyi tanımada ve algılamada yardımcı olmaktadır.

Bilgilendirme ve yönlendirme tasarımının, tüm kullanıcılara; yaş, cinsiyet, kültür seviyesi fark etmeksizin hitap etmesi gerekmektedir. Evrensel bir grafik dili oluşturan bilgilendirme ve yönlendirme işaretleri, kullanıcıya gereksinim duyduğu bilgiyi doğru bir yolla aktarmalıdır.

3.12 Ulaşım Sistemlerinde Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı

İnsanlar, geçim ihtiyaçlarını karşılamak (işe gitmek, yiyecek bulmak ve temel hizmetler için vb.), kişisel gelişimlerini sağlamak (okula gitmek ve kültürel etkinliklere katılmak vb.) ve eğlence (spor aktivitelerini izlemek veya katılmak, arkadaşlarını ziyaret etmek vb.) için seyahat ederler. Seyahat ihtiyacı türetilmiş bir ihtiyaçtır, çünkü insanlar nadiren yolculuk uğruna ve gündelik yaşamın temel ihtiyaçlarını karşılamak için seyahat ederler. Hareketlilik, modern topluma katılma yetisini tanımlayan, kentsel yaşamın vazgeçilmez bir özelliğidir (Schofer, 2020).

David Gibson ulaşımında yönlendirme tasarımının önemini şu sözlerle dile getirmiştir;

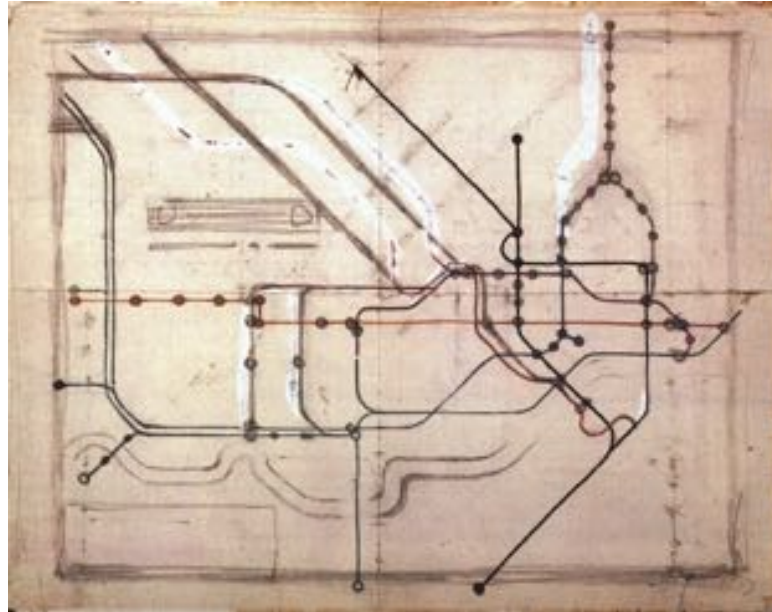
Bir medeniyetin kalbi, insanların çalışmak, oynamak, alışveriş yapmak, çalışmak, performans sergilemek, ibadet etmek veya sadece etkileşime girmek için bir araya geldiği yerde atar. Hareketli alanları doldurarak, insan olma deneyimi kadar zorluklarının da zenginliğini ve çeşitliliğini paylaşırlar. Bu alanlarda insanlar varoluşsal anlamda ‘yollarını bulabilirler’, ancak fiziksel olarak yollarını kaybederlerse de bunalırlar veya yönlerini şaşırırlar. Yönlendirme tasarımı, insanların çevrelerinde kendilerini rahat hissetmelerine yardımcı olmak için rehberlik eder (Gibson, 2009, s.12).

Otogar içindeki otobüs bekleme alanları, bilet satın aldığımız yazıhaneler, giriş ve çıkış tabelaları, infografikler, gelen ve giden yolcu peronlarını gösteren bilgilendirme ve yönlendirme grafikleri gibi bilgiler tüm kullanıcılar için anlaşılır olmalıdır. Bu noktada grafik tasarımcı tasarım yapılan mekandaki mevcut ihtiyaçları göz önünde bulundurmalı ve varsa problemleri çözüme kavuşturarak doğru çalışmaları uygulamalıdır. Taşçıoğlu ve

Erdoğan ulaşımı hızlandırarak şehir hayatını kolaylaştıracak olan bu durumu, “Tasarımı yapılan sistem, kullanıcının nerede ve neye ihtiyacı olacağını öngörebilmeli, buna yönelik olarak doğru noktalarda doğru bilgiyi verebilmelidir. Yeni açılan hatlar ve eklenecek araçlar da hesaba katılmalı ve sürdürülebilir bir tasarım uygulaması ortaya konulmalıdır” şeklinde açıklayarak grafik tasarımcılarının uygulama yapacakları alanlarda dikkat etmeleri gereken unsurları dile getirmişlerdir (Taşcıoğlu ve Erdoğan, Aydın, 2015, s. 231).

Harita tasarımının en önemli örneklerinden olan Londra Metrosu haritası, bilgilendirme ve yönlendirmede bir dönemin başlangıcıdır. Teknik ressam olan Harry Beck’in Londra Yeraltı Sinyalleri Ofisi’nde elektrik sistemleri için şema tasarlarken ortaya çıkan bu tüp harita, ilk kez ulaşımaya yönelik bilgilendirme amacını coğrafi bilgilendirme kaygısının üstüne taşımaktadır. Günümüzde neredeyse tüm metro hatlarında uygulanan bu tasarım şablonu, bilginin aktarımı konusunda önemli bir örnektir. Harita ile bilgi aktarımında kullanılan bu bakış, bugünün bilgilendirme tasarımına da yol gösterici olmaktadır.

Ovenden’a göre, “Tek bir kimsenin katkısıyla tarihin akışını değiştirebilmesine genellikle az rastlanır, ancak arada bazıları ve nadiren biri her şeyi tamamen değiştirecek fevkalade bir fikirle çıkagelir. 1931 yılında çala kalem çizilmiş bu çizgiler işte tam da bu kategoriye girer” (Ovenden, 2013, s. 168). Modern Londra Metrosu’na ait tüm versiyonlar ve tekrarlar bu ilk eskiz çalışmasından meydana gelmiştir. Bu harita eskizinde Beck, çeşitli noktalar arasındaki mesafeyi değil, ilişkiyi göstermektedir (Green, 2013, s. 12) (Görsel 79).



Görsel 79. Harry Beck 1931 Londra Metro Haritası Eskiz Çalışması
(<https://bit.ly/3hsCDyz>)

BÖLÜM 4: OTOGAR GRAFİKLERİNİN BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Otogar kavramını, Türk Dil Kurumu (TDK) “şehirler arası çalışan motorlu taşıtların yolcularını aldıkları ve indirdikleri yer” olarak tanımlamaktadır.

Yolculuk, insanın ruhsal, duygusal ve psikolojik dünyasında etki yaratan bir yer değiştirme olarak tanımlanabilecek işlevselliğin çok ötesindeki eylemlerdir. Yolculuğa konu vasıtanın teknik ve mekânsal koşulları insanı fiziksel olarak saatlerce bir koltukta oturmakla sınırlı bir bağlama sokarken, zihinsel olarak gündelik hayatın rutinine ara vermeyi sağlar. Fiziksel anlamdaki bu zorunlu sınırlanma, zihinsel, ruhsal ve duygusal anlamdaki hareket alanını genişleten bir avantajdır. Otogar mekanları, yolculuk nedeniyle gündelik hayatın rutinine verilen bu aranın başlangıç ve bitiş mekanları olarak sayılabilir.

Çoğu zaman özellikle büyük ölçekli otogarlar veya aktarma noktalarındaki karmaşık ve kaotik ortamın yarattığı telaş ve endişe duygusu, yolculuğun insan zihninde meydana getireceği pozitif duygu ve düşünce boyutunu yok etmektedir. Bu olumsuz etkinin en önemli kaynağı mekansal mimari ve tasarım sorunlarıdır. Terminale adım atan yolcunun mekânı kavraması, okuması, yönünü bulması, erişmek istediği noktaları zahmetsizce algılayabilmesi, kolaylıkla erişebilmesi, mekansal tasarımın performansına bağlıdır. Bu yönlerden yüksek bir niteliğe erişen mekansal düzenleme, kullanıcı üzerinde olumlu psikolojik ve ruhsal etki yaratır. Bu tür mekanların insanda telaş/endişe veya huzur/güven hissi yaratması konusunda bilgilendirme ve yönlendirme en önemli kriterlerdendir.

Dünyadaki benzer örneklerde de görüleceği gibi, otogarlar kentin önemli sosyal ve kamusal mekanlarıdır. Bir ulaşım sistemini kullanmak veya sistemler arası transfer olmakla sınırlı temel işlevselliğe; sosyal, kültürel, ekonomik anlamda insan hayatına dokunan her alandaki ilave işlevlerin eklenmesiyle mekansal deneyim zenginleşir, yeni boyutlar kazanır. Aktarma merkezi artık salt ulaşım aktivitesine değil, bununla bütünleşebilen buluşmalara, karşılaşmalara, rekreasyona, kültürel etkinliklere, gündelik alışverişe, sosyal etkileşime, eğitime, kısaca kent sakinine hitap eden her tür işleve sahne olabilecek dinamik ve etkin bir kamusal mekandır.

Kentle güçlü bağlar kurabilecek dinamik, çok işlevli, kamusal mekan boyutu güçlü bir çevre oluşturmak, terminal ve ulaşım aktarma yapılarının tasarımında önemsenmesi gereken önemli unsurlardır. Terminal ve aktarma merkezi, farklı profillerdeki

kullanıcıların yolculuk ortak paydası nedeniyle karşılaşacakları bir platform olarak sosyal, kamusal ve kültürel anlamda özel bir çerçeve oluşturur.

Ulaşım sistemlerinin performansı konusundaki en önemli unsurlardan biri “süre”dir ve bu süre sadece yolda geçen zamanı değil, yolculuk öncesi ve sonrası kullanılan zamanları da kapsamaktadır. Şehirlerarası otobüs terminallerinde otobüsün park ettiği yerden çıkarak perona gelmesi, yolcularını alması, bagaj yüklenmesi, kalkış yapması ve terminali terk etmesi aşamalarında geçen zamanın en az düzeye indirilmesi, bu işlev ve hareket alanlarının iyi tasarlanması ile mümkündür. Çoğu zaman terminal içindeki trafik yoğunluğu araçlara ve yolculara büyük zaman kaybettirir. Ulaşım sistemleri için en önemli kriterlerden biri olan “süre” sadece aktif yolculuğu değil, yolculuğa başlama ve bitişte geçen süreleri de kapsar. Bu yüzden terminal yapılarının kendi iç işleyişleri, ulaşım hatlarının en önemli bileşeni olan yollar kadar önemlidir. Bir yolcunun terminale erişimi, terminale eriştikten sonra bineceği vasıtaya ulaşması, bindiği aracın kalkıştan sonra terminalden çıkarak yolculuğa başlaması adımlarında, geçen zaman; tasarlanan bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının niteliğine bağlı olarak optimum düzeyde kalabileceği gibi, büyük zaman kayıpları da söz konusu olabilir. Otopark için bilgilendirme ve yönlendirme işaret sistemi tasarlanırken, insanların ya da taşıtların hangi yöne gittikleri, hangi yolları kullandıkları, nerelere yöneldikleri, hangi noktalarda bilgilere gereksinim duydukları ve yönlendirme bilgilerinin onlara nasıl yardımcı olabileceği sorularına çözüm bulunmalıdır.

Farklı kültürlerin bir arada bulunduğu mekanlarda farklı dillerin çevresel grafiklerde yer alması, bilgilendirme ve yönlendirme tasarımında içeriğin önemini vurgulamaktadır. Otoparklar farklı dil ve kültüre sahip insanların kullandığı bir alan olması sebebiyle bilgilendirme ve yönlendirme tasarımların evrensel olarak anlaşılır, açıklayıcı, özgün ve en az iki dilli biçimde tasarlanması gerekmektedir. Yalnızca yerel dil ve kültüre uygun tasarımlar yapmak otoparklarda karmaşıklığa neden olmaktadır. Tüm kullanıcılara hitap eden çözümler üretmek, diğer tasarım alanlarında olduğu gibi, çevresel grafik tasarımda da önem taşımaktadır.

Bu bölümde incelenmiş olan otopark bilgilendirme ve yönlendirme tasarım uygulamaları, ağırlıklı olarak grafik tasarım ilke ve öğelerine uygunluk kapsamında irdelenerek; mekana uygunluk, algılanabilirlik, işlevsellik ve estetik açıdan da olumlu ve olumsuz yönleri ele alınarak değerlendirilmektedir.

4.1 Dünya'dan Örnekler

Farklı kültürü yaşayan kentlerin çevresel grafiklere olan bakış açısını ve yaklaşımını anlamak için dünya'dan farklı kentlere ait otogar grafik örnekleri incelenmiştir.

4.1.1 Birmingham Otobüs Terminali (İngiltere)

Birleşik Krallık'ın her yerine hizmet veren önemli bir ulaşım kapısı olan Birmingham Coach Station, her yıl 3 milyondan fazla insan sirkülasyonuna sahip bir otogar olmasıyla bilinmektedir. Kullanım kolaylığı ve güvenlik son derece önemlidir - birçok kullanıcı, acele, muhtemelen yorgun ve seyahat stresi içinde, konuma aşına olmayacaktır. Bir bilet gişesi, tesis bünyesinde bir kafe, bir gazete bayisi ve havaalanı tarzı kalkış kapıları dahil olmak üzere pek çok olanağa sahip büyük ve modern bir otogardır. Birmingham, Birleşik Krallık genelindeki destinasyonlarla mükemmel otobüs bağlantılarına sahiptir. National Express'in merkezi buradadır ve ayrıca komşu ilçelere çok sayıda yerel otobüs seferleri vardır. Otogar içinde çeşitli tesisler, restoran ve kafeler bulunmaktadır. National Express, şehir merkezinin güneyinde yaklaşık 10 dakikalık bir yürüyüş mesafesinde Digbeth High Street'teki Birmingham Otogarı'nda duran 100'den fazla otobüs güzergahı ile ülkenin çoğu yerine sık otobüs seferleri düzenlemektedir.

Birmingham otogarı'nın dış cephesinde otobüs terminalinin adının yazıldığı ışıklı kutu harflerden oluşan bir isim tabelası bulunmaktadır (Görsel 80).



Görsel 80. Birmingham Otobüs Terminali Dış Görünümü

(<https://i.pinimg.com/originals/97/94/ae/9794aebb13ccbae4ab0ef5d9d1a34690.jpg>)

Otogar adının yazılı olduđu levha hem yolcu girişlerinin olduđu bölümde hem otogar içindeki şehirlerarası ulaşımı sağlayan otogarların bulunduđu peronda yer almaktadır. Otogar içinde bilgilendirme ve yönlendirme işaretleri durağan (sabit) bir formda tasarlanmıştır. Dil, renk ve biçim bakımından bir bütünleşe sahip tasarımlarda siyah zemin üzerinde negatif renk kullanılarak okunurluk ve algılanabilirlik sağlanmıştır. İç mekan düzeninde yalın nesnelere ve açık renkli zemin duvar ve tavanlardan oluşan otogarda bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları siyah ve beyaz olarak tasarlanmış ve uygulanmıştır. Genellikle duvar üzerinde konumlandırılan ve duvar genişliği boyunca şerit biçiminde devam eden yönlendirme tasarımları, yolcuların hareket halindeyken yönlendirmeleri takip etmesini kolaylaştırmaktadır.

Bilgilendirme levhası ve üzerinde bulunan ‘i’ (information=bilgi) harfi otogara ilk kez gelen ve uzak mesafede duran kişilerin algılamasında kolaylık sağlayacak şekilde büyük tasarlanmış ve aydınlatmadan yararlanılmıştır. Dairesel ve köşeli biçimlerden yararlanılan tasarımlarda tuvalet, taksi, bilet ve yönlendirme okları gibi piktogramlar yuvarlak formların içinde kullanılırken tasarım bütününde dikdörtgen gibi sert köşeli formlar kullanılmıştır (Görsel 81).



Görsel 81. Birmingham Otobüs Terminali Bilgilendirme Tabelası

(<https://www.wayfinding-consultants.co.uk/case-studies/national-express-birmingham-coach-station-wayfinding-scheme-case-study/#pid=2>)

Bilgilendirme, yönlendirme ve işaretleme dizgeleri uygulandıkları birimlerde aynı tasarım diline sahip olması sebebiyle bir tutarlılıktan söz edilebilir. Tırnaksız yazı karakteri, piktogram ve piktogramların içinde konumlandırıldığı geometrik biçimlerle kullanımı uyumlu bir görsel düzen oluşturması sebebiyle öğeler arası güçlü bir ilişki oluşturmuştur. Okunaklı yazı karakteri kullanımı, fazla renk arayışına girilmemesi temelde bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının amacı olan anlaşılabilirlik, netlik, okunurluk ve algılanabilirlik gibi unsurları yerine getirmektedir.

Otogar peronunda numaralandırma sistemleri alışılmışın dışında kullanılarak tavandan sarkıtılmamış ve otobüsün yanaşacağı alanda yerden taklaşıp 1 metre yüksekliği olan çelik malzemeden yapılmış güvenlik bariyeri üzerine yuvarlak formlar içine yerleştirilmiştir (Görsel 82 ve 83).



Görsel 82. Birmingham Otobüs Terminali Peron Görüntüsü

(<https://www.wayfinding-consultants.co.uk/case-studies/national-express-birmingham-coach-station-wayfinding-scheme-case-study/#pid=1>)



Görsel 83. Birmingham Otobüs Terminali Peron Görüntüsü
(<https://bity/35aznR8>)

Çok geniş olmayan mekanlarda tavandan sarkıtmalı bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları kullanıcı için algılanabilirlik ve okunurluk konusunda bazen zahmetli ve kullanışsız olabilmektedir. Dolayısıyla küçük metrekareye sahip alanlarda göz hizasından çok yukarda olmayan işaretlemelerin görevini yetirme konusunda daha başarılı olması muhtemeldir. Birmingham otogarında da bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının açılır cam kapıların üzerinde kullanılması giriş ve çıkışlarda, yürüme halindeyken kolay algılanabilirken bina içinde duvarda kullanılan tasarım biçiminin aynı yükseklikte ve biçimde sürdürülmesi tasarımın devamlılığını ispatlar niteliktedir (Görsel 84).



Görsel 84. Birmingham Otobüs Terminali İçi
(<https://bit.ly/3iwkxMD>)

4.1.2 Union Otobüs Terminali (Toronto, Kanada)

Union Station, Kanada'da bulunan merkezi şehirlerarası otobüs terminalidir. Eyalet Kraliyet kurumu Metrolinx'e bağlı olan otogar, Kanada'nın en yoğun ulaşım merkezi olan bitişindeki Union metro istasyonu'na bağlanmaktadır. 2013 yılında Studio Twenty Seven Mimarlık tarafından iç mekan mimari özellikleri tasarlanmıştır. Otogarın şehir içi ulaşımı sağlayan otobüslerinin bulunduğu peron bölümünde otogar isminin yazdığı arkası ışıklı halka şeklinde beton sütun etrafına çevrelenmiş bir düzenek bulunmaktadır. İnce yazı karakteri kullanılmasına rağmen ışıklandırma ve açık renk zemin sayesinde algılanabilirlik ve okunurluk yüksektir. Yönlendirme tabelalarında kullanılan sarı, mavi ve yeşil renkleri otogar binası içinde ve dışında süreklilik ilkesine uygun biçimde kullanılmaktadır. Yönlendirme tabelasında koyu zemin üzerine beyaz renkli yazı ve ok göstergesi kullanımı ve sarı renkli numaralandırmalar net biçimde algılanabilmekte ve yönlendirme işlevini yerine getirmektedir (Görsel 85).



Görsel 85. Union İstasyonu Otobüs Terminali Dış Mekan Yönlendirme Levhaları
(<http://evolvingpf.com/2014/10/first-trip-megabus/>)

Beton malzemenin kendi renginde kullanıldığı ve cam tavandan oluşan otogar binasının ferah ve aydınlık görünümünde yönlendirme tabelaları rahatlıkla anlaşılmaktadır. Genel itibariyle renk, yazı ve biçim bakımından dil birliğine sahip olan yönlendirme levhaları kirişler üzerinde ve tavandan sarkıtmalı olarak konumlandırılmıştır. Otogar içerisinde bulunan danışma ve bilet gişelerini içinde barındıran pavilyonlar alışılmışın dışında mimari tasarımı ile mekanda görsel etki yaratmıştır (Görsel 86).



Görsel 86. Union İstasyonu Otobüs Terminali Yönlendirme Levhaları
(https://www.archdaily.com/593652/union-station-bus-deck-pavilions-studio27/5722d077e58ece152e0000e6-union-station-bus-deck-pavilions-studio27-photo?next_project=no)

Otobüs ve yolcu bekleme alanları otogar içinde hareket alanlarında izole biçimde tasarlanmıştır. Bekleme alanını işaret eden yazılar yönlendirme tabelası üzerinde kullanılmamış ve cam üzerine folyo baskı tekniği ile uygulanmıştır. Yürüyen merdivenlerde kullanılan kırmızı renk ile mekan içerisinde rengin yarattığı hareket olgusundan faydalanılmıştır (Görsel 87).



Görsel 87. Union İstasyonu Otobüs Terminali Yönlendirme Levhaları

(https://www.archdaily.com/593652/union-station-bus-deck-pavilions-studio27/5722d04fe58ecee44a00018f-union-station-bus-deck-pavilions-studio27-photo?next_project=no)

Otogar tuvaletlerinde herkesin aşına olduğu piktogram tasarımı, ana renklerden biri olan mavi rengi ile açık renk zemin üzerinde kullanılarak net ve belirgin biçimde herkes tarafından anlaşılabilirliği sağlamaktadır (Görsel 88). Piktogramların konumlandırıldığı kapılar geri dönüştürülmüş nakliye konteynırdan üretilerek iç mimarinin sürdürülebilirlik ilkesinden faydalandığını işaret etmektedir.



Görsel 88. Union İstasyonu Otobüs Terminali Tuvalet Piktogramı

(https://www.archdaily.com/593652/union-station-bus-deck-pavilions-studio27/5722d02fe58ecee44a00018e-union-station-bus-deck-pavilions-studio27-photo?next_project=no)

Otogar binasında kullanılan sürdürülebilir malzemelerden biri olan ahşap yapılar faydacı bir yaklaşımın ön planda olduğunu göstermektedir (Görsel 89).



Görsel 89. Union İstasyonu Otobüs Terminali İç Mekan Malzeme Kullanımı
(<https://www.archdaily.com/593652/union-station-bus-deck-pavilions-studio27/5722d0a0e58ecee44a000191-union-station-bus-deck-pavilions-studio27-photo>)

4.2 Türkiye’den Örnekler

Türkiye’de uygulama yapılan otogar da dahil olmak üzere içinde büyükşehirlerin de bulunduğu 5 farklı kentin otogar grafikleri incelenmiştir. İncelemeler doğrultusunda grafiklerin olumlu ve olumsuz yönleri ele alınmıştır.

4.2.1 Büyük İstanbul Otogarı

Türkiye’nin nüfusu yönünden en büyük kenti İstanbul, coğrafi, kültürel tarihi ve kültürel zenginlikleriyle dünyanın en önemli metropollerinden biridir. 1994 yılında hizmet vermeye başlayan ve Esenler Otogarı olarak bilinen otogarın asıl ismi 200 metrekareden fazla bir alana sahip olması dolayısıyla Büyük İstanbul Otogarı olarak geçmektedir.

Türkiye’nin ve Avrupa’nın en büyük otogarı olan Büyük İstanbul Otogarı’nda 2020 yılında mimari, kültürel, sosyal ve birçok alanda köklü değişim ve düzenlemeler yapılmaya başlanmıştır (Görsel 90).



Görsel 90. Büyük İstanbul Otogarı Genel Görüntü
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

İçerisinde gençlik ofisi, sergi alanı, kütüphane ve spor salonu gibi sosyalleşme alanları kurulan Büyük İstanbul Otogarı’nda, tüm misafirlerin ihtiyaçlarını karşıladıkları alanları çevreleyen 4 kuleye İstanbul’un simgesi olan Kız Kulesi, Dolmabahçe Saat Kulesi, Galata Kulesi ve Beyazıt Kulesi; otogarın giriş ve çıkış kapılarına ise Topkapı, Mevlana Kapı,

Demirkapı, Ahır Kapı, Narlı Kapı, Yedikule Kapısı, Belgrad Kapısı, Çatladıkapı, Edirnekapı, Silivrikapı, Kumkapı ve Yenikapı isimleri verilmiştir (Görsel 91).



Görsel 91. Mevlana Kapı Adlı Giriş-Çıkış Kapısı
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Ulaşım için geliş gidiş yapacak yolcuların dışında geniş bir kullanıcı kitlesine hitap edilmesi düşünülen ve içerisinde pek çok birim bulunan bu büyük otogarın karmaşaya yol açmayacak, herkesin kolaylıkla yönlerini bulmasına yardımcı olacak bir bilgilendirme, yönlendirme ve işaretleme dizgesine sahip olması gerekmektedir.

Otogar binası dışında mekanın kimliğini yansıtacak ve tanıttacak bir tabela bulunmamakta bunun yerine bina duvarında İstanbul Büyükşehir Belediyesi ve Büyük İstanbul Otogarı logoları konumlandırılmıştır (Görsel 92). Otogar isminin yazıldığı bir tabela olmaması, o mekana ilk defa gidecek kitle için anlaşılır olmayacağı gibi otobüsüne yetişmek isteyen yolcular için de vakit kaybı yaratacaktır.



Görsel 92. Otogar Dış Cephe Görüntüsü
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Otogar genelinde mavi ve beyaz renkler ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Mavi ve beyaz renklerini mekanlarda kullanıldığında yarattığı sakinlik ve ferahlık etkisi, yoğun kullanımında metabolizmayı ve kan akışını düşüreceği için insanların yavaş hareket etmesine sebep olabilir. Deniz şehri olan İstanbul'da, denizin rengi olan mavi renk kullanımı bir noktada pozitif gibi görünse de, otogar gibi acelesi olan ve bir yere yetişmeye çalışan yolcuları misafir eden mekanlarda negatif etkiye yol açması muhtemeldir. Dört kuleden oluşan bloklara hem numaralandırma hem de İstanbul'un tarihi kulelerinin isimleri verilmiştir. A1 blokta bulunan Kız Kulesi bilgilendirme tabelası, İstanbul'un kültürel ve tarihi mekanları hakkında bilgi sahibi olmayan özellikle farklı kültürdeki ziyaretçiler ve yolcular için bilgilendirici ve dikkat çekici olmaktadır (Görsel 93).



Görsel 93. Büyük İstanbul Otogarı A1 Kız Kulesi Bloğu
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

A1 bloğunda kullanılan tuvalet piktogramları bilinen formlarda kullanılması sebebiyle herkes tarafından rahatlıkla anlaşılır ve algılanır biçimdedir ancak benzer renklerde logo ve markaya sahip otobüs firmalarının tabelaları arasında kullanılması görsel kirlilik ve karmaşaya sebep olabilmektedir. Yol üzerinde tuvaletlerin yerini gösteren bir yönlendirme işareti bulunmamasına rağmen piktogramlar tabela üzerine sağ, sol ve karşı yönden gelecek kullanıcıların algılayabileceği biçimde yerleştirilmiştir (Görsel 93). A1 işaretlemesi beyaz zemin üzerinde koyu renkte kullanılması ve tuvalet piktogramlarının koyu zeminde negatif haliyle yerleştirilmesi kullanıcıların algılamasını rahatlatmaktadır (Görsel 93).

Otogarda bulunan peron numaraları otobüs firmalarının tabelalarının bulunduğu plakaların arasına metal malzeme kullanılarak yerleştirilmiştir. Numaralar, yolcuların hareket halindeyken yürüyüş yönlerine uygun olarak algılanabilir biçimde düzenlenmiştir (Görsel 94).



Görsel 94. Büyük İstanbul Otogarı Peron Numaraları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Otogar binası içinde bulunan yönlendirme işareti olarak kullanılan ok göstergesi alışılmış bir formda kullanıldığı için alışkanlıklara uyum sağlamaktadır ancak koyu mavi renkte kullanılan banner üzerinde bulunan İstanbul Büyükşehir Belediyesi, Boğaziçi Yönetim logoları tuvaleti simgeleyen piktogram ve yönlendirici olarak kullanılan işaretlerin negatif olarak yerleştirilmesi okunurluğu ve algılabiliğini zayıflatmıştır. Koyu renkli zeminde beyaz yazı ve biçimler ilgi çekici görünse de yönlendirme işlevini yerine getirmemektedir (Görsel 95).

Otogar içinde bulunan otelin bilgilendirme ve yönlendirmesini yapmak üzere hazırlanan bina içindeki kolona sabitlenmiş kompozit malzeme üzerine yerleştirilen otel logosu, otelin iletişim numarası ve slogan birbirinden farklı yazı karakterleri ile yazılmıştır. İletişim numarasının ve telefon sembolü sarı renkte kullanılarak kitlenin dikkatini çekmesi hedeflendiği söylenebilir (Görsel 96). Ancak otogarda bulunan bilgilendirme, yönlendirme ve işaretleme tasarımlarında genel olarak renk, biçim ve süreklilik gibi tasarım ilke ve öğelerinin kullanımından söz edilememektedir.



Görsel 95. Büyük İstanbul Otogarı Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)



Görsel 96. Büyük İstanbul Otogarı Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

4.2.2 Ankara Şehirlerarası Terminal İşletmesi (Aşti)

Ankara şehirlerarası otobüs terminali'nin kısa adı olan AŞTİ'nin açılımı “Ankara Şehirlerarası Terminal İşletmesi”dir. Aşti`de giden ve gelen otobüslerin durdukları katlar ayrıdır. Terminal iki katlı yapılmasıyla; gelen ve giden otobüslerin aynı yerde bulunmasıyla meydana gelecek kargaşa ortamı önlenmiştir. Aşti`de bulunan Ankaray sayesinde şehir dışından gelen insanlar Ankara'nın çeşitli bölgelerine kolaylıkla ulaşabilmektedirler. Ankara Büyükşehir Belediyesine ait olan Ankara Şehirler Arası Terminal İşletmesi 1995 yılında hizmete girmiştir. Otogar içerisinde Ankara'ya gelen yolcular ile Ankara'dan giden yolcuların karşı karşıya getirilmeden tahliye edilmesinin önemli olması nedeni ile gelen yolcuların alt katta indirilmesi giden yolcuların ise üst kattan otobüslere alınması önemli bir avantaj sağlamaktadır. Özellikle tatil ve bayram günlerinde yaşanan yoğunluk düşünüldüğünde bu uygulama; yolcular için, işletme içerisindeki otobüs trafiği için ve genel idari hizmetlerin daha sağlıklı yürütülebilmesi için büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Aşti'den yararlanan yolcuların sayısı mesai günlerinde yaklaşık 150 bin kişiye ulaşmaktadır. Yoğun günlerde günlük ortalama iki bin civarında otobüs yolcu getirmekte ve yolcu olarak çıkış yapmaktadır.

Aşti'nin dış cephesinde yoğun ışıklandırma kullanılmıştır. Kutu harflerden oluşan otogar ismi, ışıklandırmanın da yardımıyla okunur ve algılanır biçimdedir (Görsel 97).



Görsel 97. Aşti Dış Cephe Görüntüsü
(<http://www.asti.com.tr/galeri/index1>)

Yüksek tavanlı ve geniş bir alana sahip olan Aşti binası içinde mimari öğelerden olan sütun ve kirişlerin yer almasına rağmen yönlendirme levhaları genellikle tavandan sarkıtmalı ve duvarların üst kısmına yerleştirilmiş, sütun ve kirişlerden yararlanılmamıştır (Görsel 98). Yönlendirmelerin bu şekilde çözümlenmesi algılanabilirliği artırırken mekanda konumlandırılması bakımından yönlendirme işlevini de yerine getirebilmektedir.



Görsel 98. Aşti Bina İçi Tavandan Sarkıtmalı Yönlendirme Levhaları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Bilgilendirme ve yönlendirme levhalarında yer alan yazılar miniskül (küçük harf) olarak kullanılmıştır. Levha üzerinde yer alan piktogramlar negatif halleriyle kullanılmıştır. Bina içinde zemin, duvar ve tavanlarda açık renklerden yararlanılmıştır (Görsel 99). Her gün yüzlerce insanın bulunduğu Aşti’de sürekli olarak bir hareketlilik hakimdir bu sebeple bina içinde kullanılan açık renkler insanların bilgilendirme ve yönlendirme işaretlerini algılamalarında kolaylık sağlamaktadır.



Görsel 99. Aşti Bina İçi Yönlendirme Levhaları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Otogar içerisinde yeme içme restoranları, hediyelik eşya dükkanları erkek kuaförü gibi işletmeleri bulunduğu sonradan yerleştirildiği düşünülen yönlendirme tabelasında bu işletmeler yerleştirilmiştir. Otogar genelinde kullanılan bilgilendirme ve yönlendirme sistemlerinden farklı olarak tasarlanan bu tabela (solda) gerek yazıların tamamen majiskül (büyük harf) kullanımı gerekse yönlendirici ok göstergelerinin biçimi bakımından farklı olduğu görülmektedir (Görsel 100).



Görsel 100. Aşti Yönlendirme Sistemleri
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

İki katlı bir yapıdan oluşan otogarda üst kat giden yolcu alt kat ise gelen yolcular içindir. Otogara ilk defa gelen yolcular için hangi katın gelen ve giden yolcular için olduğunu bilmeme durumuna karşın anlaşılır ve doğru konumlandırılmış bilgilendirme ve yönlendirme sistemi gerekmektedir. Her iki katta da otobüs firmalarının isimlerinin ve kalkış-variş saatlerinin belirtildiği dinamik bir bilgilendirme tasarımı bulunmaktadır (Görsel 101).



Görsel 101. Aşti Bina İçi Dinamik Bilgilendirme Tasarımı
(<http://www.asti.com.tr/galeri/index1>)

Otogar peronunda mavi ve kırmızı renkli numara işaretlendirmeleri cam üzerine yerleştirilmiştir. Aşti içinde bulunan bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarında genel itibariyle yalnızca peron numaralarında siyah ve beyaz harici renk kullanıldığı görülmektedir. Peron numaraları renk ve okunurluk açısından anlaşılır yapıda tasarlanmıştır. Otobüslerin yerleştiği bölümde zemin her otobüsün çapraz olarak yerleşeceği kısımlar sarı renkli şeritlerle ayrılarak, otobüslerin park etme hizasını belirtecek şekilde düzenlenmiştir (Görsel 102).



Görsel 102. Aşti Peron Görüntüsü
(<http://www.asti.com.tr/galeri/index1>)

Aşti'de bilgilendirme ve yönlendirme sistemlerinde biçim renk ve tipografik bakımdan farklı estetik kaygılara güdülmemiş, sade okunur algılanır tasarımlar yapılmıştır. Otogar binasının açık renklerden oluşması ve geniş olması bilgilendirme sistemlerinin algılanmasında yardımcı olmuştur. Kompozit malzemeler üzerine tasarlanan işaretlemeler de renk bakımından dil birliği varken tipografi ve biçimlerde bütünlükten ve devamlılıktan söz edilememektedir. Aşti, her gün farklı kültür ve dile sahip yolcuların ulaşımını sağlamak için kullandığı bir otogardır. Bilgilendirme ve yönlendirme levhalarında bulunan bilgilerin yalnızca tek dille yazılması yabancı uyruklu yolcular için anlaşılması zor olması muhtemeldir. İki dilin kullanılmadığı durumlarda bilgilendirme ve yönlendirme işlevinin yerine getirilmesi için evrensel sembol ve piktogramlardan yararlanılabilmektedir.

4.2.3 Bolu Şehirlerarası Otobüs Terminali

Bolu otogarı bulunduğu konum itibariyle oldukça hareketli bir noktadır. Birçok şehrin arasında olduğu için çoğu şehirlerarası ulaşım Bolu yolu üzerinden sağlanmaktadır. Bolu, yol olarak çok tercih edilmesinin yanı sıra doğal güzellikleriyle de ön plana çıkmaktadır. Her yıl yaz ve kış turizmi için çok fazla sayıda turist ağırlayan Bolu'da yoğun talep doğrultusunda şehrin artık bir otogara ihtiyaç duyduğuna karar verilip otogarı yapılmıştır. Her yıl binlerce turist ağırlayan şehrin yerel bir tane otogarı bulunmaktadır. Karayolundan başka şehirlerarası bir bağlantısı bulunmayan Bolu'nun taşımacılıkla ilgili en önem vermesi gereken noktalardan birisi kuşkusuz otogarıdır. Bolu otogarı da bu perspektifle inşa edilmiş ve 2010 yılında hizmete başlamıştır.

Otogarın peron bölümünde numaralandırma ve otogar ismini belirten tabela bulunmamaktadır (Görsel 103).



Görsel 103. Bolu Otobüs Terminali Dış Görüntüsü
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

İki katlı bir yapıdan oluşan Bolu Otobüs Terminali'nde ikinci kat idari kısım birinci kat ise yolcular için ayrılmıştır. Otobüs terminalinde gelen ve giden yolcu otobüsleri aynı yerde bulunmaktadır. Bina içinde bulunan yönlendirme işaretleri dekota malzeme üzerine yerleştirilmiştir. Otogar binası içinde bilgilendirme, yönlendirme ve işaretleme grafikleri tavadan sarkıtmalı biçimde, duvarlarda ve alüminyum korkuluklar üzerinde tekrarlı olarak kullanılmıştır (Görsel 104).



Görsel 104. Bolu Otobüs Terminali Bina İçi Yönlendirme Levhaları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Peronda inen yolcular otomatik açılır cam kapılardan bina içine girdiklerinde karşılarında açık renk duvar üzerine konumlandırılmış renkli yönlendirme levhaları bulunmaktadır. Sağ ve sol yönde bulunan birimlerin net biçimde anlaşılması için mavi ve kırmızı renkli zemin üzerinde kalın karakterli yazılar ve ok göstergeleri kullanılarak yönlendirme sağlanmaktadır (Görsel 105).



Görsel 105. Bolu Otobüs Terminali Bina İçi Yönlendirme Levhaları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Otobüs terminali içerisindeki kuaför ve lokanta gibi işletmelerin yönlendirme levhaları terminal içindeki yönlendirme tasarımlarından tipografi, biçim ve renk olarak farklı tasarlanmıştır (Görsel 106). Genel itibariyle tasarımlarda biçimsel ve tipografik olarak bir dilbirliği bulunmamasına rağmen yönlendirme levhalarının sık olarak tekrarlı biçimde bina içinde farklı yerlerde kullanılması kişilerin ulaşmak istediği noktalara yönlendirilmesinde kolaylık sağlamaktadır.



Görsel 106. Bolu Otobüs Terminali Bina İçi Yönlendirme Levhaları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Bina içindeki yönlendirmelerde genellikle kırmızı ve mavi renkler hakimdir. Herkesin anlayabileceği ve yönlendirileceği biçimde kullanılan yönlendirmeler anlaşılır bir yapıda düzenlenmiştir (Görsel 107).



Görsel 107. Bolu Otobüs Terminali Bina İçi Yönlendirme ve İşaretleme Levhaları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Otogar içindeki emanet ve güvenlik birimi için oluşturulan işaretlemeler yerleştirildikleri düzlemde, belirtilmek istenen yeri doğru biçimde işaret etmemektedir. Her ne kadar levha üzerindeki yazılar okunur olsa da, bilgilendirme ve yönlendirme tasarımının öğelerinden biri olan yer seçimi, bu alanda doğru yapılmamıştır. Tasarım ilke ve öğelerinin birlik içinde kullanılması, bilgilendirme, yönlendirme ve işaretlemeyi sağlayarak iletişimi kolaylaştırmaktadır (Görsel 108).



Görsel 108. Bolu Otobüs Terminali Bina İçi İşaretleme Levhaları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

4.2.4 Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehirlerarası Otobüs Terminali

Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehirlerarası Otobüs Terminali, Türkiye'nin Marmara Bölgesinde yer alan ve İstanbul, Bursa şehirlerinden sonra üçüncü büyük ili olan Kocaeli şehrine giriş yapabileceğiniz ulaşım merkezidir. Kocaeli şehri Asya ve Avrupa kıtalarını birbirine bağladığı için karayolu açısından oldukça önemli bir konuma sahiptir.

Kocaeli ili coğrafi konumu itibari ile İstanbul'un komşusu olarak yer almaktadır ve bu nedenle ülkenin en büyük şehri olan İstanbul'dan hareket eden tüm otobüs seferleri Kocaeli üzerinde duraklamada bulunup yolculuklarına devam ederler. Kocaeli Otogarı geniş otobüs peronları, yolcu bekleme alanları ve tesis içerisinde bulunan işletmeleri ile hizmet sunmaktadır. 1995 yılında hizmet vermeye başlayan Kocaeli Otogarı aynı zamanda İŞOT (İzmit Şehirlerarası Otobüs Terminali) olarak da bilinmektedir. Kocaeli otogarı iki katlı bir yapıdan oluşmakta ve giriş katında yolculara hizmet verirken üst katta otogar yönetimini oluşturan idari birimler yer almaktadır. Otogar binasının girişi otomatik cam kapılardan yapılmaktadır. Kapı üzerinde bulunan "giriş" ibaresi Türkçe ve İngilizce dilde ve renk olarak kolay algılanır biçimde tasarlanmıştır (Görsel 109).



Görsel 109. Kocaeli Otogar Giriş Kapısı
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Otogar binası içindeki yönlendirme levhaları tavandan sarkıtmalı biçimde, koyu zemin üzerinde negatif halleriyle bulunan yazılar ve açık renk zemin üzerinde koyu renkli yazı ve işaretlerin büyük puntolarla herkesin okuyup anlayabileceği biçimde yerleştirilmiştir (Görsel 110).



Görsel 110. Kocaeli Otogar Bina İçi Yönlendirme Levhası
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Peronların yerini işaret eden numaraların bulunduğu levhalar otogar içinde doğru konumlandırılmıştır. Yönlendirme levhalarının birkaç defa farklı yerlerde kullanımı ulaşılmaması gereken noktayı açıkça belirtmektedir (Görsel 111).



Görsel 111. Kocaeli Otogarı Bina İçi Yönlendirme Levhası
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Otogar yönlendirme levhalarındaki renk ve biçim kullanımına göre kurum kimliği oluşturmak hedeflendiği söylenebilir. Otogar içinde bulunan işletmelerin yönünü belirten levhalar giriş kapısının önünde tavadan sarkıtmalı biçimde yerleştirilmiştir, bu sayede otobüslerin verdiği kısa süreli molalarda yolcuların zaman kaybetmeden ulaşmayı hedefledikleri noktaları bulmaları kolaylaşmaktadır (Görsel 112).



Görsel 112. Kocaeli Otogarı Bina İçi Yönlendirme Levhası
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Tuvalet tabelası otogarın genel tasarımına renk, biçim ve düzen olarak aykırı olarak düzenlenmiştir. Otogar içinde bulunan yiyecek dükkanlarının tabelaları arasında kaybolan tuvalet tabelasının algılanmasını ve dikkat çekiciliğini artırmak için birkaç yerde “wc” yazısı kullanılmıştır. Bu sayede tuvaletin yeri anlaşılrsa da estetik açıdan görsel bir karmaşa meydana gelmiştir (Görsel 113).



Görsel 113. Kocaeli Otogarı Tuvalet İşaretleme Tasarımı
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Kocaeli otogarında sık aralıkla yerleştirilmiş yönlendirme levha düzeni peron bölümünde de devam etmiş ve hem duvar üzerinde hem de tavandan sarkıtmalı biçimde yerleştirilmiştir (Görsel 114). Duvarda kullanılan yönlendirme levhası kişilerin göz hizasında konumlandırılarak, algılanabilirliği artırmaktadır.



Görsel 114. Kocaeli Otogarı Dış Mekan Yönlendirme Levhaları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Peronların olduğu bölümde duvara sabitlenerek yerleştirilen dinamik bilgilendirme monitörü, otobüs firmalarının isimlerini, otogardan kalkış ve varış saatlerini ve buldukları peron numaralarını göstermektedir. Dinamik bilgilendirme monitöründe kullanılan tema ve renkler genel olarak tasarımlarda kullanılan renklerden oluşturularak süreklilik ilkesinin varlığını ortaya koymaktadır (Görsel 115).



Görsel 115. Kocaeli Otogarı Dinamik Bilgilendirme Monitörü
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Peron numaraları, otobüslerin yerleştiği alanın zemininde kabartmalı ve boyalı biçimde kullanılmıştır. Bu bilgilendirme ve işaretleme sistemi gerek perona yaklaşan otobüsün gerekse yolcuların doğru yerde bulunması için kolaylık sağlamaktadır (Görsel 116).



Görsel 116. Kocaeli Otogarı Zeminde Peron Numara Uygulaması
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Zeminde kullanılan peron numaralarının yanı sıra tavandan sarkıtmalı üçgen formda kullanılan işaretlemelere de yer verilmiştir. Üçgen biçimde tasarlanan numara kutuları her açıdan bakan kişilerin algılayabileceği biçimde tasarlanmıştır (Görsel 117).



Görsel 117. Kocaeli Otogarı Peron Numaraları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

4.2.5 Sakarya Büyükşehir Terminali

Sakarya Büyükşehir Terminali, şehirlerarası ve ilçelere ulaşım sağlayan içerisinde kafeterya, yardım masası, ilk yardım müdahale odası, toplantı salonları ve genel ihtiyaçları karşılayacak mekanların yer aldığı 24 bin metrekare kapalı alana sahiptir. Otogar binası Sakarya'ya giriş kapısı olması niteliğiyle önemli bir yere sahiptir. Bu sebeple şehre giriş yapanların kent kimliği hakkında fikir sahibi olabileceği ilk kamusal mekan olan otogar, bu kimliği yansıtacak etkileyici ve işlevsel bir bilgilendirme ve yönlendirme tasarım dizgesine sahip olmalıdır.

Geniş metrekarelik bir alana sahip olan otogarda bilgi alma/danışma birimleri otogarın her iki katında sağ ve sol cephelerde bulunmaktadır. Danışma masasının üstünde bulunan dinamik bilgilendirme levhası yolcuların sefer saatleri hakkında bilgi alması hakkında yardımcı olmaktadır. Türkçe ve İngilizce olarak iki dilli biçimde sunulan bilgilendirme yazısı yabancı ziyaretçilerin de anlamasına yardımcı olmak amacıyla tasarlanmıştır. Daire formundaki danışma masasının üzerinde parlak harflerle yerleştirilen “danışma” yazısı uzaktan mesafen de algılanabilmektedir (Görsel 118).



Görsel 118. Sakarya Büyükşehir Terminali Danışma Birimi
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Çok sayıda kolonlarla desteklenen otogar bina yapısında yönlendirme levhaları kolonlar üzerine yerleştirilmiştir. Açık renkli kolonların üzerinde, aynı renk dekota malzemedan oluşan zemin üzerine yeşil ve kırmızı renklerle yerleştirilen yönlendirme yazılarının uzak mesafeden okunurluğu zayıftır (Görsel 119).



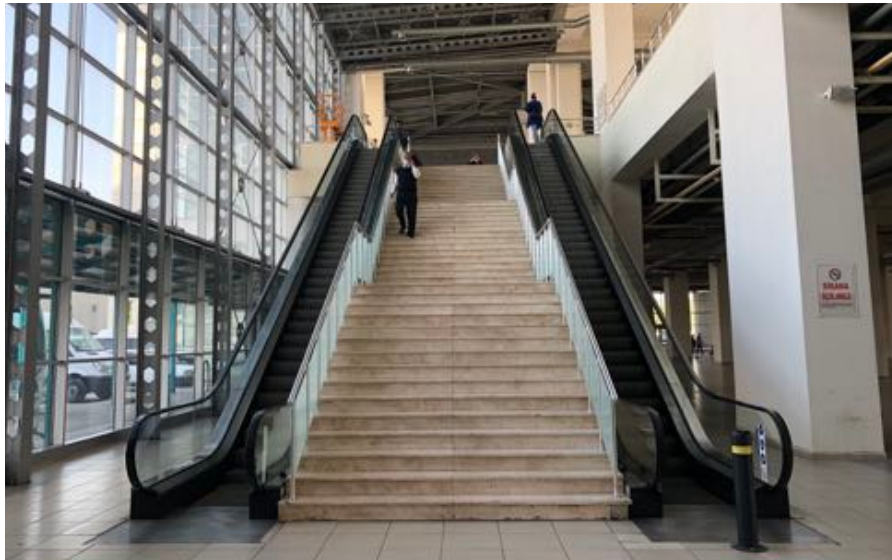
Görsel 119. Sakarya Büyükşehir Terminali Yönlendirme Tabelaları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Otogar binasının ikinci katında bulunan yönlendirme levhalarında alt katı yönlendirmek için merdiven, tuvaletler için ise kadın, erkek ve engelli kullanıcı piktogramlarından yararlanılmıştır. Açık renk zemin üzerinde kalın formda kullanılan ok göstergeleri algılanabilir olması yönüyle yönlendirme işlevini gerçekleştirmektedir. Yönlendirici bilgilerin yerleşim düzeni ve tasarımında bir bütünlük ve kurum kimliği oluşturma hedefi var olduğu görülmektedir. Yönlendirme levhasının üzerinde bulunan monitörde kent yaşamı ve güncel sağlık konuları hakkında bilgi veren dinamik bilgilendirme tasarımı bulunmaktadır (Görsel 120).



Görsel 120. Sakarya Büyükşehir Terminali Yönlendirme Tabelaları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

İki katlı bir yapıdan oluşan Sakarya ili otogarı'nda gelen ve giden yolcuların katı karmaşayı önlemek amacıyla ayrı tasarlanmıştır. Zemin katta şehir içi servis araçları, taksiler, transit ulaşım sağlayan ilçe otobüsleri ve gelen yolcu peronu bulunmaktadır. Merdivenlerin bulunduğu bölümde gelen ve giden yolcu peronları gösteren herhangi bir yönlendirme levhası bulunmamaktadır (**Görsel 121**).



Görsel 121. Sakarya Büyükşehir Terminali Merdiven Görüntüsü
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Otogar bünyesinde hizmet veren işletmelere ve bilet satış gişelerine yönlendirme amaçlı tasarlanan tabelaları paravan görevi gören kompozit bir malzeme üzerine konumlandırılmıştır. Otogar içinde tasarlanan diğer yönlendirme levhalarının yerleştirilme düzeninden farklı olarak düzenlenmiştir fakat yazıların yerleşim biçimi, tipografik olarak kullanılan tırnaksız ve okunaklı yazı karakteri, algılanmayı ve okunurluğu olumlu yönde etkilemektedir (Görsel 122).



Görsel 122. Sakarya Büyükşehir Terminali Yönlendirme Tabelaları
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Otogarın ikinci katında bulunan bebek bakım odasının kapı isimliğinde genel tasarım düzeni ile birlik içinde, dil birliğini sürdüren biçimde bir tasarım yapıldığı görülmektedir (Görsel 123).



Görsel 123. Sakarya Büyükşehir Terminali Kapı İsimliği
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Tuvaletleri simgelemek üzere tasarlanan piktogramlar otomatik açılır kapılar üzerine siyah zemine mat metal bir malzemedan sade ve dikkat çekici biçimde yapılmıştır. Herkes tarafından anlaşılabilir ve tanınan biçimde tasarlanan piktogramların anlaşılabilirliği yüksektir. Engelli kullanıcı tuvaletinin piktogramında erkek tuvalet piktogramına nazaran daha özgün bir tasarım yapılmış ancak aralarındaki biçimsel yönden dil birliği uyumu yok olmuştur (Görsel 124).



Görsel 124. Sakarya Büyükşehir Terminali Tuvalet Piktogramı
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Şehirdışından otogara gelen yolcuların karşılarında bina içinde şehir içi servis ve taksilere ulaşmak için çıkış kapıları bulunmaktadır. Çıkış kapılarının camlarının üzerinde folyo malzeme kullanılarak oluşturulan yönlendirme ve işaretlemeler bulunmaktadır (Görsel 125 ve Görsel 126).

Otogar genelinde tasarımlarda ve mimari formlarda açık renkler kullanılması ferah bir mekan yaratılmasını sağlamıştır ancak bilgilendirme ve yönlendirme işaretlerinin de açık renkli zemin üzerinde kullanılması yer yer okunurluğu ve anlaşılabilirliği zayıflatmaktadır.



Görsel 125. Sakarya Büyükşehir Terminali Çıkış Kapısı Yönlendirme Tasarımı
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)



Görsel 126. Sakarya Büyükşehir Terminali Çıkış Kapısı Yönlendirme Tasarımı
(Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021)

Otogarın alt katında bulunan ilçe otobüslerinin ve gelen yolcu otobüslerinin bulunduğu peronda numaralandırmalar şehirlerarası otobüsler için tavandan sarkıtmalı üçgen kutu formlarının üzerinde ve zeminde kullanılmıştır. İlçe otobüsleri için ayaklı metal direk üzerine karanlıkta reflektör etkisi yaratan ilçe isimlerinin bulunduğu metal plakalar yerleştirilmiştir. Okunurluk ve algılanabilirlik bakımından başarılı bir etkiye sahip peron numaralandırmalarında genel renk temasına sadık kalınmıştır (Görsel 127).



Grsel 127. Sakarya BykŒehir Terminali Peron Numaralandırma Sistemi
(Œevval Ay kiŒisel fotoęraf arŒivi, 2021)

BÖLÜM 5: UYGULAMA ÇALIŞMASI: “SAKARYA BÜYÜKŞEHİR TERMINALİ” İÇİN BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME TASARIMI ÖNERİSİ

Bu bölümde; tezin uygulama çalışmasına konu olarak seçilen Sakarya Büyükşehir Terminali için bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları, oluşum süreçleri ile birlikte ele alınarak irdelenmektedir.

Bu çalışmanın hedef kitlesi olarak yerli ve yabancı yolcu ve ziyaretçiler seçilmiş ve bu doğrultuda yapılan uygulama çalışmaları, hedef kitlenin Sakarya otogarına ilk defa geldiklerinde bilgi alma ve yönlendirme konusunda sorunsuz bir şekilde grafiklerden yararlanılmasını sağlamak amacı ile gerçekleştirilmiştir. Bu amaç doğrultusunda piktogramlar, bilgilendirme, yönlendirme ve işaretleme sistemleri tasarlanmıştır. Bunun için, tezin ana konusu olan Sakarya otogarı bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı belirlenmiş; konu ile ilgili otogarın çeşitli bölümlerinin fotoğrafları çekilmiş, otogarın mevcut tasarımları incelenmiş, sorunlar ve gereksinimler belirlenmiş ve uygulama çalışması yapılmıştır.

5.1 Uygulama Yapılan Otogar Seçimi

İncelemeler kapsamında terminaldeki bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının okunurluğunun ve anlaşılabilirliğinin zayıf ve yetersiz olduğu tespit edilmiştir. Bu noktalar dikkate alınarak otogar için bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı yapılmıştır.

5.2 Sakarya Büyükşehir Terminali Genel Özellikleri

Sakarya Büyükşehir terminali, Sakarya ili'nin girişinde bulunan iki katlı, gelen ve giden yolcu peronlarının ayrı alanlarda bulunduğu bir yapıdan meydana gelmektedir. Marmara bölgesinde bulunan fakat aynı zamanda Karadeniz'e kıyısı olan Sakarya ili doğayla iç içe bir şehirdir.

5.3 Tasarım Süreçleri ve Uygulama

Tez uygulaması kapsamında yapılacak olan bilgilendirme ve yönlendirme tasarım ürünlerinde yer alacağı için çalışmaya önce piktogram tasarımlarıyla başlanmıştır.

Sakarya otogarı için hazırlanan piktogram dizgelerinde, herkes tarafından algılanması kolay tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Sakarya ilinin kültürünü ve kimliğini yansıtmaya amacı göz önünde bulundurularak, yeşil ve gri renkleri seçilmiştir. Sakarya'nın ağaçlı park ve piknik alanları ve şehrin ortasında bile yeşil ağaçların çeşitli bitkilerin çevrili olması piktogram tasarımında yeşil renk seçme sebebi olmuştur. Piktogramlarda biçim bütünlüğüne önem verilerek dizge oluşturulmuştur (Görsel 128).



Görsel 128. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Piktogram Dizgesi

Otogar binası içinde mevcut kullanılan yönlendirme dizgeleri açık renk dekota malzeme üzerine ince yazı karakterleri yerleştirilmiştir. Uzak mesafeden okunurluğu zayıf olan yönlendirmelerin yerine ayaklı tabelalar yerleştirilmiştir. Yazı karakteri olarak “Myriad” font ailesi kullanılmıştır. Yeşil renkte tasarlanan ok göstergelerinin nötr bir renk olan gri zeminde algılanması ve hızla göze çarpması hedeflenmiştir. Ayaklı yönlendirme levhasının eni 60 cm, yüksekliği 190 cm olarak boyutlandırılmıştır. Geometrik ve köşeli formlardan yararlanarak yapılan yönlendirme otogarin orta alanına yerleştirilerek herkes tarafından dikkat çekmesi amaçlanmıştır. Kullanılan biçimlerle hareket yaratılmaya çalışılmıştır (Görsel 129).



Grsel 129. Sakarya BykŐehir Terminali iin Tasarlanan Ynlendirme Sistemi

Otogara gelen yolcuların otobsten indiklerinde binadan ıkıŐ ynlerini gsteren ok ve bilgilendirme yazıları metal direk zerine sabitlenmiŐ pleksi zerine yerleŐtirilmiŐtir (Grsel 130).

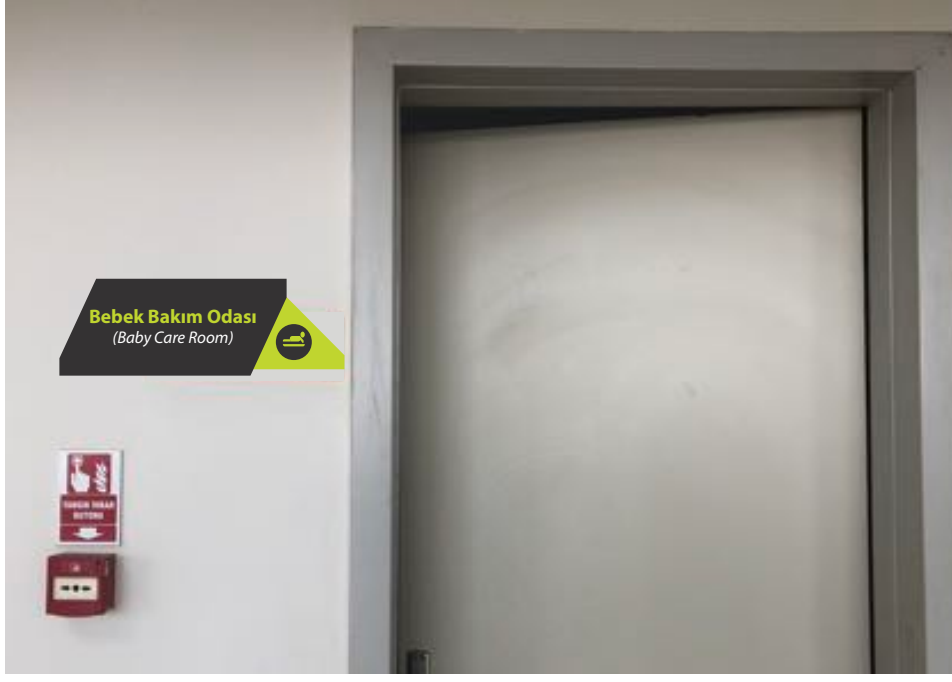


Görsel 130. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Yönlendirme Tabelası

Kapı isimliğinin eni 30 cm boyu 15 cm olarak tasarlanmıştır. Açık renk olan duvar rengi üzerinde isimliğin algılanabilmesi ve bilgilerin okunabilmesi için koyu gri isimlik kullanılmıştır. Piktogramın bulunduğu üçgen form rengin yarattığı hareketliliği ön plana çıkarmak için yeşil olarak biçimlendirilmiştir (Görsel 131 ve Görsel 132).



Görsel 131. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Kapı İsimliği Vektörel Çizimi



Görsel 132. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Kapı İsimliği

Tuvalet piktogramlarının yerleştirildiği pleksi malzeme, otogar için tasarlanan yönlendirme levhası ile aynı biçimlerde tasarlanmıştır (Görsel 133 ve Görsel 134).

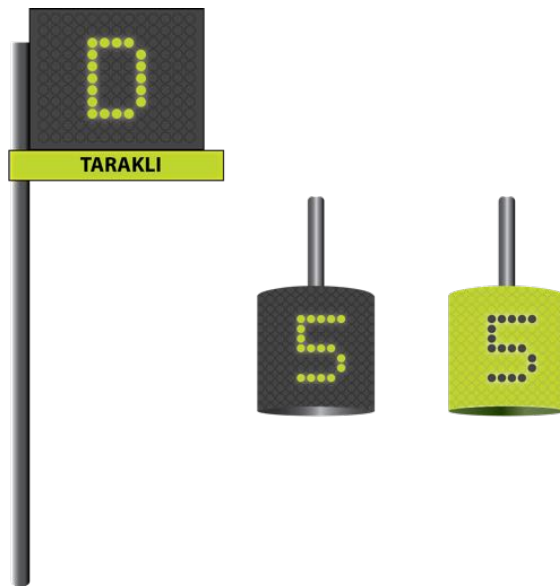


Görsel 133. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Tuvalet Piktogramları Vektörel Çizimi



Görsel 134. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Tuvalet Piktogramları

Otogarın giriş katında bulunan ilçe duraklarının yerleşim konumunu belirten levhalarda, karanlıkta parlayan reflektör metal malzemeler kullanılmıştır. Fakat daha modern olacağı düşünülerek dijital ekranda gündüz ve gece rahatlıkla algılanabilen led ışıklı durak tabelası tasarlanmıştır (Görsel 135). Mevcut peron numaraları üçgen kutu formnda tavandan sarkıtmalı biçimde her ne kadar algılanabilir olsa da numaralandırmaların kullanıldığı yazı karakteri zayıf ve uzak mesafeden okunur olmadığı için, durak tabelaları ile aynı sisteme sahip uzak mesafeden otobüslerin ve yolcuların rahatlıkla algılayabileceği dijital ekran üzerine led ışıklı numara sistemi tasarlanmıştır (Görsel 135 ve Görsel 136).



Görsel 135. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Durak İsmi ve Peron Numaraları Vektörel Çizimi



Görsel 136. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Durak İsmi ve Peron Numaraları

Danışma masası için koyu gri zemin üzerine metal kutu harfler yeşil renkte yerleştirilmiştir. Otogar binasının merkez bölgesinde bulunan daire biçimindeki danışma masasının her açıdan görülebilmesi ve okunabilmesi için metal bölmeler arasında “danışma” işaretlemesi yapılmıştır. “İ” (information=bilgi) harfi piktogram dizgesiyle aynı formda tasarlanmıştır (Görsel 137).



Görsel 137. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Danışma Masası

Otogar gelen ve giden yolculara iki katta hizmet vermektedir fakat mevcut bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarında hangi yolcuların hangi katta bulunması gerektiği bilgisi bulunmamaktadır. Yolcuların ve ziyaretçilerin otogar içinde zaman kaybetmemesi ve karmaşa yaşamaması için iki kat arası erişimi sağlayan merdivenlerin bulunduğu bölüme tavandan sarkıtmalı yönlendirme tasarımları yapılmıştır (Görsel 138 ve Görsel 139).



Görsel 138. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Gelen Yolcu Kati Yönlendirme Levhası



Görsel 139. Sakarya Büyükşehir Terminali için Tasarlanan Giden Yolcu Katı Yönlendirme Levhası

SONUÇ

Türkiye'nin ve dünyanın farklı kentlerinde yapılan araştırmalar sonucunda, özel alanlarda çevresel grafik tasarım konusunda önemli gelişmeler olsa da, genel olarak kamusal alanlarda ve otogar özelinde bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı ile ilgili pek çok sorun olduğu tespit edilmiştir. Sakarya Büyükşehir Terminali için tasarlanan bilgilendirme ve yönlendirme çalışması, mekan ve kent kimliğine uygun olarak piktogram, kapı isimliği, peron numaraları, iç mekan yönlendirmeleri vb. dizgesel olarak gerçekleştirilmesi gereken çevresel grafik tasarım öğelerini kapsamaktadır. Hareketli kalabalığın hakim olduğu otogarlarda mekan kimliğine ve tasarım ilke ve öğelerine uygun olarak kullanıcıların rahatlıkla yönleneceği ve bilgileneceği tasarımlar yapılmıştır. Otogarlara önemli bir ögesi olarak ele alınan bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı uygulamasının, ziyaretçilerin ve yolcuların buldukları ve varmak istedikleri yeri işaret eden bildirişim öğeleri bütünü olduğu kadar, mekana işlevsel, biçimsel ve estetik yönde katkı sağlayan önemli bir tasarım unsuru olduğu sonucuna varılmıştır.

Bu çalışmada, her geçen gün karmaşıklaşan bilgiye ulaşma ve bu çerçevede yönünü bulma bağlamında otogar grafiklerini incelemek, sorunlarını belirlemek, belirlenen sorunların çözümü için öneriler geliştirmek ve bu bağlamda bir uygulama sistemi tasarlamak amaçlanmış ve hedeflere önemli ölçüde ulaşılmıştır.

Kovid-19 salgını nedeniyle getirilen kısıtlamalardan dolayı uygulamanın yapılacağı alana girmek için izin alınamaması nedeniyle otogara yeterince girilememiştir. Dolayısıyla da, ölçümleme ve uygulama denemelerinin yeterince yapılamaması yaşanan zorluklardan biri olmuştur.

Çeşitli kısıtlamalara ve olanaksızlıklara karşın, alanla ilgili araştırmalar yapılmış, örnekler incelenmiş ve sorunlar belirlenmiştir. Belirlenen sorunların çözümüne ilişkin seçenekler geliştirilmeye çalışılmış ve bu bağlamda uygulamalar gerçekleştirilmiştir.

Otogar, AVM, havaalanı, gar vb. hareketli kalabalıklara ortam olan yerlerde karşılaşılan grafik tasarım uygulamaları, onlarla karşılaşan insanları bilgilendirip yönlendirirken, onların estetik beğeni düzeyine de önemli katkılar yapar. Bu nedenle, grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı alanında araştırma yapanların, söz konusu ortamlara yönelmesi, insanların estetik ve özgünlük niteliklerine önemli katkılar da yapacak çalışmalar yapması açısından

önemlidir. Dolayısıyla, arařtırmacılar ve tasarımcıların söz konusu alanlarda incelemeler ve uygulamalar yapmasının; hem toplumsal ulaşım ortamlarına işlevsel kolaylıklar sağlayacağı hem de insanların estetik beğenisini yükseltmeye katkı yapacağı söylenebilir.

KAYNAKLAR

- Alpagut, Zeren. (2005). *Kamu Mekanlarında Kent Mobilyalarından Bilgilendirme, Yönlendirme ve İşaretlendirme Elemanlarının İrdelenmesi: Taksim Örneği*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi. İstanbul.
- Aksoy, Tuğrul. (2019). *Bir İletişim Aracı Olarak İnfografik; Ordu İli Turizm İnfografik Uygulamaları*. (Yüksek Lisans Tezi). Ordu Üniversitesi. Ordu.
- Ambrose, G., Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G., Billson N. A. (2013). *Grafik Tasarım Temelleri: Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G., Harris, P. (2014). *Grafik Tasarım Temelleri: Grafik Tasarımda Izgaralar*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G., Harris, P. (2013). *Grafik Tasarım Temelleri: Grafik Tasarımda Sayfa Düzeni*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G., Harris, P. (2019). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G., Harris, P. (2019). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Amerika Yol İşaret Sistemleri. (<https://bit.ly/2SSGQBo>).
- Architecture Dergisi, Ambrose ve Harris, 2019, s.35. (Ambrose ve Harris, 2019, s.35).
- Arslantepe, Mehmet. (2009). *Bir Film Çekmek ve Masaüstü Yayıncılığa Giriş*. İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş.
- Artantaş, Cem. (2007). *Ülkemizde Kentsel Peyzaj Tasarımında Kullanılan İletişim Araçları Üzerine Bir Araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Aşti Bina İçi Tavandan Sarkıtmalı Yönlendirme Levhaları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).
- Aşti Bina İçi Yönlendirme Levhaları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).
- Aşti Bina İçi Dinamik Bilgilendirme Tasarımı. (<http://www.asti.com.tr/galeri/index1>).
- Aşti Dış Cephe Görüntüsü. (<http://www.asti.com.tr/galeri/index1>).
- Aşti Peron Görüntüsü. (<http://www.asti.com.tr/galeri/index1>).

Aşti Yönlendirme Sistemleri. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Avrupa Yol İşaret Sistemleri. (<https://bit.ly/3eRUZaE>).

Avustralya'nın Yerel Emisyonlarını Gösteren Alan Çizelge Örneği, 2000- 2020. (<https://infogram.com/b7561ef2-d32e-49f8-842d-913ed0ad5ae8>).

Aybay, Cihan. (2017). Bilgilendirme Tasarımında Disiplinlerarası Tasarım İşbirliği ve Grafik Tasarımın Bu İşbirliğindeki Yeri. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 7/3, s. 454-462.

Ayrılmış Pasta Çizelge Örneği. (<https://www.lawyersandsettlements.com/blog/wp-content/uploads/2010/11/Chinese-Drywal-Pie-Chart.jpg>).

Baer, Kim. (2008). *Information Design Workbook : Graphic Approaches, Solutions, and Inspiration + 30 Case Studies*. US: Rockport Publishers.

Balay, Refik. (2004). Küreselleşme, Bilgi Toplumu ve Eğitim. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37/2, s. 61–82.

Balcılar, Hüseyin. (2008). *Türkiye'nin Bilgi Toplumu Olma Yolunda Bilgi Teknolojilerinin Kullanılması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi. Konya.

Bask Bölgesi Tarihi Arşiv Galerisi, İspanya, 2013. (<https://www.archdaily.com/498781/historical-archive-of-the-basque-country-acxt>).

Bazı Ülkelerdeki Yaşam Süresi, Ölüm Sayısı ve Nüfus Oranını Gösteren Kabarcık Çizelge. (<https://developers.google.com/chart/interactive/docs/gallery/bubblechart>).

Başer, Mürvet. (1994). *Görsel İletişimde Piktogram ve Sembollerin İnsan Üzerindeki Etkileri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi. Eskişehir.

Becer, Emre. (1999). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Becer, Emre. (2019). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Berger, Craig. (2005). *Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*. Switzerland: RotoVision SA.

Birmingham Otobüs Terminali Dış Görünümü. (<https://i.pinimg.com/originals/97/94/ae/9794aebb13ccbae4ab0ef5d9d1a34690.jpg>).

Birmingham Otobüs Terminali Bilgilendirme Tabelası. (<https://www.wayfinding-consultants.co.uk/case-studies/national-express-birmingham-coach-station-wayfinding-scheme-case-study/#pid=2>).

Birmingham Otobüs Terminali Peron Görüntüsü. (<https://www.wayfinding-consultants.co.uk/case-studies/national-express-birmingham-coach-station-wayfinding-scheme-case-study/#pid=1>).

Birmingham Otobüs Terminali Peron Görüntüsü. (<https://bity/35aznR8>).

Birmingham Otobüs Terminali İçi. (<https://bit.ly/3iwkxMD>).

Bolu Otobüs Terminali Bina İçi İşaretleme Levhaları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Bolu Otobüs Terminali Bina İçi Yönlendirme Levhaları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Bolu Otobüs Terminali Bina İçi Yönlendirme Levhaları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Bolu Otobüs Terminali Bina İçi Yönlendirme Levhaları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Bolu Otobüs Terminali Bina İçi Yönlendirme ve İşaretleme Levhaları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Bolu Otobüs Terminali Dış Görüntüsü. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Botaş Boru Hatları Firması Kurum Çizelgesi. (<http://www.botas-ahk.gov.tr/tr/kurumsal/organizasyon-semasi.aspx>).

Bringhurst, Robert. (2001). *The Elements of Typographic Style*. Canada: Hartley & Marks Publishers.

Bulut, D. M., Uslu, Ö. (2017). Mekan Tasarımında Bilgilendirme ve Yönlendirme Elemanlarının İncelenmesi. Forum Mersin Örneği. *İdil Dergisi*, 6/37, s.2557-2579.

Büyük İstanbul Otogarı A1 Kız Kulesi Bloğu. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Büyük İstanbul Otogarı Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Büyük İstanbul Otogarı Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Büyük İstanbul Otogarı Genel Görüntü. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Büyük İstanbul Otogarı Peron Numaraları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Calori, C., Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.

Canon Eos 5D Mark II Fotoğraf Makinesi Kullanım Kılavuzu. (http://gdlp01.c-wss.com/gds/6/0300018736/01/EOS_5D_MARK_III_Instruction_Manual_TR.pdf).

Center for Spatially Integrated Social Science. Erişim: 18.12.2020.
<http://www.csiss.org/classics/content/58>.

Charles Joseph Minard'ın Pasta Çizelgesi. (<https://visage.co/data-visualization-101-pie-charts/>).

Coate, K., Ellison, A. (2014). *An Introduction to Information Design*. London: Laurence King.

Codur, Müge, Burcu. (2010). Tematik Mekan Düzenlemelerinde Grafik Tasarım Uygulamaları. (Sanatta Yeterlilik Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. Ankara.

Crnokrak, Peter. (2008). Feature: Signs of the Times:Infographics. *IDN - International Designers Networks Magazine*, 15, s. 23-25.

Çatalhöyük Kent Haritası'ndan bir görüntü. (<http://www.myoldmaps.com/maps-from-antiquity-6200-bc/100title-the-earliest-known/100the-earliest-known-map.pdf>).

Çatalhöyük Kent Haritası'nın çizimi. (<http://www.myoldmaps.com/maps-from-antiquity-6200-bc/100title-the-earliest-known/100the-earliest-known-map.pdf>).

Çizgisel Çizelge Örneği. (<https://www.investopedia.com/terms/l/linechart.asp>).

Dalga Temalı Sosyal Mesafe Zemin Yönlendirme Tasarımı, Fransa.
(<https://www.designboom.com/design/wave-themed-street-signage-system-by-studio-5%E2%80%A2encourages-parisians-social-distance-05-26-2020/>).

Dalga Temalı Sosyal Mesafe Zemin Yönlendirme Tasarımı, Fransa.
(<https://www.designboom.com/design/wave-themed-street-signage-system-by-studio-5%E2%80%A2encourages-parisians-social-distance-05-26-2020/>).

Days Like These, NB Studio, 2003, Londra. (Ambrose, Harris, s. 116).

Deniz Camı Hakkında Bilgi Veren Bilgilendirme Grafiği.
(<https://www.behance.net/gallery/80978173/Sea-glass-Infographics>).

Dergi sayfasında üç sütunlu ızgara örneği. (<https://visme.co/blog/layout-design/>).

Dış mekanda kullanılan üç boyutlu yönlendirme tasarımı örneği.
(renderu.com/en/gallery/artwork/124296).

Dinek, Ö., Arı, T., Şahin, C., & Bilirdönmez, K., (2017). Tasarımda Renk ve Subliminal Mesajların Etkileri. 2. Uluslararası Basım Teknolojileri Sempozyumu. s. 257-271.

Doğada Deniz Kabuğunda ve Ayçiçeğinde Bulunan Altın Oran.
(<https://clevelanddesign.com/insights/the-nature-of-design-the-fibonacci-sequence-and-the-golden-ratio/>).

Dorkip, Murat., (2009). Bilgilendirme Tasarımı: Profesyonellerden Görüşler. *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 79.

Dönmez, Metin. (2014). *Yönlendirme Tasarımlarında Grafikselle Yapı ve Bir Uygulama Örneği*. (Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. Kütahya.

Dünya Geneli Koronavirüs Vaka Sayısını Gösteren Harita, 2021, BBC News.
(<https://bbc.in/3iHIksO>)

Dri Dri İtalyan Dondurma Mağazası Cam Grafiği, Londra.
(<https://retaildesignblog.net/2012/07/22/ice-cream-dri-dri-italian-gelato-by-elips-design-london/>)

Eastland Alışveriş Merkezi Etkileşimli Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımı, Victoria, Australia. (<https://www.behance.net/gallery/38013185/Eastland-Wayfinding-and-Signage>).

Eastland Alışveriş Merkezi, Yönlendirme Tasarımı, Melbourne, Avustralya.
(https://www.behance.net/gallery/38013185/Eastland-Wayfinding-and-Signage?epik=0CKuuE_IWH75y).

Emerson, John. (2008). *Visualizing Information for Advocacy. Tactical Technology Collective*. Erişim: 15.10.2020.
<https://archive2013.tacticaltech.org/visualisingadvocacy.html>

EPİAŞ Firması Kayıt Süreci Akış Çizelgesi. (<https://www.epias.com.tr/spot-dogal-gaz-piyasasi/piyasa-kayit/kayit/kayit-sureci-akis-semasi/>).

Erbey, Ertuğrul. (2014). *Günlük Hayatta Piktogram ve İkonların Önemi ve Kullanıcı Üzerindeki Etkileri*. (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Entitüsü, Grafik Anasanat Dalı. İstanbul.

Erhan, İlhan. (1978). *Endüstri Tasarımında Kullanıcı Araç İlişkileri Açısından Görsel Bildirişim*. (Sanatta Yeterlilik Tezi). İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi, Endüstri Sanatları Fakültesi. İstanbul.

Ermiş, Seçil. (2012). *Grafik Tasarım İlkelerinin Öğretiminde Etkileşimli CD'ye Dayalı Tasarım Programının Öğrencilerin Başarısına Etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı. Ankara.

ESPN spor kanalı durağan bilgilendirme tasarımı örneği, Bristol, ABD.
(<https://i.pinimg.com/originals/fa/99/9d/fa999d8b53ac4ddcf51ea282073da697.jpg>).

Evden Çalışma Modelinin Çalışanlara Göre Uygunluk Oranını Gösteren Çubuk Çizelge.
(<https://www.ipsos.com/tr-tr/calisanlarin-sadece-ucte-birinin-isi-evden-calismaya-uygun>).

Felici, James. (2003). *The Complete Manual of Typography A Guide to Setting Perfect Type*. Berkeley: Peachpit Press.

Fen Bilimleri Dersi için hazırlanmış Asit Yağmurları Oluşumu İllüstrasyonu.
(<https://muhendistan.com/asit-yagmurlari-nasil-olusur/>).

Fişenk, Halime. (2012). *Yönlendirme Dizgelerinde Yerleşke Kimliğine Uygunluk ve Grafik Tasarım Sorunları: Ankara İli Çankaya İlçesi Kızılay Mahallesi İçin Yönlendirme Dizgesi Tasarımı*. (Yayınlanmış Sanatta Yeterlilik Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. Ankara.

Fotoğrafçılıkta Kullanılan Altın Oran. (<https://visme.co/blog/layout-design/>).

Fransa Halkının Fransız ve Amerikan Filmlerini Tercih Etme Oranı.
(https://junkcharts.typepad.com/junk_charts/2018/10/the-french-takes-back-cinema-but-can-you-see-it.html).

Friendly, M., Denis, D. (2000). The Roots And Branches Of Statistical Graphics. *Journal de la Société Française de Statistique*. 141/4, s. 51-60. Erişim: 10.07.2020.
https://www.researchgate.net/publication/247989668_The_roots_and_branches_of_statistical_graphics.

Friendly, M. (2006). A brief history of data visualization. *Handbook of Computational Statistics: Data Visualization*. 3, s. 1-44. Heidelberg: Springer-Verlag. Erişim: 03.02.2021.
(<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.69.4737&rep=rep1&type=pdf>).

Friendly, Michael. (2009). Milestones in the History of Thematic Cartography, Statistical Graphics, and Data Visualization, Erişim: 04.02.2021.
(<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.9498&rep=rep1&type=pdf>).

Galindo, Michelle (2012). *Signage Design*. Berlin: Braun Publishing.

Gauguin, Jan. (2011). *Designing Diagrams*. Hollanda: BIS Publishers.

Gibson, David. (2009). *The Wayfinding Handbook / Information Design For Public Places*. New York: Princeton Architectural Press.

Google Kirkland Kampüsü yönlendirme tasarımı uygulamalarından bir görüntü, ABD, Studio Matthews, 2016. (<https://segd.org/google-wayfinding>).

- Google'ın Müzik Zaman Çizelgesi. (<https://visage.co/data-visualization-101-area-charts/>).
- Green, Oliver. (2013). *Frank Pick's London: Art, Design and the Modern City*. Londra: V&A Publishing.
- Güler, Tuğcan. (2008). *Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama*. (Sanatta Yeterlilik Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Anasanat Dalı. İzmir.
- Güler, Tuğcan. (2009). Bilgilendirme Tasarımının Uygulama Alanları. *Grafik Tasarım Dergisi*. 28, s. 48-53.
- Güler, Tuğcan. (2016). Büyük Mekanların Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımında Yer İmlerinin Kullanıcı Hareketlerine Katkıları. *Sanat Dergisi*, 28, s.130-147.
- Gürsu, İrem. (2020). Pandemi Sürecinde Bilgilendirme Tasarımı. *Kültür ve Sanat Dergisi*. 6/1, s. 1-13.
- Haç, Yarım Ay ve David yıldızı sembolleri. (<https://bit.ly/2Q12ld2>).
- Halka Çizelge Örneği. (<https://www.amcharts.com/demos/3d-donut-chart/?theme=dataviz>).
- Hareketli Bilgilendirme Tasarımı Örneği. (<https://simpleway.global/airports/airports-dynamic-wayfinding-signage>).
- Harry Beck 1931 Londra Metro Haritası Eskiz Çalışması. (<https://bit.ly/3hsCDyz>).
- Harry Beck tarafından 1933 yılında tasarlanan Londra metro haritası. (<https://londonist.com/london/transport/modern-tube-map-harry-beck-1931-1933>).
- Hiyerarşik ızgara düzenine sahip web sayfa örneği. (<http://www.sanاتبlog.com/>).
- Hollywoodland yazısı, ABD. (<https://bit.ly/2QlcINY>).
- Hollywood yazısı, ABD. (<https://bit.ly/3yfr4kd>).
- Horn, Robert., E. (2009). Bilgilendirme Tasarımı: Yeni Bir Mesleğin Doğuşu. Ö. Durmaz (Ed.) (E. Say, Ö. Durmaz, Çev.) *Grafik Tasarım Dergisi*. 28, s. 30-39.
- IIID - International Institute of Information Design. Erişim: 02.01.2021 (<http://www.iiid.net/>).
- Information Design Exchange [IDX]. (2007). IIID Projects. Erişim: 02.01.2021 (<http://www.iiid.net/PDFs/idxPublication.pdf>).
- Irmak, Orhan. (2009) Bilgilendirme Tasarımı: Profesyonellerden Görüşler. *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 80.

Irwin, Terry. (2002) Information Design: What is it and Who does it? Eriřim: 02.05.2021 <https://www.yumpu.com/en/document/view/42242225/information-design-what-is-it-and-who-does-it-by-terry-irwin>.

İlk coğrafi harita olan Babil kil tableti. (<http://www.myoldmaps.com/maps-from-antiquity-6200-bc/100title-the-earliest-known/100the-earliest-known-map.pdf>).

İçi Dolu Radar Çizelge Örneđi. (<https://www.edrawsoft.com/chart/when-to-use-spider-chart.html>).

Jean, Georges. (2018). *Yazı İnsanlığın Belleđi*. (N. Bařer, Çev.). İstanbul:Yapı Kredi Yayınları.

Karaalıođlu, Sevim. (2015). Görsel Kültürde Bilgilendirme Tasarımı Ürünleri: Üniversite Kampüsleri. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. 4/5, s. 87-97.

Karaalıođlu, Sevim. (2015). *Üniversite Yerleřkelerinde Yer Alan Bilgilendirme Tasarımı Ürünlerinin İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Uygulamalı Sanatlar Eğitim Anabilim Dalı. Ankara.

Karamustafa, Sadık. (2003). *21. Yüzyıl Türkiye'sinde Görsel İletişim Tasarımı Eğitimi. Geliřmiş İletişim Teknolojileri Çağında, Türkiye'deki Grafik Tasarım Eğitiminin Geleceđine İliřkin Bir Model Önerisi*. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.

Karamustafa, Sadık. (2009). Bilgilendirme Tasarımı: Profesyonellerden Görüşler. *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 78.

Karşılaştırma Tablosu. Knemeyer'den Öktem, E., 2012 (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara)

Keskin, Serap. (2017). *Sađlık Sektöründe Kullanılan Bilgilendirme Grafiklerinin Görsel Göstergebilim Açısından İncelenmesi ve Bir Uygulama*. (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi. Ankara.

Kocaeli Otogarı Giriř Kapısı. (řevval Ay kişisel fotoğraf arřivi, 2021).

Kocaeli Otogarı Bina İçi Yönlendirme Levhası. (řevval Ay kişisel fotoğraf arřivi, 2021).

Kocaeli Otogarı Bina İçi Yönlendirme Levhası. (řevval Ay kişisel fotoğraf arřivi, 2021).

Kocaeli Otogarı Bina İçi Yönlendirme Levhası. (řevval Ay kişisel fotoğraf arřivi, 2021).

Kocaeli Otogarı Dıř Mekan Yönlendirme Levhaları. (řevval Ay kişisel fotoğraf arřivi, 2021).

- Kocaeli Otogarı Dinamik Bilgilendirme Monitörü. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).
- Kocaeli Otogarı Peron Numaraları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).
- Kocaeli Otogarı Tuvalet İşaretleme Tasarımı. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).
- Kocaeli Otogarı Zeminde Peron Numara Uygulaması. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).
- Korkmaz, İnönü. (2016). İşlevsel Bir Metin Türü Olarak Kullanma Kılavuzları. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 18/1, s. 21-29.
- Köln Bonn Havaalanı Dış Mekan Yönlendirme Tasarımı. (<http://www.irb-paris.eu/projet/index/id/99>).
- Köln Bonn Havaalanı Cam Üzeri PVC Kaplama. (<http://www.irb-paris.eu/projet/index/id/99>).
- Köln Bonn Havaalanı Yönlendirme Tasarımı, Almanya. (<https://fontsinuse.com/uses/4069/koeln-bonn-airport-2>).
- Lankow, J., Ritchie, J., Crooks, R. (2012). *The Power Of Visual Storytelling Infographics*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Lidwell, W., Holden, K., Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design*. United States of America: Rockport.
- Locker, Pam. (2013). *İç Mekan Tasarımında Stant Tasarımı ve Sergileme*. (S. Haskatar, Çev.). İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Lupton, Ellen. (2006). The Birth of the User. *Looking Closer 5*. s. 23-25. NY: Allworth Press.
- MacLeod, C. (2003). Information Design: An Introduction. Erişim: 14.06.2020 (<http://www.kelake.org/articles/id/>).
- Makal, Eray. (2009). Bilgilendirme Tasarımı: Profesyonellerden Görüşler. *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 84.
- Maryland Hayvanat Bahçesi Bilgilendirme Panosu. (<https://geckogroup.com/portfolio/african-journey/>).
- McCrorie, AD., Donnelly, C., McGlade, KJ. (2016). Infographics: Healthcare Communication for the Digital Age. *Ulster Medical Journal*, 85/2, s. 71 -75.

Mert, Ömür. (2019). Marmaray istasyonlarında yer alan bilgilendirme grafiklerinin incelenmesi. *Maarif Mektepleri Uluslararası Sosyal ve Beşerî Bilimler Dergisi*. 2/1, s. 25-37.

Mevlana Kapı Adlı Giriş-Çıkış Kapısı. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Milli Kütüphane Üyelik Form Örneği. (<http://www.millikutuphane.gov.tr/register>).

Mollerup, Per. (2005). *Wayshowing: A Guide To Environmental Signage Principles and Practices*. İsviçre: Lars Müller Publishers.

Nalça, Akın. (2009). Bilgilendirme Tasarımı: Profesyonellerden Görüşler. *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 78.

NC Dünya Floor. (<https://www.dunyaflor.com/ic-mekan-kavrami>)

Odabaşı, Aslan, Hatice. (2002). *Grafik'te Temel Tasarım*. İstanbul: Yorum Sanat Yayınları.

Okcu, Burcu. (2007). *Dış Mekanda Grafik Tasarım Uygulamaları ve Hacettepe Üniversitesi Şenlikleri için Bir Öneri*. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. Ankara.

Oral, Gözde. (2009). Bilgi Güçtür. *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 46-47.

Otobüs İçi Hareketli Bilgilendirme Ekranları. (<https://www.sistemdizaynreklam.com/arac-ici-ekranlar>).

Otogar Dış Cephe Görüntüsü. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Ovenden, Mark. (2013). *London Underground by Design*. Londra: Penguin Books.

Öğrenci Başına Düşen Kamu ve Özel Kuruluşlara Yapılan Yıllık Harcamalar. (https://nces.ed.gov/nceskids/help/user_guide/graph/scatter.asp).

Öktem, Elif. (2012). *Grafik Tasarım Dersi Alan Öğrencilerin, Grafik Tasarım ve Bilgilendirme Tasarımı Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara.

Öztuna, Yakup. Hacı. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.

Öztürk, Kemal, Kerem. (2012). *Ulusal Basında Bilginin Sunumu: İnfografik ve İllüstrasyonlar*. (Yüksek Lisans Tezi). Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. Hatay.

Passini, Romedi. (1984). *Wayfinding in Architecture*. New York: John Wiley & Sons Inc.

Pasta Çizelge Örneği. (<https://electric-in-home.com/tr/building-a-timeline-online-how-to-make-a-pie-chart-with-percentage-signatures-in-libreoffice-calc/>).

Pearl River Okul Bölgesi Akademik Performans Ağaç Çizelge Örneği. (<https://asq.org/quality-resources/tree-diagram>).

Pettersson, Rune. (2002). *Information Design: An Introduction*, Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. Erişim: 10.09.2020. (<https://bit.ly/3eJV7J4>)

Pettersson, Rune. (2007). *Selected Readings*. Tullinge.

Pettersson, Rune. (2012). *IIID Material / Downloads*. Erişim: 04.01.2021. (<http://www.iiid.net/PDFs/ItDepends.pdf>).

Pettersson, Rune. (2015). *Information Design It Depends*. Tullinge.

Plastik Kullanımının Azaltılmasına Yönelik Hazırlanan Poster Tasarımı. (<https://bigumigu.com/haber/bir-pipet-dogada-gecirdigi-sure-icinde-insanligin-basardiklari/9>)

PTT Kargo Gönderi Formu Örneği. (<https://www.kargosube.com/odeme-sartli-gonderi-ve-ucreti-alicidan-gonderi-nedir.html>).

Radar Çizelge Örneği. (<https://www.edrawsoft.com/chart/when-to-use-spider-chart.html>).

Saarland Müzesi, Hanns Schönecker, Saarbrücken, Almanya, 2015. (<https://www.bbz.la/projekt/freiraumgestaltung-erweiterung-moderne-galerie/>).

Sağocak, Mehtap. Ergonomik Tasarımda Renk. *Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 6/1. s.77-83.

Sakarya Büyükşehir Terminali Çıkış Kapısı Yönlendirme Tasarımı. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Sakarya Büyükşehir Terminali Çıkış Kapısı Yönlendirme Tasarımı. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Sakarya Büyükşehir Terminali Danışma Birimi. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Sakarya Büyükşehir Terminali Kapı İsimliği. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Sakarya Büyükşehir Terminali Merdiven Görüntüsü. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

Sakarya Büyükşehir Terminali Peron Numaralandırma Sistemi. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).

- Sakarya Büyükşehir Terminali Tuvalet Piktogramı. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).
- Sakarya Büyükşehir Terminali Yönlendirme Tabelaları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).
- Sakarya Büyükşehir Terminali Yönlendirme Tabelaları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).
- Sakarya Büyükşehir Terminali Yönlendirme Tabelaları. (Şevval Ay kişisel fotoğraf arşivi, 2021).
- Saltan, Öner. (2007). *Alışveriş Merkezlerinin Tasarım Kriterleri Açısından Değerlendirilmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı. İstanbul.
- San Joan Deu Hastanesi Yönlendirme Tasarımı Örneği. (<https://petitandsmall.com/cool-spaces-children-sant-joan-deu-hospital>).
- Sarıkavak, Namık Kemal. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımda Çağdaş Tipografinin Temelleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık A. Ş.
- Sarıkavak, Namık Kemal. (2013). Hacettepe Örneğinden Hareketle, Grafik, Görsel İletişim veya İletişim Tasarımı Eğitiminin Bugünü ve Geleceği. *Grafik Tasarım Dergisi* 54, s. 66-74.
- Saskatchewan Caz Festivali Broşürü 2011. (<https://www.ohn.io/saskatchewan-jazz-festival>).
- Satır, Akdağ, Dide. (2015). Dijitalleşmenin Kentsel Kimlik Bağlamında Çevresel Grafik Tasarıma Etkisi- Led Tabela Örneği. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC*, 5/1, s. 54-66.
- Sayın, Sinan. (2018). *Hareketli Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama*. (Sanatta Yeterlilik Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. Ankara.
- Sayın, Z., Bulduk B., Songür Dağ E. (2009). Kentlerin Bilgilendirici ve Yönlendirici Göstergeleri: Tabelalar. *H. Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi IX. Ulusal Sanat Sempozyumu "Kamusal Alanda Sanat" Bildiriler Kitabı*, Ankara. s. 213-223.
- Sayın, Zülfükar. (2021). *Grafik Tasarımda Etki: Görsel İletişimde Etki Uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi. 2. Baskı.
- Scape Öğrenci Konutu, Londra, Ab Rogers. (<https://www.dezeen.com/2013/01/14/scape-student-housing-by-ab-rogers-design/>).

- Schofer, Joseph L. Mass Transit. Eriřim: 03.03.2021.
(<http://global.britannica.com/EBchecked/topic/368374/mass-transit>).
- Schuller, Gerlinde. (2007). Information Design = Complexity + Interdisciplinarity + Experiment. AIGA - CLEAR - The Journal of Information Design.
(<https://theworldasflatland.net/wp-content/uploads/essay-aiga.pdf>).
- Schuller, Gerlinde. (2009). Bilgilendirme Tasarımı = Karmařa + Disiplinlerarası + Deney. Ö. Durmaz (Ed.) (E. Say, Ö. Durmaz, Çev.) *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 40-43.
- SDN - Society for News Design. Eriřim: 06.08.2020.
(http://office.snd.org/about/history_awards.html).
- Segalini, Alessandro. (2009). Bilgilendirme Tasarımı: Profesyonellerden Görüşler. Ö. Durmaz (Ed.) (E. Say, Ö. Durmaz, Çev.) *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 85.
- Shedroff, Nathan.,(2014). Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design. Eriřim: 12.08.2020.
(<https://nathan.com/information-interaction-design-a-unified-field-theory-of-design/>).
- Singer Dikiř Makinesi Kullanım Kılavuzu.
(<https://www.manualsdir.com/models/singer/6160-brilliance.html>).
- Sless, David. (2005). Theory for Practice <http://www.aiga.org/content.cfm/theory-for-practice>.
- “Sovyet Pavyonu” sergileme tasarımı. (<https://www.fostinum.org/prensa-exhibition-in-cologne.html>).
- Spiekermann, E., Ginger, E. M. (2002). Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works, Adobe Press.
- Spiekermann, Erik. (2009). Bilgilendirme Tasarımı. Ö. Durmaz (Ed.) (E. Say Çev.). *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 44-45.
- řahin, C., Keskin, B. & Köse, E. (2016). Meslek yüksekokulları grafik tasarımı ders programlarında matbaa derslerinin yeri: İstanbul örneęi. *Ejovoc (Electronic Journal of Vocational Colleges)*, 6/1, s. 48-55.
- Tablo Çizimi Örneęi. (<https://thetablebar.blogspot.com/2020/04/ielts-writing-task-1-table-and-pie-chart.html>).
- Tacoma Sanat Müzesi Otoparkı, Studio Matthews, Washington, ABD.
(<https://designawards.core77.com/Visual-Communication/33687/Tacoma-Art-Museum-signage-and-wayfinding>).

Tarih Öncesi Çağları Gösteren Zaman Çizelgesi.
(<https://www.irfankaygisiz.com/2018/08/13/tarihe-giris-07-tarihi-zaman-dilimlerine-ayirma-milat-ve-yuzyil-kavramlari/>).

Taş, Ebru. (2014). *Kentsel Alanlarda Yer Alan Piktogramların Bilgilendirme İşlevleri ve Tasarım Açısından İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Taşçioğlu, Melike. (2009). *Mekanda Grafik İzlenimler*. (Sanatta Yeterlilik Tezi). Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. Eskişehir.

Taşçioğlu, M. ve Erdoğan Aydın, D. (2015). Grafik Tasarımın Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımındaki Rolü ve Londra-Eskişehir Örnekleme Üzerinden Bir İnceleme. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5/2, s.227-245.

Taşçioğlu, M. ve Çelik. İ. (2020). Bisiklet Park Yerlerinde Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımları. *Sanat-Tasarım Dergisi*, 11, s. 9-17.

TDK. (<https://sozluk.gov.tr/>).

Teber, Serol. (1982). *Doğanın İnsanlaşması*. İstanbul: Öncü Kitabevi.

Teker, Ulufer. (2002). *Grafik Tasarım ve Reklam*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.

Telefonun Gelişimini ve Değişimini Gösteren Zaman Çizelgesi.
(<https://craigmaxwelldesign.wordpress.com/portfolio/print/the-cell-phone-project/>).

Telus Garden Çok Katlı Otopark. (<https://tdhsigns.com/#/telus-gardens-parkade/>)

Telus Garden Çok Katlı Otopark. (<https://tdhsigns.com/#/telus-gardens-parkade/>)

Teilhardina Asiatica adlı primatın soy kollarını gösteren Ağaç Çizenek Örneği.
(https://www.edwardtufte.com/bboard/q-and-a-fetch-msg?msg_id=00018e).

The Economist. Erişim: 07.08.2020.
(http://www.economist.com/world/europe/displaystory.cfm?Story_id=10278643).

Topaklı, A., Nas, E., (2019). Sinop İli Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımları Üzerine Bir Değerlendirme. *Ulakbilge*, 37 s. 429-448.

Tufte, Edward. (2001) *The Visual Display of Quantitative Information*. Graphics Press.

Tuncer, Selim. A., (2009). Tasarım Elbirliği İle Yüceltilebilir. *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 54-55.

Turgut, Erol. (2013). *Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri*. Ankara: Anın Yayıncılık.

TÜİK Hayat Çizelgesi, 2017-2019. (<https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Istatistiklerle-Yaslilar-2020-37227>).

Türkiye 31 Mart 2019 Yerel Seçim Sonucunu Gösteren Kartogram.
(<https://campuspress.yale.edu/soneralbayrak/2019/06/22/2019-yerel-secimleri-ve-veri-gorsellestirmesi/>).

Twemlow, Alice. (2011). *What Is Graphic Design For?*. Switzerland: RotoVision SA.

Uçar, Tevfik. Fikret. (2019). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: İnkılap Kitapevi.

Uebele, Andreas. (2007). *Signage Systems + Information Graphics*. Londra: Thames & Hudson.

Union İstasyonu Otobüs Terminali Dış Mekan Yönlendirme Levhaları.
(<http://evolvingpf.com/2014/10/first-trip-megabus/>).

Union İstasyonu Otobüs Terminali Yönlendirme Levhaları.
(https://www.archdaily.com/593652/union-station-bus-deck-pavilions-studio27/5722d077e58ece152e0000e6-union-station-bus-deck-pavilions-studio27-photo?next_project=no).

Union İstasyonu Otobüs Terminali Yönlendirme Levhaları.
(https://www.archdaily.com/593652/union-station-bus-deck-pavilions-studio27/5722d04fe58ecce44a00018f-union-station-bus-deck-pavilions-studio27-photo?next_project=no).

Union İstasyonu Otobüs Terminali Tuvalet Piktogramı.
(https://www.archdaily.com/593652/union-station-bus-deck-pavilions-studio27/5722d02fe58ecce44a00018e-union-station-bus-deck-pavilions-studio27-photo?next_project=no).

Union İstasyonu Otobüs Terminali İç Mekan Malzeme Kullanımı.
(<https://www.archdaily.com/593652/union-station-bus-deck-pavilions-studio27/5722d0a0e58ecce44a000191-union-station-bus-deck-pavilions-studio27-photo>).

Uyan Dur, B. İ. (2011), *Bilgilendirme Tasarımında İlkeler, Öğeler ve Uygulama Sorunları* “*Bilgilendirme Tasarımı Uygulaması*”. (Yayınlanmış Sanatta Yeterlilik Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. Ankara.

Uyan Dur, B. İ. (2011). Çevresel Grafik Tasarım’ın Uygulama Alanları. *Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1/7, s.159-177.

Uyan Dur, B. İ. (2014). Interactive Infographics on the Internet. *Online Journal of Art and Design*, 2/4.

Uyan Dur, B. İ. (2014). Data Visualization and Infographics In Visual Communication Design Education at The Age of Information. *JAH-Journal of Arts and Humanities*, 3/5.

Üç Boyutlu Pasta Çizelge Örneği. (<https://slidebazaar.com/items/free-3d-pie-chart-powerpoint-template/>).

Ülkelerin Karbondioksit Emisyonlarını Gösteren İnfografik Örneği. (<https://twitter.com/aleshammah/status/331849005925535744>).

Vignelli, Massimo. (2009). Bilgilendirme Tasarımı Dosyası. Ö. Durmaz (Ed.) (E. Say Çev.). *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 56-60.

Villa Arena Mobilya Alışveriş Merkezi, Amsterdam, Hollanda, 2001. (<https://bit.ly/3wWpv9v>).

Villa Arena Mobilya Alışveriş Merkezi Restoran Bölümü, Amsterdam, Hollanda, 2001. (<https://bit.ly/3wWpv9v>).

Yeşil, Sibel. (2016). *Yönlendirme Grafiklerinin (Sokak Tabella Yazılarının) Seramik Yüzeyler Üzerine Uygulanması*. (Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı. Kütahya.

Yü Chi Thu haritası. (<http://www.myoldmaps.com/book-v-53-world-maps-in.pdf>)

Yüzey Çizelge Örneği. (<https://support.microsoft.com/tr-tr/office/office-te-kullan%C4%B1labilen-grafik-t%C3%BCrleri-a6187218-807e-4103-9e0a-27cdb19afb90#OfficeVersion=Windows>).

Walker, S., & Barratt, M. (2008). Information Design By Sue Walker And Mark Barratt. Erişim: 02.01.2021. (<https://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20080728102550/http://www.designcouncil.org.uk/en/About-Design/Design-Disciplines/Information-Design-by-Sue-Walker-and-Mark-Barratt/>).

Walt Disney Stüdyosu Animasyon Filmi Akış Çizelgesi. (<https://imgur.com/6a7eX3x>).

Wells, Calvin. (1971). İnsan ve Dünyası. (Erzen O., Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

William Playfair'in "Ekonomi ve Politika Atlası" (1786) adlı kitabındaki grafik. (https://www.researchgate.net/figure/From-Playfairs-Commercial-and-political-atlas-Source-William-Playfair-2014_fig8_320654812).

William Playfair'in Türk İmparatorluğunun Asya, Avrupa ve Afrika'da Sahip Olduğu Toprakları Gösteren Pasta Çizelgesi. (<https://visage.co/data-visualization-101-pie-charts/>).

Wyman, Lance. (2009). Yönlendirme Sistemleri. *Grafik Tasarım Dergisi*, 28, s. 68-77.

ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,

görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,

başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,

atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,

kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,

bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

15/09/2021

Şevval AY

YÜKSEK LİSANS TEZİ ORJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: BİLGİLENDİRME VE YÖNLENDİRME
TASARIMI BAĞLAMINDA OTOGAR GRAFİKLERİ VE BİR UYGULAMA

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
15/09/2021	230	320796	29.06.2021	19	1648949769

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (15/09/2021)

Şevval AY

Öğrenci No.: N18135913

Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik Anasanat Dalı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Doç. Zülfükar SAYIN

MASTER'S THESIS ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title: BUS TERMINAL GRAPHICS IN THE CONTEXT OF INFORMATION AND WAYFINDING DESIGN AND AN APPLICATION

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
15/09/2021	230	320796	29.06.2021	19	1648949769

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (15/09/2021)

Şevval AY

Student No.: N18135913

Department: Graphics

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint PhD
X			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Assoc. Prof. Zülfükar SAYIN

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

15/09/2021

Şevval AY

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

1. Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
2. Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
3. Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

