



YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

KENT MEYDANLARINDA BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİ

Mert PEHLİVANLAR

Yüksek Lisans Tezi

LEFKOĐA
2020

KENT MEYDANLARINDA BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİ

MERT PEHLİVANLAR

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI

TEZ DANIŞMANI

Yrd.Doç.Dr. Mine Okur

LEFKOŞA

2020

KABUL VE ONAY

Mert Pehlivanlar tarafından hazırlanan "Kent Meydanlarında Bilgilendirme Grafikleri başlıklı bu çalışma,...../...../..... tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

JÜRİ ÜYELERİ

Unvan Ad Soyad (Danışman)

Üniversite Adı

Fakülte ve Bölüm Adı

Unvan Ad Soyad (Başkan)

Üniversite Adı

Fakülte ve Bölüm Adı

Unvan Ad Soyad

Üniversite Adı

Fakülte ve Bölüm Adı

Unvan Ad Soyad

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin, tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt ederim. Tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece Yakın Doğu Üniversitesinde erişime açılabilir.
- Tezimin iki (2) yıl süre ile erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde tezimin tamamı erişime açılabilir.

Tarih

İmza

Ad Soyad

TEŐEKKÜR

Eđitim hayatım boyunca her zaman beni destekleyen ve her zaman yanımda olan sevgili babam Mehmet Pehlivanlara, sevgili annem Sabahat Pehlivanlara ve diđer aile fertlerime, yüksek lisans tez alıřmam süresi boyunca bana yol gösteren ve her zaman yanımda olan danışmanım Yrd. Do. Dr. Mine Okura ok teőekkür ederim.

ÖZ

KENT MEYDANLARINDA BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİ

Son yıllarda, kentlerde bilgilendirme grafik çalışmaları, Sosyo kültürel grafik tasarım sınırları içinde ve dışında önemli bir ilgi görmektedir ve çalışmaların çoğu yaşamsal bağlamlarda bilgilendirme grafiklerinin işlevselliklerini analiz etmeye odaklanmıştır. Ancak, kent meydanlarındaki kent kimliği ile bütünleşmiş ve özleşmiş olma potansiyeli, kısa ve uzun vadede değişen zaman kavramı içerisinde sürdürülebilirliklerini korumaları, görsel ve bilgilendirici öğeler olmaları ve grafik tasarım unsurlarını sunmaları çok az çalışma tarafından incelenmiştir. Çalışmadaki amaç kentsel meydanlarda bulunan bilgilendirme grafik çalışmalarını bu açılarından değerlendirmektir. Bu amaçla, kentsel bir meydanda kenti bilgilendirme, yönlendirme, kentle kimlik bütünlüğü taşıma ve sürekliliği sağlama faktörleri dikkate alınarak incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda, bilgilendirme grafik çalışmalarının yalın ve sade bir yaklaşımla ele alındıkları ve sadece bilgilendirici olma özelliklerini öne çıkartan kısımlar üzerinde daha fazla durulduğu tespit edilmiştir. Nicel olarak bakıldığında sayılarında anlamlı bir artış görülen kent meydanlarındaki bilgilendirme grafiklerinin, grafik tasarımın öğelerinden daha fazla yararlanarak daha fazla bilgilendirici ve kimliksel bir bütünlük sağlamaları da mümkün olabilmektedir. Elde edilen sonuçlar, kent meydanlarındaki bilgilendirme grafik tasarımlarının potansiyel olarak bilgilendirici olma beklenti ve gereksinimlerini gideren ve bütünsel kimliği koruyan görseller olabileceği fikrini desteklemekte ve kentsel kimlik bütünlüğünü grafik tasarımla sunabilecek tasarımlara odaklanmış bir araştırma alanının uygunluğunu haklı çıkartmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Bilgilendirme Grafikleri, Yönlendirme Grafikleri, Kent, Kent Meydanları

ABSTRACT

INFORMATION GRAPHICS ON PUBLIC SQUARES

Cities can be defined as architectural product spaces that take shape in time and with detailed plans. Cities are one of the most important elements of social life and they also have the traces of their lives. Cities are definitely not something that happens in a short time. In order for a city to be formed, it has to have a history and a social life for many years. Cities gain identity with their unique characteristics and in order for them to gain this identity, the most distinctive and dominant feature of the city is that it must be integrated with the city. Art structures in urban spaces allow the integration of socio-cultural graphic design society.

In order to meet social expectations and requirements, graphic design elements are of great importance in the city. The reason for this is informing the city, informing the people from the changing and constantly developing information face in a simple and simple manner. In addition to this, graphic design makes use of the opportunities of developing technology. Interactive environments, animation environments, stationary environments, etc. In addition to informing the city visitors and discovering the city and making use of the elements of graphic design in order to easily mix the needs of these banners and boards maps brochures and so on. To summarize, information graphics are a very important element for a city and the use of graphic design elements plays an important role in information graphics.

Keywords: Graphic Design, Information graphics, Routing Graphics, City, City Squares

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY

BİLDİRİM

TEŞEKKÜR..... iii

ÖZ.....vi

ABSTRACT.....vii

GÖRÜNTÜ DİZİNİ.....viii

GİRİŞ.....1

1. BÖLÜM.....3

KENT NEDİR?3

1.1 Meydanlar.....4

1.1.1 Kentin Kamusal Alanı Olarak Meydan.....10

2. BÖLÜM.....13

KENT MEYDANLARINDA BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİ13

2.1 Yönlendirme Grafikleri13

2.2 Bilgilendirme Grafikleri20

2.3 Bilgilendirme Tasarımı.....22

2.4 Kente Kimlik Kazandırma.....25

3. BÖLÜM.....29

BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİNDE TASARIM VE UYGULAMA ORTAMLARI.....29

3.1 Bilgilendirme Tasarımı Nedir?29

3.2 İşlevsellik Açısından Bilgilendirme Grafikleri.....32

3.2.1 Metin Okunula bilirliği ve Vurgu32

3.2.2 Görüntü ve Sembollerde Okunabilirlik ve Vurgu36

3.2.3 Renkte Okunabilirlik ve Vurgu41

3.2.4 Bilgilendirme Tasarımı Uygulama Ortamları46

3.2.5 Durağan / Statik Ortamlar48

3.2.6 Yakınlaştırılabilen (Zoomlanabilen) Ortamlar52

3.2.7 Video Kullanılan Ortamlar.....55

3.2.8 Animasyon Kullanılan Ortamlar.....56

3.2.9 İnteraktif / Etkileşimli Ortamlar58

4. BÖLÜM.....61

UYGULAMA ÇALIŞMALARI.....61

4.1 Manisa İin Bilgilendirme Grafiđi Uygulamaları	61
4.1.1 Manisa İin Bilgilendirme Tasarımı	62
4.2 Manisa Gezilebilir Yerler İin Piktogram Tasarımı	63
4.3 Manisa Gezilebilir Yerler iin Harita Tasarımı	67
4.4 Manisa İin Bilgilendirme Panoları Tasarımı	70
SONU	79
KAYNAKA	83
ÖZGEMİŐ	Error! Bookmark not defined.

GÖRÜNTÜ DİZİNİ

Görüntü 1: Agora'dan bir görüntü.....	6
Görüntü 2: Hippodamian planı.....	7
Görüntü 3: Belçika Flanders Katedrali.....	7
Görüntü 4: Osmanlı İmparatorluğu'nda camiye çevreleyen pazar alanı	8
Görüntü 5: Rusya Moskova'daki Kızıl Meydan	9
Görüntü 6: Kızıl Meydan Geçit Töreni	9
Görüntü 7: Çin Pekin Tiananmen Meydanı	9
Görüntü 8: Amerika Birleşik Devletleri New York Times Meydanı	10
Görüntü 9: VenedikSan Marco Meydanı ile Hukuk ve Yönetim Binaları.....	11
Görüntü 10: İzmir Adnan Menderes Havaalanı.....	15
Görüntü 11: İzmir Adnan Menderes Havaalanı-II	15
Görüntü 12: Bureau Mijksenaar'ın yönlendirme tasarımları	16
Görüntü 13: Bureau Mijksenaar'ın yönlendirme tasarımları-II	16
Görüntü 14: Almanya Otobanında Yönlendirme ve İşaretleme Tabelaları-I	16
Görüntü 15: Almanya Otobanında Yönlendirme ve İşaretleme Tabelaları-II	17
Görüntü 16: The Royal Children's Hospital-I/II.....	17
Görüntü 17: The Royal Children's Hospital-III/IV	18
Görüntü 18: Aşağı Manhattan Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı	18
Görüntü 19: Renklendirme ve işaretleme Kent Planı San Francisco	19
Görüntü 20: Ulusal Denizcilik Müzesi, Greenwich- İngiltere	19
Görüntü 21: Universal Film Stüdyoları, Kaliforniya – ABD.....	20
Görüntü 22: Holmes Piktogram Çalışmaları-I	23
Görüntü 23: Holmes Piktogram Çalışmaları-II	24
Görüntü 24: Bueau Mijksenaar'ın piktogram tasarımları.....	24
Görüntü 25: Roma ve Paris için tasarlanmış bilgilendirme grafikleri.....	25
Görüntü 26: Kurtarıcı İsa Heykeli Brezilya Rio de Janeiro.....	26
Görüntü 27: Hollywood Yazısı	27
Görüntü 28: New York Manhattan 9. Cadde'den bir görüntü.....	28
Görüntü 29: Times Roman alfabesinden bir görüntü	33
Görüntü 30: Times Roman Yazı Fontu	34
Görüntü 31: Görüntü Vurgu Örneği-I	35
Görüntü 32: Görüntü Vurgu Örneği-II	35
Görüntü 33: Yasaklama Piktogram Örneği.....	36
Görüntü 34: Kuzey Makedonya Bayrağı.....	36
Görüntü 35: 1968 Meksika Olimpiyatları Piktogramları	37
Görüntü 36: Cidde Uluslararası Havaalanı Piktogramları	38
Görüntü 37: Gavin Ambrose & Paul Harris'in Yaratıcı Tasarımın Temel Prensipleri	39
Görüntü 38: Asian Development Bank Hand & Eye Tasarımı Izgara sistem	40
Görüntü 39: Işık ve rengin oluşumu	41
Görüntü 40: Kate Davis Londra Fred galerisi poster tasarımı	43
Görüntü 41: Renk Skalasını Anlatan Görüntü.....	44
Görüntü 42: Renklerle Olan Zıtlık Derecesi.....	45

Görüntü 43: Renklerin Belirleyiciliği	45
Görüntü 44: Ükelere göre renklerin anlamlarını anlatan bir görüntü	46
Görüntü 45: 'What is VOİP' başlıklı durağan bilgilendirme grafiđi örneđi	49
Görüntü 46: Kuzey Makedonya başkanlık seçimlerini gösteren şema	49
Görüntü 47: Kahve kültürünün ele alındığı durağan bilgilendirme grafiđi	50
Görüntü 48: Şarap ve yiyecek uyumunu konu alan durağan bilgilendirme grafiđi	51
Görüntü 49: Üç boyutlu bilgi grafikleri	52
Görüntü 50: "The Family of British Rock" tasarımı	53
Görüntü 51: Art History Timeline adlı tasarım	54
Görüntü 52: Portland Blazers NBA basketbol takımı tasarımı	56
Görüntü 53: Eleanor Lutz'un virüsler için tasarladığı görüntü	57
Görüntü 54: Kioks	58
Görüntü 55: Bilgilendirme ve yönlendirme sunan dokunmatik ekran monitörleri	59
Görüntü 56: Müzeye gelen ziyaretçi ve turistler için Zaman Çizelgesi	60
Görüntü 57: Piktogram tasarımı-I	64
Görüntü 58: Piktogram tasarımı-II	64
Görüntü 59: Piktogram tasarımı-III	65
Görüntü 60: Temel gereksinimler için tasarlanan piktogramlar	66
Görüntü 61: Manisa'da gezilip görülecek yerler için yapılan harita tasarımı	68
Görüntü 62: Gezilip görülecek yerler harita tasarımının pano görüntüsü	69
Görüntü 63: Bilgilendirme panolarından bir görüntü	70
Görüntü 64: Yapılan eskiz çalışmalarından görüntüler	71
Görüntü 65: Manisa gezilebilir yerler için tasarlanan pano tasarımı	72
Görüntü 66: Manisa Ađlayan Kaya için tasarlanan pano tasarımı	73
Görüntü 67: Manisa Spil Dađı Milli Parkı için tasarlanan pano tasarımı	74
Görüntü 68: Manisa Kula Evleri için tasarlanan pano tasarımı	75
Görüntü 69: Manisa Sultan Camii için tasarlanan pano tasarımı	76
Görüntü 70: Manisa Sardes Tapınađı için tasarlanan pano tasarımı	77
Görüntü 71: Tasarımı yapılan bilgilendirme panoları	78

GİRİŞ

Kentlerin nüfusu dolayısı ile kentleşme hızla artmaktadır. Kentleşme dalgasına paralel yeni oluşan fiziksel büyüme, kent merkezlerinin ve meydanlarının yeni kentsel ihtiyaçlarını ortaya çıkartmaktadır. Kentlerin tarihine bakıldığında, kamusal alanların geleneksel olarak kentlerin yaşamıyla ilgili üç önemli işlevi olduğu görülmektedir. Kamusal alanlar buluşma yeri, pazar yeri ve bir bağlantı veya trafik alanı aracı olarak kullanılmaktaydılar. Tüm bu işlevler günümüzde de çoğu kentte hayati önem taşımaktadır ve geleneksel şehirlerde bu üç işlev aynı alanda denge içerisinde yan yana da gerçekleşebilmektedir. İnsanları durmaya ve izlemeye davet eden meydanın bütünleşmiş rolü günümüzde daha fazla dağıtım ve geçiş rolüne dönüşmüştür. Inter-aktif bir alan olarak meydan, insanların yönlerini seçmeleri için kentteki daha da önemli bir alan haline gelmiştir. Teknolojik değişimlerin baskısı altında nüfus ve araç trafiğindeki artış ile meydanların önemi daha da ortaya çıkmış ve artık toplumun ana haritası olmaya başlamıştır (Madanipour, 2003). Son yıllarda, özellikle araç sayılarının artması, kentlerin büyümesi ile kent meydanlarının önemi artmıştır. Bu nedenle birçok şehirde artan nüfusa bağlı kentleşme dengesinin korunması için kentlerde kullanılan bilgilendirici bilgilendirme grafiklerinin önemi daha fazla artmıştır. Motorlu trafiğin hayatımıza girmesinden buyana, meydanlarda güvenli ve efektif hareketliliğin kolaylaştırılması için araç ve insan geçişlerine daha fazla yardımcı ve yol gösterici bilgilendirme grafiklerinin önemi bir o kadar daha artmıştır (Karakaş, 2003). Kentleşmenin bir sonucu olarak kentsel meydanların yapı rolleri de hem artmış hem de değişmiştir. Bu değişimde dengeyi sağlayabilen en önemli faktörler de bilgilendirme grafikleri olmuştur (Arslan, 2014, s. 14).

Eğitim kalitesi ve seviyesi oldukça yüksek olan kentlerde, mevcut kentsel gelişme sorunlarının, çevre tasarımının ve kentsel planlamanın yapılandırılmasında bilgilendirme grafikleri ve bunların tasarımları da önemli roller üstlenmektedir (Ferdowsian, 2002). Kent meydan planlarında ve insanların sosyal toplantıları için tasarlanmış kentsel kamusal alanlarda bilgilendirme grafik tasarımlarının eksikliğini görmekteyiz. Bu alanlarda tasarım mirasına saygı duymadan ve kültürel kimliğe sahip olmayan bilgilendirme grafikleri yapılmıştır (Ferdowsian, 2002).

Bu alıřmanın amacı kentsel meydan bilgilendirme grafik tasarımlarının kullanıcıların kentsel etkileřimi ile sosyal etkileřimlerini nasıl etkilediđini incelemek ve gelecekteki bilgilendirme tasarımlarını geliřtirmek iin kullanılabilir bilgileri sađlamaktadır. Bu alıřma, kent meydanlarındaki bilgilendirme grafik grsellerinin kullanıcılarının algılarını dikkate alarak etkili grafik tasarımları ile uygulanabilmeleri iin net bir resim sunmaktadır. Ayrıca, alıřma kamusal alan olarak kent meydanlarındaki bilgilendirme grafik alıřmalarının yeniden geliřtirilmesi iin eksikliklerini, etkili kullanımlarını ve kamusal alanlardaki deđerini arařtırmak iin daha nce yapılmıř birok alıřmadan yararlanarak grüşler sunmaktadır.

1. BÖLÜM

KENT NEDİR?

Kent olgusu tarihin birçok döneminde farklı anlama sahip olan dinamik bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Kent; sosyal, ekonomik ve siyasal özellikler taşıyan bir yaşam alanıdır(Pile, 2005). Her kent kendine özgü özellikler taşır ve içerisinde çevreyi, sosyal ve kültürel faaliyetleri, fiziksel tamamlayıcı tüm unsurlar ile tarihi ve ekonomik pek çok faktörü barındırır(O'Connor & Shaw, 2014, s. 19).

Yeni tanımı ile kent veya eski tanımı ile şehir birçok araştırmacı tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır. Tarih ve sosyoloji araştırmalarında en fazla kullanılan şehir tanımı Aristo tarafından yapılandır. Aristo kent kavramını insanların daha iyi bir hayat sürebilmeleri için toplandıkları yer olarak tanımlamıştır(Snyder, 2017). Kent kavramı için birçok alan araştırmacısı tarafından farklı tanımlamalar kullanılmasına rağmen neredeyse hepsi de Kent'i aynı şekilde açıklamışlardır.Kent tanımına biraz farklı bir tanım getiren araştırmacı Hout kenti, karmaşık bir toplum yapısının yer aldığı ve kendine özgü özellikleri bulunan bir yerleşim sistemi olarak tanımlamıştır. Yine de tüm araştırmacıların kent tanımında ortak buldukları nokta tanımlarında bir toplum yapısından bahsedilmesidir.

Ünlü kent bilimci Lewis Mumfordise, 'Kentlerin Kültürü' adlı yapıtında, "Kent, bir topluluğun kültürünün ve erkinin yoğunlaştığı yer, zamanın bir ürünü, birikimidir" demektedir(Keleş, 2014, s. 9).Mumfordise kent tanımını yaptığında ise, kentlerin artık sürekli değişen bir olgu olduğunu söylemiştir. Bu çalışmada ise tüm bu tanımlara ilave olarak kentlerin; "diğer yaşam birimlerine nazaran büyük

kalabalıkların yaşadığı, ticari, kültürel, askeri ve idari yoğunluğunun olduğu yaşam merkezleri” (Altun, 2012, s. 265) olduğu tanımları kent tanımı olarak ele alınmıştır.

Günümüzde ise kent kavramının tanımlanmasında kentin kendine özgü özellikleri, istihdam yapısı, ekonomik faaliyetleri, mimari yapısı ve nüfus yoğunluğu gibi pek çok diğer özelliklerde içerisinde yer almaktadır. Özellikle sanayi devrimi ile birlikte kentin tanımlanmasında çok farklı etkenler ortaya çıkmıştır. Mimari yapının ve işlevlerinin değişmesi, kültür zenginliği, tarihi birikim, ekonomi ve teknolojik değişimlerin olması günümüzde kentleri daha dinamik bir yapıya sokmuştur(Duxbury, Cullen, & Pascual, 2012).

Hareketliliğin arttığı bir dünyada, kentler de giderek çeşitlenmektedir. Çağdaş şehirlerin dinamik karmaşıklığı, çeşitliliği ve akıcılığı, kentsel planlama ve politika oluşturma için zorluklar yanında fırsatlar da doğurmaktadır(Grimm et al., 2008). Kentler çok kültürlü aidiyet alanlarıdır ve kentlerin çeşitlendirilmiş bir nüfusun ihtiyaçlarını karşılama ve sosyal uyum yaratma kapasitesi sürdürülebilir kentsel kalkınma için çok önemlidir. Bu işlevliği kolaylaştırmak ve çeşitli ihtiyaçları karşılamak adına kent meydanları yapılmaya başlanmıştır(Freestone, 2013).

1.1 Meydanlar

Latince açık yer ya da genişletilmiş cadde anlamına gelen platea, İngilizce ve Fransızca da place kelimesinden türeyen meydan; İspanyolca plaza ve İtalyanca piazza ile aynı kökenden gelmektedir(Marcus & Francis, 1998). Meydanlar etrafını çevreleyen binalarla sınırları belirlenmiş, planlı ya da plansız tüm yerleşimlerde kentsel doku içinde belirgin bir konuma sahiptirler(Marinkovic, vd, 2012). Kentsel Tasarımcı Cliff Moughtin'in de ifade ettiği gibi, İtalyan şehirlerinin etkileyici meydan (piazza) sayısının fazlalığı, kısmen dış mekân yaşantısını kolaylaştıran iklimsel unsurlar ile birlikte İtalyan kültürüne has dışa dönük olunmasıyla açıklanabilir. Buradaki ve diğer Avrupa şehirlerindeki meydanlar biçimsel temsilcilik unsurunu ve kent yaşamını odak noktası yapmıştır(Moughtin, 2007).

Meydanlar tarih boyunca toplumların merkezi, geleneksel olarak da, kent kimliğini şekillendirmeye yardımcı bir unsur olmuştur. Meydanlara güçlü anlam yüklemek

için, kimi zaman anıt, süs havuzları, dikili taş ve çeşme vb. kullanılmıştır(Buccolieri, vd, 2015). Venedik de bulunan görkemli San Marco Meydanı ve ünlü çeşmesi kentin önemli alanlarından biridir. Birçok meydan çevresinde konumlanan tarihi yerleri, belediye binası ya da kütüphane gibi büyük kamu binaları ile çok yakın ilişki içerisinde(Zakariya, Harun, & Mansor, 2014).Meydanlar kentlerin önemli bir kamusal ortak noktası olarak karşımıza çıkmaktadır. Türk Dil Kurumu 'kamuyu' halka ait olan ve toplumun yararına olarak tanımlamaktadır (TDK, 2017). Meydanlar da topluma açık, halkın özgürce kullanabildiği, toplumun faydasına olan kentin kamusal mekânlarıdır(Ching, 2002, s. 92). Meydanlar insanların, birbirleriyle iletişim kurabileceği yani etkileşimde bulunabilecekleri, bireysel ve birlikte kendilerini ifade edebilecekleri özgür olabilecekleri alanlardır(Güngör, 2005, ss. 218-219).

Alman felsefeci, sosyolog ve siyaset bilimci JürgenHabermas'ın 1962 yılına ait 'Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü (Strukturwandel der Öffentlichkeit)'adlı kitabında Kamusal Alan'ı en basit ve yalın anlamıyla "toplumsal yaşamımız içinde, kamuoyuna benzer bir şeyin oluşturulabildiği bir alan" olarak tanımlamaktadır. Ayrıca kamusal alanların toplumsal yaşamın bir parçası olduğunu, en önemli niteliğinin ise tüm vatandaşlara açık olmasını söylemektedir(Habermas, 2012).

Diğer taraftan meydan, genellikle insanların toplandığı hep birlikte vakit geçirmelerini sağlayan, sosyal yaşantıyı şekillendiren etrafı binalarla çevrili geniş ve düz alanlar olarak tanımlayabiliriz(Papastergiadis vd., 2013). Aynı zamanda meydanlar kişilerin dini, siyasi ve ekonomik amaçlarla gösterilerde yapabildikleri yerler olarak da gösterilmektedirler. Meydanlar hem yerli halk hem de kente gelen yeni misafirler için tarih boyunca hep ilgi odağı olmuş ve kentler için büyük önem taşımışlardır (Ektiren, 2017).

Ayrıca, meydanlar insanların toplandığı, etrafı binalarla çevrili, geniş ve düz alan olarak ifade edilmekle beraber, toplumun sosyal, ekonomik, askeri ve siyasi gösterilerinde de kullanılan açık alanlar olarak tarifedilmektedir. Aynı zamanda meydanlar kentsel dolaşımın başladığı, kent insanına toplanma alanı sağlayan ve

antik dönemlerden günümüze kadar kentlerin temel öğeleri olan kent kültürünün ve yaşamının önemli bir parçasıdır(Sadehgi, vd, 2013).

İlk bilinen kentler Yunan kentleri olup burada 'Agora' olarak karşımıza çıkan meydan ilk önceleri tamamen geniş ve uzun bir yol biçiminde ve sadece insanların toplandığı mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır (Görüntü 1). Daha sonraları Pazar olma niteliğini de göstermişlerdir (Giritlioğlu, 1991). Agora'lar Helenistik dönemin sonlarına doğru gelişmiş ve Hippodamian planına (Görüntü 2) göre şekillendirilip hazırlanan Klasik Yunan kentlerinde Agora kentin ortasında bulunurdu. Agora, iş ve politik hayatın merkeziydi. Kentin kuruluş bölgesinin %5'ini kaplayan Agora, bilgi alışverişi için uygun bir zemin niteliğinde kullanılmaktaydı (Giritlioğlu, 1991).



Görüntü 1: Agora'dan bir görüntü
(*The Athens Key*, 2019)



Görüntü 2: Hippodamian planı
(Dogan, 2002)

Romalılar döneminde fazlasıyla önemli olan meydan ve onu çevreleyen öğelerin mimarisi bu meydanların otorite olan değerlerini ön plana çıkartmaktaydı (Giritlioğlu, 1991). Tarih boyunca eski Roma şehirleri, gladyatörlerin gösterileri ve halkın gerçekleştirdiği etkinlikleri için yapılmış olan forum etrafında çevrelenmiştir. Ayrıca, Kilise seremonilerinin yapıldığı alanların çevresinde tasarlanan ve Ortaçağ kentlerinde merkezinde konumlandırılan Katedrallerhâkim karakterde bir yapı kitlesi olmuştur. Bir Ortaçağ şehri olan Belçikanın Flanders şehrindeki katedral (Görüntü 3) hükümet ve adliye binaları gibi topluma hizmet veren yapıların merkezinde olduğu bir meydan çevresinde konumlandırılmıştır (Öztaş, 1998).



Görüntü 3: Belçika Flanders Katedrali
(Travelguide, 2019)

Kentlerin sosyal merkezler çevresinde oluşturulması ve düzenlenmesi eski Türk yerleşim alanlarında da görülmektedir. İlk kurulan İslam kentlerinde olduğu gibi ilk önce dini kuruluşlar daha sonra kent oluşumları dikkate alınarak yüzyıllar boyunca camiler tüm müstemilatı ile ticaret merkezlerinin çevresinde düzenlenmişlerdir (Görüntü 4). Osmanlı İmparatorluğu döneminde de, büyük camiler çevrelerindeki birçok müstemilatı, medreseleri, avlusu, pazarı ve ağaçlandırılmış mezarlığı gibi pek çok farklı oluşum ile bir yaşam alanını meydana getirmekteydiler (Öztan, 1998). Bununla beraber bu alanlar insanların buluşma, görüşme yerleri amacıyla en önemli açık mekânlar olarak kullanılmışlardır (Pamay, 1978).



Görüntü 4: Osmanlı İmparatorluğu'nda camiye çevreleyen pazar alanı
(MicroDestek, 2019)

Günümüzde meydanlar, aktif yaşamın merkezi olmasıyla birlikte sosyal yaşamın ve siyasi gösterilerin sergilenmesinde de oldukça önemli görevler yapmaktadırlar. Rusya'nın Moskova şehrinde bulunan tarih boyunca idamlara, mitinglere, protesto ve gösterilere sahne olmuş Kızıl Meydanı buna en güzel örneklerden bir tanesidir (Görüntü 5). Bu meydan da düzenli olarak her 1 Mayıs ve 7 Kasım'da (Ekim Devrimi) düzenlenen geçit törenleri, yıllardır yapılan en önemli kutlamalardır (Görüntü 6).



Görüntü 5:Rusya Moskova'daki Kızıl Meydan
(*Deutsche Welle, 2015*)



Görüntü 6: Kızıl Meydan Geçit Töreni
(*Yoldasın, 2019*)

Tarihe tanıklık eden bir başka örnek meydan Çin'in Pekin şehrinde bulunan Tiananmen Meydanıdır. Bu meydan pek çok olaya tanıklık etmiştir. Bunlar içerisinde en önemlisi 1989 yılında Çin hükümetine karşı yapılan ve siyasi protestoların odak noktası olarak tarihe geçen gösterilerdir (Görüntü 7).



Görüntü 7: Çin Pekin Tiananmen Meydanı
(*Onedio, 2019*)

Toplumun her kesiminden insanların bir araya gelerek toplanma ve sosyalleşme alanı olarak kullanılan meydanlardan bir diğeri de ABD'nin New York şehrinde bulunan Times Meydanı'dır. Dünyanın her yerinden ziyaretçilerin en çok ziyaret ettikleri yer olarak bilinmektedir. Birçok müze, tiyatro, otel, alışveriş merkezi ve restoranın bulunduğu Times Meydanı aynı zamanda eğlence sektörünün de merkezidir (Görüntü8).



Görüntü 8: Amerika Birleşik Devletleri New York Times Meydanı
(Nycgo, 2019)

Meydanların bireyler tarafından nasıl algılandığı, bu alanları neden tercih ettikleri, bu alanlar içerisinde neler yaptıkları, nasıl ve ne şekilde etkileşimde buldukları ve bu alanların özelliklerinin bu etkileşime nasıl olanak sağladığı oldukça önemli unsurlardır. Bu iletişimi, algıyı ve akışı kolaylaştıran en büyük yardımcıları ise meydanda kullanılan bilgilendirme grafiklerdir (Marinkovic vd., 2012).

1.1.1 Kentin Kamusal Alanı Olarak Meydan

Latince de açık yer ya da genişletilmiş cadde anlamına gelen platea, İngilizce ve Fransızca da place kelimesinden türeyen meydan, İspanyolca plaza ve İtalyanca piazza ile aynı kökenden gelmektedir (Marcus & Francis, 1998). Meydanlar kendisini çevreleyen binalarla sınırları belirlenmiş, planlı ya da plansız olarak tüm yerleşimlerde kentsel doku içinde belirgin konuma sahiptirler. Kentsel Tasarımcı Cliff Moughtin'in de ifade ettiği gibi, İtalyan şehirlerinin etkileyici meydan (piazza)

sayısının fazlalığı, kısmen dış mekân yaşantısını kolaylaştıran iklimsel unsurlar ile birlikte İtalyan kültürüne has dışa dönük oluşmasıyla açıklanabilir. Buradaki ve diğer Avrupa şehirlerindeki meydanlar biçimsel temsilcilik unsurunu sırtlamış ve kent yaşamında odak noktası yapmıştır(Randeree & Ahmed, 2019, s.36).

Meydanlar tarih boyunca toplumların merkezi olmuş ve geleneksel olarak da kent kimliğini şekillendirmeye yardımcı bir unsur olmuşlardır. Meydanlara daha güçlü anlamlar yüklemek için, kimi zaman anıt, süs havuzları, dikili taş ve çeşme gibi tamamlayıcı unsurlar kullanılmıştır (Montgomery, 1998).Bu bağlamda tasarlanan Venedik de bulunan görkemli San Marco Meydanı ve ünlü çeşmesi kentin önemli alanlarından biridir (Görüntü 9).

Birçok meydanın çevresinde konumlanan tarihi, yerler, belediye binası ya da kütüphane gibi büyük kamu binaları ile çok yakın ilişki içerisinde olduğu ve etkileşimi sağlayacak şekilde tasarlandığı bilinmektedir(Collier, vd, 2013).



Görüntü 9: Venedik San Marco Meydanı ile Hukuk ve Yönetim Binaları
(Gezipgördüm, 2019)

Meydanların kentin sahip olduğu karakteri ön planda tutacak şekilde, estetik ve fonksiyonel bir şekilde tasarlanmaları gerekmektedir. Hedeflenen tasarım doğrultusunda özellikle vurgulanmak istenen alanların oluşturulması kent kimliği açısından oldukça önemlidir(Giddings, Charlton, & Horne, 2011). Pek çok kentte

meydanlar, tarih boyunca içerisindeki yaşanmışlığın katkısıyla odak noktası haline gelmişlerdir.

Bu meydanların en çok bilinen ve tarihi özelliklerini koruyarak günümüze kadar gelenleri Roma'daki Piazza San Pietro, Milano'daki Piazza del Duomo, Venedik'teki Piazza San Marco, Moskova'daki Kızıl Meydan, Siena'daki Piazza del Campo, Floransa'daki Piazza della Signoria'dır. Bu meydanlar buldukları kentlerin kimliğini oldukça başarılı bir şekilde yansıttığı görülmektedir(Gómez, vd, 2018).

2. BÖLÜM

KENT MEYDANLARINDA BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİ

Günümüzde kentler, büyüyen, gelişen ve giderek karmaşıklaşan yapılardan oluşmaktadır. Bu karmaşık yapı içerisinde yaşamı kolaylaştırabilmek ve insanların kendilerini rahat hissetmelerini sağlama istekleri beraberinde kentlerde bir sistem kurma zorunluluğunu getirmektedir(Desouza & Flanery, 2013). Bilgilendirme tasarımı bu karmaşık sistem içerisinde, bilginin kullanıcıya nasıl daha hızlı, iyi ve doğru bir şekilde aktarılabilceği üzerine çalışır.

2.1 Yönlendirme Grafikleri

Yönlendirme tasarımı yönlendirme grafiklerinde kılavuzluk görevi görür ve insanların çevrelerinde kendilerini daha rahat hissetmelerini sağlar (Gibson, 2009, s. 12). Yönlendirmegrafiklerikullanıcıların, günlük yaşantılarında kullandıkları ve çevrelerini doğru okumalarını ve algılamalarını sağlayan önemli unsurlardır. Doğru tasarlanan yönlendirme grafikleri ortamda var olan farklı kullanıcı profilleri (yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi ve kültürü)tarafından doğru bilginin okunması ve algılanmasını kolaylaştırmaktadır(Cuthbert, 2008).

Yönlendirme grafikleri, açık veya kapalı alanlarda insanların gidecekleri noktayı kolay bir şekilde bulabilmelerini sağlamayı hedefleyen çalışmalardır. Yönlendirme grafikleri açık, kullanıma elverişli ve kolay bir yolla tasarlandığında insanlara bilgi ve yön vererek onların bir çevre içine girerken, içinde giderken ya da çıkarken yönlerini bulmalarında akıllı bir yardımcı olabilir (Wyman, 2009, s. 68).Uebele'ye (2010) göre etkili bir yönlendirme grafiği oluşturmak için yönlendirme amacıyla yapılacak tasarım planlarının sabit, detaylı ve açıklayıcı olmaları gerekmektedir. Bunun için yönlendirme grafiklerinin tasarımında şu hususlara dikkat edilmesi gerekmektedir;

- Tipografik sistem ve yazı alanı oluşturmak
- Modüler düzen ve ölçü
- İşaret ve piktogram sistemi
- Yüzey ve renk sistemi
- Bölümler, katlar ve odalar için kodlama sistemi (Uebele, 2010, s. 14).

Yönlendirme tasarımı ekip çalışmasının bir parçasıdır. Üstünde çalışılacak projeye bağlı olarak mimar, mühendis ve grafik tasarımcıların bir arada çalışmaları gereken bir süreçtir. Bir arada çalışacak ekibin kullanıcıların davranışlarını önceden öngörebilmeleri ve buna yönelik olarak planlar yapabilmeleri büyük önem arz etmektedir. Grafik tasarımcıya düşen görev ise, grafik dili ile yol göstererek dolaşım kolaylığını kullanıcılara sağlayabilmesidir(Hodgkinson, 2011).

Kentlerde yaşayan insanların ilgisini çekmek için göze çarpan, parlak ve büyük işaretler kullanılır. Tasarımcı, iletişimi kolaylaştıran, çevre hakkında kolay ve açık bilgiler veren işaret sistemleri tasarlamalıdır. Şehir karmaşıklıktıkça insanlar işaretlere, rehber kitaplarda daha açık bilgilere ihtiyaç duyarlar (Machado, 1994, s. 12).

Yönlendirme grafiklerine en fazla ihtiyaç duyulan alanlar alışveriş merkezleri, hastaneler, kafeler, havaalanları, metrolar, müzeler, meydanlar vb. birçok alandır. Bu nedenle yönlendirme grafikleri hayatımızı hızlı yaşamak ve kolaylaştırmak adına oldukça önemlidir. Açık veya kapalı alanlarda, yönlendirme grafik tasarımlarının çevre ile uyum içinde bir bütün oluşturması oldukça önemlidir. Bir mekânın kullanıcıları için tasarlanan yönlendirme grafikleri, bilgi verme, kişinin mekâna uyumunu sağlama, mekâna kimlik kazandırma, kişiyi mekânda yönlendirme ve dekor oluşturma gibi işlevlere sahiptir (Graphic Design: USA, 1992: sf. 1).

Toplu taşıma alanları günlük hayatta en çok kullanılan yerler olarak yönlendirme grafiklerine en çok ihtiyaç duyulan alanlardandır. Havaalanları yolcu dolaşımının yoğun olması sebebiyle yönlendirme grafiklerinin çok sık kullanıldığı yerlerdir(Pop, 2013). Örneğin İzmir Adnan Menderes havaalanı yönlendirme grafikleri için oluşturulan tasarımlar (Görüntü 10-11) evrensel tasarım anlayışı ile

tasarlanmışlardır ve her türlü profile sahip kullanıcı tarafından rahatlıkla kullanılabilirler.



Görüntü 10: İzmir Adnan Menderes Havaalanı
(Yazarın kendi çektiği görüntüler)



Görüntü 11: İzmir Adnan Menderes Havaalanı-II
(Yazarın kendi çektiği görüntüler)

Dünyanın birçok yerinde bulunan toplu taşıma alanları için yönlendirme grafikleri tasarlayan Hollandalı tasarımcısı Bureau Mijksenaar, etkili bir yönlendirmegrafik tasarımının tansiyonu biraz yüksek tutması gerektiğini belirterek “Bilgi insanların ilgisini uyanık tutacak şekilde yapılandırılmalı ki, insanların algıları açık kalsın” demektedir(Mijksenaar, 2008, s. 204). Brueau Mijksenaar’ın Amsterdam havaalanı için tasarlanmış olduğu yönlendirme grafikleri insan algı ve ilgisini canlı tutacak şekilde tasarlanmışlardır (Görüntü 12–13).



Görüntü 12: Bureau Mijksenaar'ın yönlendirme tasarımları
(Louiskalffinstituut, 2019)



Görüntü 13: Bureau Mijksenaar'ın yönlendirme tasarımları-II
(Louiskalffinstituut, 2019)

Bir başka başarılı bilgilendirme grafiği uygulaması ise Almanya otobanlarında yer alan yönlendirme grafikleridir (Görüntü 14-15).



Görüntü 14: Almanya Otobanında Yönlendirme ve İşaretleme Tabelaları-I
(Euronews, 2019)



Görüntü 15: Almanya Otopanında Yönlendirme ve İşaretleme Tabelaları-II
(Euronews, 2019)

Kalabalık ve geniş bir alan üstüne kurulan hastaneler en fazla yönlendirme grafiklerine ihtiyaç duyulan alanlar arasındadır. Yoğun insan döngüsünün bulunduğu hastanelerde, mekân genişliği, kullanım alanlarının fazla olması ve hedeflenen amaç düşünüldüğünde Hastanelerde kullanılan yönlendirme grafikleri oldukça önemlidir.İngiltere’de bulunan The Royal Children's Hospital (RCH)çocuk hastanesi, çocukların hastane ortamından korkmamaları ve hastanede gerginlik psikolojisini hissetmemeleri için çocuklara yönelik yapılan tasarımları oldukça başarılıdır (Görüntü 16-17).



Görüntü 16: The Royal Children's Hospital-I/II
(Dexigner, 2020)



Görüntü 17: The Royal Children's Hospital-III/IV
(Dexigner, 2020)

Günümüzde gerek siyasal gerekse ekonomik ve kültürel süreçlerde meydana gelen değişimler en yoğun kent mekânlarında yaşanmaktadır. Her geçen gün kalabalıklaşan kentlerde yönlendirme grafiklerine ciddi ihtiyaç duyulmaktadır. Kent içinde yapılan yönlendirme grafikleri, belirli bir plan çerçevesinde hedef kitleyi bir noktadan diğer bir noktaya yönlendirme amacı taşımaktadır. Her ne kadar kara yollarının işleyen bir sistemi olsa da yayaların rahatça dolaşım alanları birçok kenttekisittir. Gelişen kent anlayışının da etkisiyle, kentlerdeki yerleşim alanları bir parkur gibi tasarlanmıştır. Yapılan yönlendirme grafiklerinin görevlerini yerine getirmesi ve kullanıcılar tarafından benimsenmeleri tasarımın amacına ulaştığını göstermektedir(Carmona, 2003). New York şehrinin Manhattan ve San Francisco bölgelerinde bulunan yönlendirme grafikleri (Görüntü 18-19) yoğun kent yaşamındaki akışı başarılı bir şekilde sağlamaktadırlar.



Görüntü 18: Aşağı Manhattan Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı
(Mollerup, 2005)



Görüntü 19: Renklendirme ve işaretleme Kent Planı San Francisco
(Mollerup, 2005)

Günümüzde insanların sosyal ve kültürel etkinliklere olan ilgisi artmış ve bu etkinliklere daha fazla zaman ayırır hale gelmişlerdir. Müzeler, sergi salonları, festival alanları, hayvanat bahçeleri ile kültür ve sanat merkezlerine kadar geniş bir yelpazeye sahip alanlar, artan ziyaretçi kitlesi karşısında kapalı ya da açık tüm mekânlarındaki yaya trafiğini düzenlemek için yönlendirme grafiklerinden yararlanmaktadırlar(Calori, 2007, s. 69). Grafik tasarımcı David Hillman'ın İngiltere Ulusal Denizcilik Müzesi için tasarlamış olduğu yönlendirme grafikleri bu tasarımlara güzel birer örnektirler(Görüntü 20).Kalabalıkları kontrol ederek, güvenli dolaşım, giriş ve çıkış sağlayan yönlendirme grafikleri, yapıların özüne uygun, dikkat çekici ve oluşturulan görsel kimlik tasarımının önemli bir parçası haline gelmiştir(Barnard, 2013). Tasarımcı Selbert Perkins'in, Kaliforniya Universal Film Stüdyoları için tasarladığı çalışmaları (Görüntü 21) bunlara örnek teşkil etmektedir.



Görüntü 20: Ulusal Denizcilik Müzesi, Greenwich- İngiltere
(Mollerup, 2005)



Görüntü 21: Universal Film Stüdyoları, Kaliforniya – ABD
(Calori, 2007, s. 27)

2.2 Bilgilendirme Grafikleri

Günümüzde bilgi akışının hızlanması karmaşık ve düzensiz bilgilerin belirli bir plan ve düzen içerisine sokulmasını zorunlu kılmıştır. İnsanların bu karmaşık bilgileri etkin ve verimli kullanmasını sağlamak ve bu bilgileri daha anlaşılır hale getirmek için bu bilgiler kullanılabilir olmalıdır. İşte bu nokta da bilgilendirme grafikleri, bu amaca hizmet için ortaya çıkmış ve karmaşık bilgileri daha anlaşılır şekle sokarak onları yalınlaştırmış ve daha anlaşılır hale getirmiştir (Timpany, Vanderschantz, & Hallahan, 2012, s. 37).

Bilgilendirme grafikleri üzerine yaptığı çalışmalarla bu alanda söz sahibi bir kurum olan Uluslararası Bilgilendirme Tasarımı Enstitüsü IIID (International Institute for Information Design) bilgilendirme tasarımını “Kullanıcıların belirlenen gereksinimleri doğrultusunda, mesajın taşıyacağı içeriğin ve sunulacağı ortamın belirlenmesi, planlanması ve biçimlendirilmesidir” şeklinde tanımlamaktadır (IIID, 2020). Alanında önde gelen tasarımcılardan olan Pettersson görebilgilendirme tasarımları çok boyutlu, teori ve uygulama pratiği ile işbirliği içerisindedirler. Pettersson’a göre bilgilendirme tasarımı ve mesaj tasarımı dünya çapında yaygınlaşmış düşüncelerdir ve bir mesajın en iyi nasıl tasarlanabileceğini ifade etmektedir. İyi bilgi materyalleri geliştirmeyi tam olarak anlatan sağlam tasarım kuralları geliştirmek mümkün değildir. Bununla birlikte, araştırmaya dayalı olarak, ilkelerin oluşturulması, daha

sonra etkili mesajların ve bilgi materyallerinin tasarımı için bir dizi rehber geliştirilmesi mümkündür (Pettersson, 2002, ss.34-35).

Bilgilendirme tasarımı; bilginin etkin ve verimli şekilde kullanılmasına olanak verecek biçimde hazırlanmalıdır. Horn'a göre bilgilendirme tasarımının temel hedefleri şunlardır;

1. Anlaşılabilir, hızlı ve doğru bir şekilde düzeltilebilir ve kolayca etkin eyleme dönüştürülebilecek belgeler geliştirmek.
2. Gerekli ekipmanlarla olabildiğince kolay, doğal ve keyif verici etkileşimler tasarlamak ve bu etkileşimli ara yüz tasarımları ile birçok sorunun çözülmesini sağlamak.
3. İnsanların, rahatlık ve kolaylıkla üç boyutlu boşlukta yön/yol bulmalarını sağlamak (özellikle kentsel alanlarda; fakat son gelişmelere bakıldığında sanal alan da bu kapsama dâhil edilebilir)(Horn, 2009, s. 30).

Horn'nun bahsettiği 3. madde özellikle kentsel alanlardaki bilgilendirme grafiklerinin insanlar için dünyayı anlama ve algılamak üzerine ortak bir dil oluşturduklarını anlatmaktadır. Bilgilendirme grafikleri hızla artmakta ve yayılmakta olan bilgi tüm insanlar tarafından anlaşılabilen ortak görsel bir dilde tasarlanmaktadır. Basit ama çok iyi tasarlanmış bilgilendirme grafikleri herkes tarafından anlaşılabilir, birbiriyle ilişkilendirilebilecek ve takip edilecek bilgilendirme sistemleri, tutarlı kompozisyon, renk ve tipografi bilgisi ile tasarlanması gereken unsurlardır(Mercin, 2013).

Bilgilendirme tasarımıyla ilgili çalışmalar yürüten bir başka kurum olan Teknik İletişim Derneği (Society for Technical Communications, STC) bu alanı karmaşık, dağınık veya yapılanmamış verinin, kıymetli ve anlamlı bilgiye tercüme edilmesi olarak tanımlamıştır(Baer ve Vacarra, 2008, s. 12).

Bilgilendirme tasarımının kurumsal yönünü ele alan İsveç Malardalen Üniversitesi Bilgilendirme Tasarımı Bölüm Başkanı Prof. Rune Pettersson'a göre bilgilendirme

tasarımı “Hedef kitle alıcılarının bilgi gereksinimini karşılamak amacıyla, mesajın analizini, planlanmasını, sunulmasını ve anlaşılmasını kapsar. Seçilen kitle ne olursa olsun, iyi tasarlanmış bilgilendirme tasarımının çalışması, estetik, ergonomik, ekonomik olacak ve konu kapsamındaki gereksinimleri karşılayabilecektir(Özmutlu & Yozgat, 2008).

Günümüzde bir kentin en renkli, en dikkat çekici ve bilgilendirici araçları arasında grafik tasarım ürünleri yer almaktadır. Örneğin, kent yaşamında yer alan yönlendirme ve bilgilendirme grafikleri, billboardlar, afişler, piktogramlar, tabelalar, kent haritaları, bina ve araç giydirmeleri vb. gibi birçok grafik tasarım ürünü insanların sürekli olarak karşılaştığı tasarımlardır. Dündar grafik tasarım ürünlerinden afiş ile ilgili olarak “Afişin kent olgusuyla doğrudan ilişkili olduğunu düşünürüm, insanlar modern kentleri kurmasaymış afişi de icat etmezlermiş gibi gelir” demektedir (Dündar, 2011: sf. 225). Bu yargıdan da anlaşıldığı üzere bu ilişki kaçınılmaz olduğuna göre, afişlerin teşhir edildiği yerlerin kent yaşamını rahatsız etmeyecek şekilde tasarlanması gerekmektedir.

2.3 Bilgilendirme Tasarımı

Bilgilendirme tasarımı ne kadar iyi tasarlanır ve planlanırsa o denli başarılı olacak ve verilmek istenen bilgi rahatlıkla karşı tarafa aktarılacaktır. Aynı doğrultuda bilgilendirme tasarımlarının anlaşılır olması bunları kullanacak olan kişilere de kullanım kolaylığı getirecek ve böylelikle etkili bir bilgilendirme gerçekleştirilebilecektir.

İyi bir bilgilendirme tasarımı şu öğeleri içermelidir;

1. Izgara Sistemi
2. Yazı
3. Renk
4. Görüntüler
5. Hareket ve Sesler(Timpani et al., 2012, s. 39).

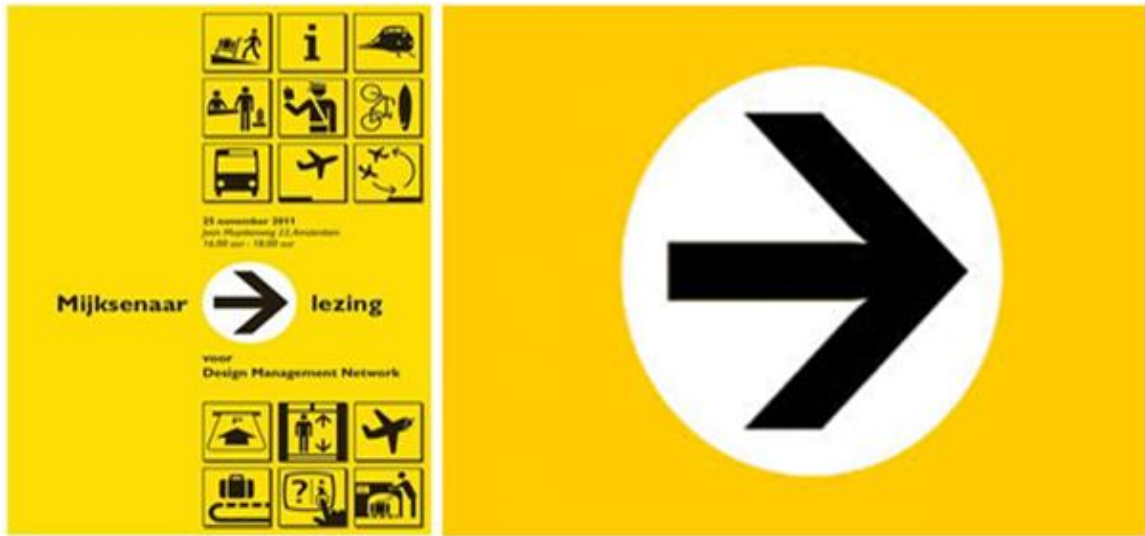
Bilgilendirme tasarımları için sıklıkla uygulananlar piktografik ifadelerdir. Piktogramlar iletilmek istenilen mesajı hedef kitleye doğrudan yan bir anlam taşımadan sade yalın ve kolay bir biçimde yazı veya görüntülerle ifade etme şeklidir. Piktogramlar uluslararası anlamlar taşırlar ve gündelik yaşantımızda kamusal alan olan her yerde karşımıza çıkmaktadırlar (Kheir et al., 2014). Öte yandan, ilk çıktıkları tarihten bu yana geçen zaman içerisinde piktogramlar büyük bir kitleye ulaşmış ve okuryazarlık gibi herkesin zihninde kendine yer bulmuş ve görüntü birikimine sahip hale gelmişlerdir (Montagne, 2013). Bununla birlikte günümüzde pek çok kuramcı, piktogramların metne destek vermek yerine, yazının yerine almaya doğru ilerlediğini söylemektedir. Ancak tasarımcı Nigel Holmes, piktogramların tümünün tek başına anlam yüklenemez olamayacağını kendinden verdiği örnekle aktarmaktadır. Holmes bu durumu şöyle ifade etmektedir “tüm tasarım hayatım boyunca 1.000’e yakın piktogram tasarladım. Geriye bakınca ortada iki tür çalışma yaptığımı görüyorum. İlk grup resmi grup olarak ele alınabilir. Ciddi noktalara yerleştirilen çalışmalar buna girerler. Bunlar bir şeyi şeklen benzeterek anlatırlar (Görüntü 22-23). Öte yandan ikinci gruba giren çalışmalar –ki Holmes işlerinin çoğunun bu gruba girebileceğini vurguluyor- açıklayıcı amaçlar taşırlar. Açıklayıcı oldukları için yalnız başlarına değil, tasarımcının belirlediği kavram çerçevesinde yerleşirler ve bütünün parçası olurlar” (Holmes, 2002, s. 133). Ayrıca Hollandalı bilgilendirme tasarımcısı Bureau Mijksenaar’ın piktogram tasarımlarını da bu görüşe uygun çalışmalara örnek verebiliriz (Görüntü 24).



Görüntü 22: Holmes Piktogram Çalışmaları-I
(Holmes, 2002)



Görüntü 23: Holmes Piktogram Çalışmaları-II
(Holmes, 2002)



Görüntü 24: Bureau Mijksenaar'ın piktogram tasarımları
(Mijksenaar, 2020)

Bilgilendirme tasarımının uygulandığı bir diğer ortam ise bilgilendirme grafiklerdir. Bilgilendirme grafiklerinde istenilen mesajı doğrudan hiçbir yan anlam taşımadan aynı piktogramlarda olduğu gibi sade ve yalın bir biçimde her kültür din ve ırktan insanların anlayabileceği ve bilgileneceği bir uygulamadır. Bu bilgilendirme grafiklerinden en önde gelenleri ünlü şehirler için yapılmış olan bilgilendirme grafikleridir(Mercin, 2013). En bilinen bilgilendirme grafiklerinden İtalya'nın en meşhur şehri Roma için tasarlanmış bilgilendirme grafiği gelmektedir. Bir diğer önemli bilgilendirme grafiği ise Fransa'nın ünlü şehri ve dünyanın pek çok yerinden insanların gidip ziyaret ettiği başkent Paris için tasarlanmış bilgilendirme grafiğidir (Görüntü 25).



Görüntü 25: Roma ve Paris için tasarlanmış bilgilendirme grafikleri
(Behance, 2019)

Bilgilendirme tasarımı kapsamındaki çevresel grafik tasarım kendi içinde çeşitli alt başlıkları olan geniş ve disiplinler arası bir alandır. Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu'nun yaptığı sınıflandırmaya göre çevresel grafiklerin, uyum, bilgilendirme, yönlendirme, tanımlama, yönerge ve dekor olmak üzere altı işlevi vardır. Bu işlevlerden uyum sağlama amaçlı çevresel grafikler, zaman ve mekân ile ilişkili olarak kişinin çevreye uyumunu sağlarlar. Bilgilendirme amaçlı çevresel grafikler, durumlar, haberler ve varılacak yerle ilgili bilgi veren haritalar, mimari referans noktaları ve sınır taşları olabilmektedir. Yönlendirme amaçlı olan çevresel grafikler, kişiyi varılacak yere yönlendirirler yönlendirme dizgeleri örneğin rehber dizgeler, afişler ve panolardır (Dunlap & Lowenthal, 2016). Tanımlama amaçlı olanlar, varılacak yeri doğrulamak için kullanılırlar örneğinsokak numaraları, kapı yazıları, bina isimleri gibi. Yönerge amaçlı çevresel grafikler, kuralları ve yasakları belirtirler örneğin uyarı ve güvenlik işaretleri, trafik işaretleri, acil çıkış işaretleri gibi. Son olarak dekor amaçlı olan çevresel grafikler ise çevreyi güzelleştirmek için kullanılırlar örneğin bayraklar, duvar resimleri vb. gibi (Dur, 2011; Machado, 1994).

2.4 Kente Kimlik Kazandırma

Kevin Lynch'e (1981) göre kimlik bir nesnenin kendine özgü özelliği ile diğer nesnelere farklı olma durumudur. Tekilliği ve bireyselliği ifade eden bu kavram varlıklar arasında eşitlik olarak kullanılmamalıdır. Kentlerdeki kimlik elemanları kentte kolayca algılanabilen ve kent imajının ana belirleyicileridir (Wang et al., 2018).

Kimlik, canlı ve cansız tüm varlıklar arasında farklı ve ayırt edici özellikler olarak bilinen bir kavramdır. Topluların kültürüyle şekillenen, onu diğer topluluklardan ayıran, bireylere birliktelik sağlayarak topluılaştırılan ortak paylaşımların tümü kimlik olarak karşımıza çıkmaktadır (Lynch, 1981, s.36).

Bir kentin kendine özgü bir kimlik kazanması için, kent sakinlerinin yaşam alanı olarak kenti sahiplenmesi, tanınması, onu sevmesi ve oluşumuna aktif olarak katılması oldukça önemlidir. Aksi halde kent kimliğinden söz etmek mümkün değildir. Dünyanın popüler kentlerinden biri olan Brezilya'nın Rio de Janeiro kentinin tanınmasına katkıda bulunan Kurtarıcı İsa Heykelinin (Görüntü 26) bu şehirde bulunmasıdır. Şehrin en önemli sembolü olan bu heykel şehre evrensel bir kimlik kazandırmıştır.



Görüntü 26: Kurtarıcı İsa Heykeli Brezilya Rio de Janeiro
(*Bilgiustam, 2018*)

Kent, tarihi, konumu, iklimi, coğrafyası, ekonomisi, sosyal yapısı ve kültürel değerleri ile o kentlerin ruhunu, kişiliğini, kimliğini oluşturmada etkilidir. Bu etki kentin tanıtımının ve markalaşmasının önemli unsurlarından biridir. Kimlik kazandırma, buldukları alanla ilgili bilgi taşımakta ve içeriği bağlamında iletişim kurmaktadır. Gibson'a (2009) göre de, kimlik kazandırma, "buldukları yerin

kişiliğini, karakterini ve eğer varsa tarihi bağlamını yansıtır”(Gibson, 2009, s. 48).Calori'ye göre ise “yer imleri, belirli bir alan için benzersiz bir fiziksel Görsel yaratmaktadır” (Calori, 2007, s. 4).

ABD'nin Los Angeles kentinde bulunan 'Hollywood' yazısı dünyanın en çok tanınan sembollerindedir. İlk hali bir emlak şirketinin reklamı olan 'Hollywoodland' yazısı daha sonra kısaltılarak en ünlü yer imlerinden biri haline gelmiştir.Bunun yanı sıra birçok film stüdyosuna ev sahipliği yapması ve dünyaca meşhur oyuncuların burada ikamet etmesinden dolayıda ayrı bir önem taşımaktadır. Hollywood yazısıuzunluğu 106,7metre iken yüksekliği 13,7 metredir. Hollywood Yazısı, mimar Thomas Fisk Goff tarafından tasarlanmıştır (Görüntü 27).



Görüntü 27: Hollywood Yazısı
(*Getyourguide, 2016*)

Newyork Manhattan 9. cadde deki '9' rakamı dünyanın en çok bilinen yer imlerinden bir başkasıdır. Chermayeff & Geismar tarafından tasarlanan, Newyork Manhattan 9. caddedeki dev '9' rakamı önünde bulunduğu iş merkezi binasının kapı numarasını simgelemek için yerleştirilmiş zamanla anıtsal bir değer kazanmıştır (Görüntü 28).



Görüntü 28: New York Manhattan 9. Cadde'den bir görüntü
(*Dissolve*, 2018)

3. BÖLÜM

BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİNDE TASARIM VE UYGULAMA ORTAMLARI

Bilgilendirme grafiklerinde tasarım bilgilendirme grafiklerinin başarılı olup olmayacaklarını ve olacaklar ise bunun düzeyini belirleyen en önemli unsurdur çünkü etkili bir bilgilendirme grafiği ancak etkili bir tasarım ile mümkün olabilmektedir. Tasarım ne kadar başarılı ise insanların bundan etkilenmeleri ve bilgilenmeleri de o kadar fazla olacaktır.

3.1 Bilgilendirme Tasarımı Nedir?

Asıl anlamı bilgi ve bilgilendirme biçiminin formu olan bilgilendirme tasarımı karmaşık ve düzenli olmayan bilgiyi planlı ve daha anlaşılabilir biçime dönüştürmektir. Bilgilendirme tasarımı kullananların belirli ihtiyaçları doğrultusunda mesajın iletmek istediği içeriği ve sunulması gereken ortamın belirlenmesi aynı zamanda biçimlendirilmesidir.

Bilgilendirme tasarımı ve mesaj tasarımı çok boyutu olan çok yönlü ve dünya çapında yaygınlaşmış fikirlerdir. Bir mesajın en iyi nasıl tasarlanabileceğini ve iyi bilgi materyalleri geliştirmeyi tam manasıyla izah eden sağlam tasarım kuralları kuramları geliştirmek mümkün değildir. Bununla birlikte, araştırmaya dayalı olarak, ilkelerin oluşturulması, daha sonra etkili mesajların ve bilgi materyallerinin tasarımı için bir rehber kılavuz geliştirilmesi sağlanmaktadır (Pettersson, 2002, s. 27).

Tufte (1990), 'Envisioning Information' adlı kitabında ele aldığı Matematikte olduğu gibi, bilgilendirme tasarımı ilkeleri, belirli bir dilin eşsiz özellikleriyle bağlantılı değildir ve belirli bir kültüre de bağlı değildirler. Bilgilendirme tasarımı

dünya çapında bir görüştür. Bilgilendirme tasarımı çok boyutludur şeklinde ki ifadesi ile bilgilendirme tasarımı prensiplerinin evrensel olduğu düşüncesini savunmaktadır (Tufte, 1990, s. 10).

Farklı tasarım alanların da ki bir grup tasarımcı, kesin olarak tasarım kuralları koymanın mümkün olmadığını ifade etmektedir. Birkaç tasarımcı ise bu fikrin tam tersi yönde bilgilendirme tasarımının farklı prensiplere bağlı olduğunu söylemektedirler (Pettersson, 2002, s. 35). Bunlardan birisi olan Lohr, konu hakkındaki düşüncelerini şöyle izah etmiştir. Tasarım kural ve kuramları bir yemek kitabı yaklaşımını kabul etmemektedir. Pek çok faktör tasarımı etkilemektedir. İşte bu sebepten bu bir sanatın yanı sıra bir bilim olarak da görülmektedir. Lohr bu noktada 'Ne yapmalısınız?' sorusunun sorarak belki de bilgi tasarımı sizin, hedef kitlenize, içeriğinize, amacınıza, ortamınıza, görüntüdeki diğer öğelere ve beceri seviyenize bağlıdır demektedir (Lohr, 2003, s. 81).

Savunulan kuram ne olursa olsun, bilgilendirme tasarımcısı sorun neyse onu analiz edebilmeli, anlayabilmeli ve problemlere birden fazla pratik tasarım, çözüm ve öneriler getirebilmelidir. Bilgilendirme tasarımı bünyesinde toparlanmaya çalışılan tasarım ilkeleri, konu ile ilgili birden fazla düşüncenin bulunması nedeniyle, tasarımcılar arasında da birden çok farklı görüşü savunan tasarım ilkelerinin doğmasına sebep olmaktadır.

Bu tasarımcılardan Lohr (2003, ss. 41-44) daha basit anlaşılabilir ve algılanan tasarımlar tasarlamak için mesaj tasarımında kullanılabilecek üç unsur sunmaktadır. Lohr'un öne attığı bu ilkeleri, şekil/zemin, hiyerarşi ve Gestalt Algısı olarak sıralamaktadır. Şekil/zemin ilkesi zihnin şekil ve zemin katmanları ile etkileşimini izah etmektedir. Bu işlemin daha anlaşılabilir ve kolayca algıya bilmesi için bilgi tasarımcısı en önemli bilgiler alanın da farkındalık yaratmalıdır. Hiyerarşi ilkesi, zihnin hiyerarşik olarak düzenlenmiş bilginin parçalarını işleyip hatırlama eğilimine dayanmaktadır. Bu işlemi daha basitleştirmek için bilgi tasarımcısı, bilgi yapılarını, üst, alt üst ve koordinat ilişkilerini gösterecek biçimde şekillendirmelidir. Gestalt Algısı şekil/zemin ve

hierarchy unsurlarını kapsamaktadır. Gestalt Algısı, bütünün parçalarının, toplamından daha büyük olduğu düşüncesine dayanmaktadır (Lohr, 2008, s. 63).

Bilgilendirme tasarımına yönelik bilgileri topladığı kitabında Lipton bilgi tasarımına ilişkin sekiz unsur ifade etmektedir (Lipton, 2007, s. 9; Pettersson, 2002, s. 44).

- Tutarlılık (tasarımda biçim üslup var mı ve bu biçim üslup tasarım sürecince tutarlılık gösteriyor mu?)
- Yakınlık (öğeler arasındaki boşluk miktarı öğeler arasındaki ilişkiyi gösterip doğru iletebiliyor mu?)
- İstifleme - Bölümlenme (birbirleri ile ilişkili öğeler gruplandırılmış sınıflandırılmış ve bunlar göz korkutucu bir biçimde olmak yerine sindirilebilir yapmak adına başkalarından bölümlenmiş ve ayrılmış mı?)
- Hizalama (kendisinden önce veya kendinden sonra gelen ile aynı hizada mı?)
- Hiyerarşi (önemli bilgiler belirgin şekilde görünüyor mu? En üstte, daha büyük, daha cesur kalın veya başka bir dikkat çekici biçimde vurgulanıyor mu?)
- Yapı (hedef kitleye mantıklı olacak biçimde bir sıralamada düzen içerisinde sunulan bilgiler var mı?)
- Denge ve göz akışı (net bir başlangıç giriş noktası var mı ve de kullanılan yazı karakteri ve tasarım alanının düzen seçimleri, hedef kitlenin göz hareketini tam olarak destekliyor mu?)
- Açıklık (yazım lisanı açık, akıcı ve özlü, gereksiz kelime veya tanımlanmamış terimlerden ifadeler kullanılmadan ve izleyici için doğru uygun seviyede mi?) (Pettersson, 2002, s. 111).

1990'lı yıllarda, herhangi bir ortama açık mesajların iletimi için sekiz adet fonksiyonel mesaj tasarımı ilkesini öne atan Pettersson, (2002, ss. 110-118) bu tasarım ilkelerini şu şekilde sıralamaktadır;

- Öğrenmenin kolaylaştırılması,
- Mesajın net bir yapısının oluşturulması,
- Netliğin sağlanması,
- Sadeliğin sağlanması,

- Birliğin sağlanması,
- Mesajın yüksek kalitesinin korunması,
- Toplam maliyetin sınırlandırılması,
- Telif hakkına saygı gösterilmesi.

3.2 İşlevsellik Açısından Bilgilendirme Grafikleri

1920'ler ve 30'larda yaşanan teknolojik gelişmeler, artan baskı tekniği olanakları, büyük kentlerin, şirketlerin ortaya çıkışı, değişen politik atmosfer, zamanın kitlesel üretim çağı olması ve bunların sonucunda yoğun talep, yoğun pazar istekleri tasarım anlayışlarını etkilemiştir (Tijus, vd, 2007, s. 36). Tasarım sürecinde yöntemler, modern bir yaklaşımla ideal olmaya, ilkeleşmeye ve şekillenmeye başlamıştır. Bütün bu anlayışlar ve uygulamalar içinde grafik tasarım, çağın sosyal, kültürel, ekonomik, siyasi perspektifi doğrultusunda yine çağın hızına ve çoğulluğuna, teknolojik boyutuna bağlı olarak işlevlik kazanmıştır (Öztuna, 2007, s. 62).

İşlevsellik açısından bilgilendirme grafikleri süreci, kendisine yol gösterecek bir dizi tasarım ilkesinin önderliğinde, amacına uygun bir şekilde yoluna devam edebilmektedir. Sürecin ilk safhasında belirlenen ve tasarımın izleyiciye ulaşmasında büyük rol oynayan tasarıma uygun ortam ve araçların doğru seçimi sayesinde bu zorlu yolun aşılması kolaylaşmaktadır. Tasarlama sürecinde işlevsel açıdan yardımcı olan tasarım ilkeleri yer almaktadır. Bu ilkeler, açıklık/netlik, yalınlık, vurgu ve birliğin sağlanması olarak sıralanmaktadır. Bu ilkelerin yardımına başvuran bilgilendirme tasarımcısının, hedeflenen alıcılar için uygun bilgi materyalleri tasarlaması kolaylaşmaktadır (Harrison, Reinecke, & Chang, 2015, ss. 32-33).

3.2.1 Metin Okunula Bilirliği ve Vurgu

Bir metnin okunabilirliği için, elde edilen verilerin analiz aşamasında, görüntülerin tasarımı ile mesajın iletimindeki açıklık belirlenip, elde edilen verilerin mesaj yoğunluğunun azaltılıp mümkün olduğunca açık ve anlaşılır hale getirilerek basitleştirilmelidir. Yazı tipi ve yazı boyutu, ortamın ve teknik üretimin sınırlamalarını en aza indirmek üzere uyarlanmalıdır. Hedef kitleye ulaşan mesaj algılanması kolay, akılda kalıcı ve herkesçe anlaşılabiliriyorsa ilgili kitle mesajda iletilen materyaller ile bütünleşebilir ve mesajın okunabilirliği daha rahat olur.

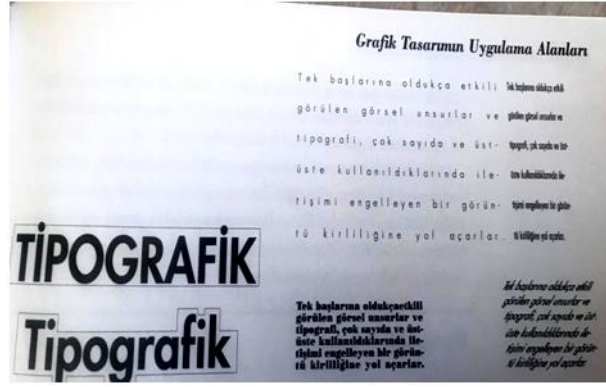
Bilgilerin yoğun olduğu, karmaşık ve dikkatli çalışılmasını gerektiren bilgilendirme grafiklerinde net ve okunaklı tipografi tasarlanması son derece önemlidir (Katz, 2012, s. 149). Okunabilirlik oldukça objektif olarak ölçülebilmektedir çünkü net bir biçimde grafiklerle ölçülebilirler. Bir mesajın uygulanmasından kaynaklanan memnuniyetsizlik mesajın içeriğine karşı da önyargı tabanlı bir hoşnutsuzluk duyulmasına neden olabilmektedir. Bu nedenle bilgilendirme tasarımcısı, kâğıda basılan, ekranda görüntülenen ve projelendirilen metinlerde okunabilirliği sağlamak için, görüntülerin, düzenin, sembollerin ve renklerin okunabilirliğini dikkate alarak çalışmalarını gerçekleştirmelidir (Pettersson, 2002, ss. 69-70).

Her yazı fontunun kendine özgü, belirli yapısal çıkarımları bulunmaktadır. Bu çıkarımlar, tasarımı görüntü olarak etkilemekle kalmayıp, metinlerin okunabilirliğini de direkt olarak etkilemektedir. Bazı yazı fontları, yapısal farklılıkları sebebiyle diğer yazı fontlarından daha anlaşılır olmakta ve daha kolay okunabilmektedir. Bu durumun, yazı fontları tasarımının en önemli özelliği olduğunu savunan Sarıkavak, harf fontlarında ki farklılıklardan doğabilecek okunurluk ihtimallerini şu şekilde izah etmektedir:

Tırnaklı yazıların (harfler arasında oluşturduğu boşluk ve uzamsal gerilimden dolayı) tırnaksız olanlara göre daha okunur bir boşluk düzeni oluşturduğu göz önünde bulundurulabilir. Düz metin dizgelerinde tırnaksız yazılara göre eski biçim temelli ancak küçük harf boyu yeniden düzenlenmiş (Times Roman gibi) yazılar daha yüksek okunurluk sağlar (Görüntü 29-30). Ancak diğer yanda tırnaksız yazıların da buna benzer bazı üstünlükleri vardır (Sarıkavak, 2004, s. 66).

ABCDEF GHIJKLMN
 OPQRSTU VWXYZÀ
 ÅÉÎÏÜ abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyzaáéîõöü
 &1234567890(\$£.,!?)

Görüntü 29: Times Roman alfabesinden bir görüntü
 (Becer, 2011, s. 178)



Görüntü 30: Times Roman Yazı Fontu
(Becer, 2011, s.178)

Okunaklı yazı tasarımcıların genellikle ihmal ettikleri bir olgudur ve tipografi mesaj iletimi yazıları okunur kılan niteliklerin bir araya getirilmesiyle sağlanmaktadır Okuyucu yazılı bilgiyi en az çaba ve zorlukla algılayabilmelidir. Tipografik karakterlerin okunaklı olması üç niteliğe bağlıdır. Bunlar kontrast, yalınlık ve orantıdır (Becer, 2011, s.185).

Bilgilendirme grafiklerinde, tipografi ve sayfa sırlamasında ki önemli parçaların vurgulaması yapıldığında, içeriğin şekli ve hiyerarşisi daha iyi izah edilebilmektedir (Pettersson, 2002, s. 120). Bilgilendirme grafiklerinde bileşenin anlaşılması adına en önemli etkenlerden biri olan tipografinin daha iyi izah edilebilmesi için mesaj üzerinde sağlanan vurgunun amacını yerine getirmesi, birden fazla seçenek ile gerçekleştirilebilmektedir.

Metin içerisindeki bir kelimeye vurgu yapmak için, sözcükler kendi etrafındakilerden soyutlanmalıdır. Bunu oluşturma yöntemlerinden bazıları, yazı biçimini, boyutlarını ya da hacmini değiştirmek ya da farklı bir yazı fontu kullanmaktır (Sarıkavak, 2004, s. 138). Harf fontunda değişiklik yaparak vurgulama, düz yazıdan italik yazıya çevirmek, ince şekilden kalın şekle döndürmek ve küçük başlık harflerini kullanmak yöntemleridir.

Bir metin yazısında vurgulama yapmanın en yaygın yönteminin, bir sözcüğü düz yazıdan 'italik yazıya' dönüştürmek olduğunu ifade eden Sarıkavak, bu durumun özellikle kullanılan dilden farklı bir dille yazılan sözcükleri belirtmek için uygulandığını savunmaktadır (Sarıkavak, 2004, s. 139). Konu ile alakalı olarak

Pettersson italik baskılar normal yazı fontuna göre daha zor okunduğu için aralıksız metnin tümünde italik yazının kullanılmamasını ve bu nedenle birçok okuyucu tarafından tercih edilmediğini ifade etmektedir(Pettersson, 2002, s. 120).

Yanyana getirilen harfler,sözcükler halinde algılanır.Küçük harflerle dizilen sözcüklerdeki değişken yapı okumayı kolaylaştırır. Sözcük büyük harflerle dizildiğinde, eşit yüksekliklerdeki harfler durağan bir hat oluşturduklarından bunların okunabilirliği azalır ve algılama süresi uzar(Görüntü 31-32). Yüksek derecede eğimli yazıların okunması zordur, normal eğimli yazılarda okunabilirlik bozulmaz ve istenilen vurgulama ve kontrast oluşur (Becer, 2011, ss.186-187).



Görüntü 31: Görüntü Vurgu Örneği-I
(Uçar, 2004, s. 155)



Görüntü 32: Görüntü Vurgu Örneği-II
(Uçar, 2004, s. 155)

3.2.2 Görüntü ve Sembollerde Okunabilirlik ve Vurgu

Ürün, hizmet, düşünce ya da nesneyi simgeleyen işaretler olan simgesel işaretler, topluma yaygın hizmet veren alanlarda evrensel bir dil oluşturmak amacıyla kullanılmaktadır (Becer, 2011, ss.194-195). Trafik işaretleri, hastane, ulaşım iletişim, park, uyarı levhaları, farklı dil bile olsa günlük yaşantımızda her şekilde kullanıp yaşantımızı daha kolay hale getirmektedir (Görüntü 33). Uzun ve tarihi bir geçmişe sahip olan sembollerin kullanımı, iletişimde yardımcı olması adına günümüzde de hemen hemen her alanda kullanılmaya devam etmektedir (Görüntü 34)(Pettersson, 2002, s. 96).



Görüntü 33: Yasaklama Piktogram Örneği
(*pinterest, 2019*)



Görüntü 34: Kuzey Makedonya Bayrağı
(*avrupaninsesi, 2019*)

Ele aldıkları konu başlığı her ne olursa olsun, hangi konu işleniyorsa, o konu ile ilgili nesnelere basit ve açıklayıcı iletmeyi amaçlayan bu simgesel işaretlemeler,

piktogram olarak da isimlendirilmiştir. Basit ve açıklayıcı bir anlatımı benimseyen piktogramlar, bu özelliklerinden dolayı izleyici tarafından hızlı ve kolay bir şekilde anlaşılmaktadır. Ayrıca dil farkı gözetmeksizin her kesimden insanın anlayabilmesi için piktogramlar, evrensel dil oluşturma denilince akla gelen ilk anlatım biçimlerinin en başında gelmektedir.

Evrensel bir dil oluşturarak, farklı diller arasındaki iletişim problemini ortadan kaldırmada, etkisi bulunan piktogramların, bu önemli ve kolay olmayan görevin üstesinden gelebilmeleri için bir takım özelliklere sahip olmaları, bazı kurallara uyarak tasarlanmaları önemlidir (Becer, 2011, s.195).

Grafik sembollerinde zemin oluşturmak için açık, net ve dikkat çekici tasarım gerekmektedir. 1968'de Meksika'da düzenlenen Olimpiyat Oyunları için Lance Wyman tarafından tasarlanan bilgilendirme grafikleri (Görüntü 35), olimpiyat oyunları için gelen sporcu ve ziyaretçilerine Meksika tarihi, sanatı ve kültürel hikâyesini yansıtmak amacıyla tasarlanmıştır. Meksika halk sanatında kullanılan canlı renkler bu tasarımda zemin olarak kullanılmıştır. Bilgilendirme tasarımı için başarılı bir örnek olarak kabul edilmektedir (Smiciklas, 2012).

Bireysel semboller ya da sembol setleri için kriterler, tasarlayan kişilerin tasarım anlayış ve fikirlerine, uygulamada kullandığı lisan bütünlüğüne bağlı olarak farklılık göstermektedir (Pettersson, 2002, ss. 96-97).



Görüntü 35: 1968 Meksika Olimpiyatları Piktogramları
(wayfindinguk, 2014)

Tasarımın pek çok alanında olduğu gibi bilgilendirme grafiklerinde de vurgulamanın yapılması, dikkat çekici bir tasarım elde etmek için önemli bir kuraldır. Bu vurgunun simge ve görüntüler üzerinde yapılması ise, genellikle görüntülerle anlatımın daha uygun olduğu bilgilendirme grafiklerinde ön plana çıkmasını sağlamaktadır. Sayfa düzenlemesi, öğelerin sayfa içerisindeki yerlerinin belirlenmesi anlamına gelmektedir. Sayfa düzenlemelerinde yapılacak olan her alan belirleme, tasarımın görüntü olarak zenginleşmesini sağladığı gibi aynı zamanda, tasarımda sunulacak olan bilginin ve içeriğin izleyiciye iletim yolunu da belirlemektedir (Görüntü 37)(Ambrose ve Harris., 2013, s. 32).



Görüntü 37: Gavin Ambrose & Paul Harris'in Yaratıcı Tasarımın Temel Prensipleri (Ambrose ve Harris., 2013, s. 139).

Gavin Ambrose ve Paul Harris'in Yaratıcı Tasarımın Temel Prensipleri adlı kitabında Visual Research şirketinden Russell Bestley ve Noble Languageimage trap in 1999- 2000 yıllarındaki "We Interrupt the Programme" isimli tasarım ve eğitim araştırmaları projesi kapsamındaki tasarımlarıdır. Bu tasarımların büyük çoğunluğu çağdaş bir resimle eski bir tablodan bir detayın karışımıdır (Ambrose ve Harris., 2013, s. 138).

Bilginin hedef kitleye net bir biçimde iletilmesini temel alan bilgilendirme grafiklerinde başvurulan sayfa tasarımının, mümkün olduğu kadar okunabilirliği sağlaması gerekmektedir. Bu sebeple tasarımcıların dikkat etmeleri gereken unsurlara dikkat çekmek gerekmektedir. Bunlar bir tasarımcının olabildiğince

açık ve net bir sayfa düzenlemesi yapması, yapılacak bu düzenleme içinde sayfaların öncesinde tasarlanması, normal sayfa ebatlarına ve ızgara sisteminin kullanılmasına özen gösterilmesinin faydalı ve önemli olduğu ifade edilmektedir (Pettersson, 2002, s. 90).

Ambrose ve Harris (2013), ızgara kullanılmadan yapılan çalışma ve bunun tutarlılığı için düşüncelerini şöyle ifade etmektedirler;

“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 da zorlaştırır” (Ambrose ve Harris., 2013, s. 34).

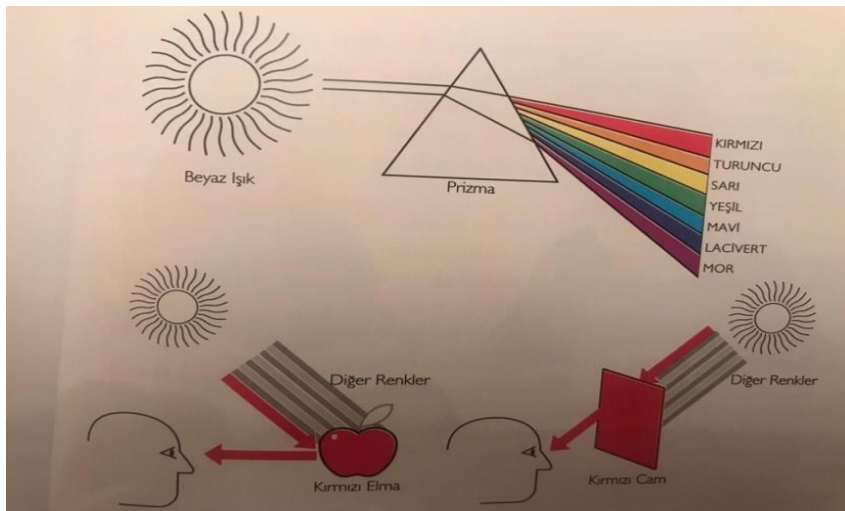


Görüntü 38: Asian Development Bank Hand & Eye Tasarım ızgara sistemi (Ambrose ve Harris., 2013, s. 140)

Önemli tasarımcılardan olan Josef Müller-Brockman ızgara kullanımının önemi hakkında görüntü iletişim araçlarıyla nesnel bir iddia inşa etmek gerektiğini savunmaktadır. Brockman'a göre metin ve açıklayıcı görüntü malzemelerini sistematik ve mantıksal bir şekilde inşa etmek, metin ve imgeleri, kendi ritmiyle kompakt bir düzende düzenlemek, görüntü malzemelerini kolayca anlaşılır, okunaklı ve yüksek derecede heyecan yaratacak şekilde bir araya getirerek ifade etmek gerektiğini söylemektedir. Birçok tasarım alanında olduğu gibi bilgilendirme grafikleri için de oldukça önemli sayılan okunurluğun önemi yardımcı yöntemlerden biri olan ızgara sisteminin kullanımı ve bu amacın tam olarak yapılabilmesi adına oldukça yararlı bir yöntemdir(Ambrose vd., 2012, s. 5).

3.2.3 Renkte Okunabilirlik ve Vurgu

Renk ışığın kendi öz yapısı veya cisimler tarafından yayılma şekline bağlı olarak göz üzerinde yaptığı etkidir. Renk, çeşitli cisimlerden yansıyarak gelen ışıkların görüntü algısı sonucu kişide oluşturduğu duyumdur. Diğer bir deyişle renk ışığın cisimlere çarptıktan sonra görme duyumuzda bıraktığı etkiye denir(Çellek ve Sağocak, 2014, s. 167). Uçar (2004) rengin fiziksel bir oluşum olduğunu ve ışık yardımıyla varlığını sürdürdüğünü savunmaktadır. Rengin tasarıma yön veren bir öge olmasının yanı sıra kendisine özgü sembolik değerlerin de var olduğunu savunan Uçar tek başına renk mesaj verebilir, davranışları yönlendirebilir ve insan fizyolojisi üzerinde etkiye sahiptir. Bu fizyolojik etki rengin bir sembol olarak oluşumu ve kullanımında etkin olur (Uçar, 2004, s. 45).



Görüntü 39: Işık ve rengin oluşumu
(Uçar, 2004, s. 169)

Renk, tasarıma zindelik katar, izleyicinin duygularına seslenerek onların dikkatini çeker ve bunlara duygusal tepkilerle karşılık vermelerini sağlar. Aynı zamanda sayfa tasarımında kullanılacak olan öğelerin belirlenmiş bir düzende sunulmasına da katkı sağlamaktadır (Ambrose ve Harris., 2013, s. 117).Yapılan bu düzenlemeler, izleyicinin tasarımda renkler aracılığıyla belirlenmiş bilgilendirme grupları ve uygulanan çeşitli renk kodlamaları hakkında bilgilenmesini sağlamaktadır.

Tasarımda okunabilirlik, içeriğin ve bunun sunumunun hedef kitle tarafından anlanacak ve algılanabilecek seviyeye ne derece evirildiği ile ölçülmektedir.Tasarımda ifade edilmek istenilen mesajın okunabilirliği, metin, görüntü ve sembol gibi öğelerin dışında renk düzenlemelerinin de hedef kitle tarafından anlaşılması ile sağlanabildiği savunulmaktadır (Pettersson, 2002, ss. 100-101).

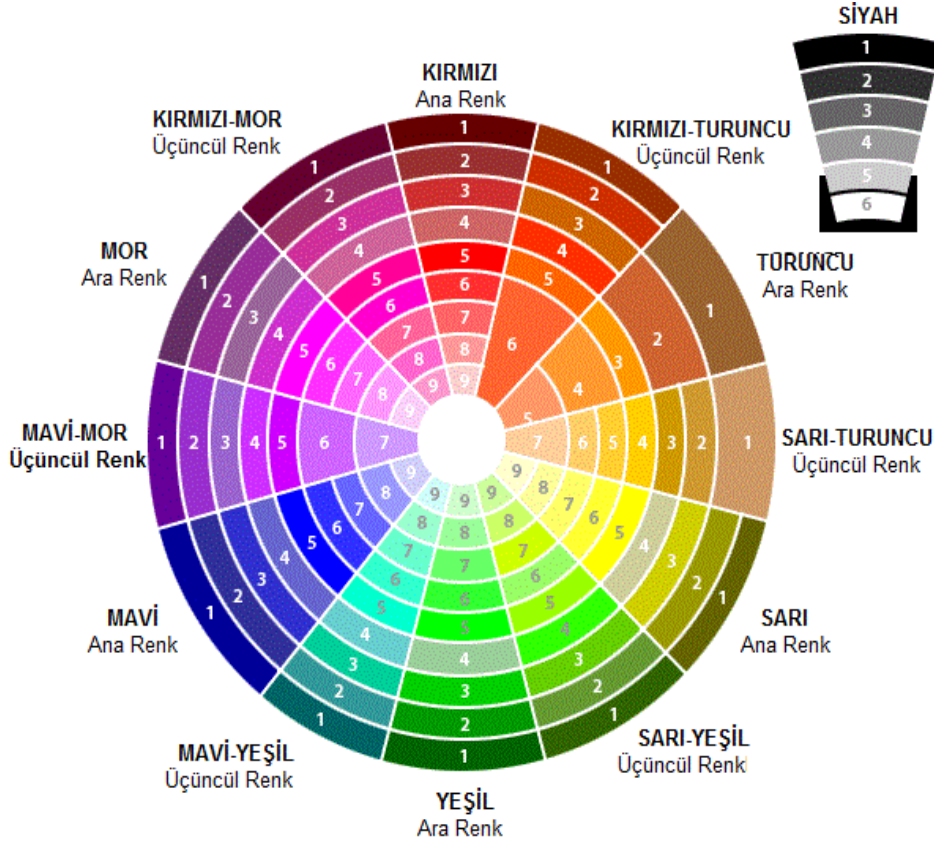
Uçar'a göre, grafik tasarımcı, kavramsal çözüm, tipografi, kompozisyon gibi pek çok sorun ile başa çıkmaya çalışırken, bir yandan da renk ögesini tasarımın bir elemanı olarak oluşturmak durumundadır. Renk aynı zamanda bir tasarım ögesidir, renk ve ton değerleri sayesinde biçimleri, tipografiyi, ön planı görünür kılar veya arka plana iteriz. Renk, Görüntü hiyerarşiyi organize etmek aşamasında önemli bir etmendir (Uçar, 2004, s. 45).Örneğin herhangi bir ortamda heyecan ve neşe temalarını öne çıkarmak için parlak ve sıcak renkler yoğunlukla kullanılırken; tam tersi dingin ve sakinleştirici etki oluşturmak için pastel tonlardaki renkler tercih edilmektedir (Aydınlı, 1986).

'Bunun gibi günler (Days Like These)' isimli poster, renklerin kullanımı açısından canlılık ve hareketlilik hislerini mükemmel bir şekilde iletmektedir.Ayrıca kullanılan formlar ve bu formların hareketleri bağlamından ele alındığında, posterin Henry Beck'in tasarlamış olduğu Londra Metro Haritasından (Görüntü 40) esinlendiğinden de söz edilebilmektedir (Ambrose ve Harris., 2013, s. 117).



Görüntü 40: Kate Davis Londra Fred galerisi poster tasarımı
(Ambrose ve Harris., 2013, s. 135)

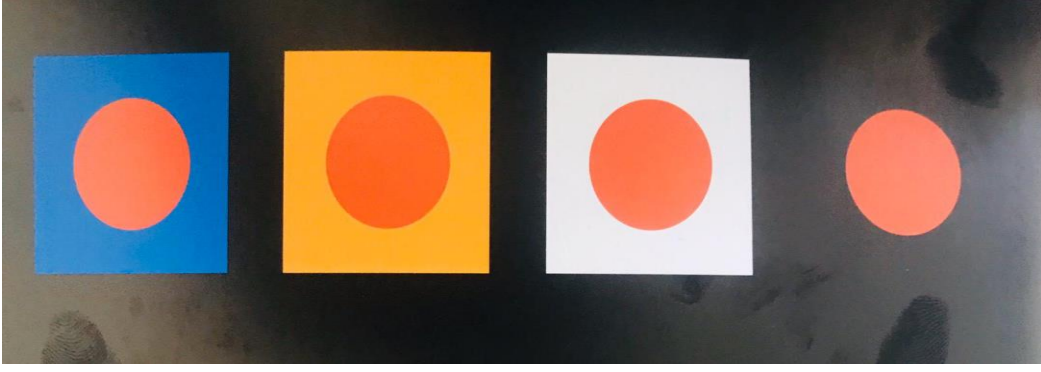
Bu poster renkler aracılığıyla kurulan hiyerarşik düzenleme bilgilendirme grafiği örneği olarak verilebilir. George & Vera tasarım stüdyosu tarafından Kate Davis in Londra da bulunan fred galerisindeki sergisi için tasarlanan bu poster tasarımı yalın bir şekilde bir Tipografik sayfa düzeni ve farklı renk mürekkepleri kullanılarak renklerle ilişkilendirilen insanların ruh halini ve duygularını anlatmaktadır. Seçilebilecek binlerce renk vardır ancak bazı renkler toplumlar arasında farklı ilişkilendirilmektedir örneğin kırmızı renk Çin'de ve birçok Asya ülkelerinde evlilik ve cenaze törenlerinde kullanılırken, Doğu kültürlerinde neşeyi temsil etmektedir. Kırmızı renk Batı da tehlike anlamına gelmektedir. Bu posterde ise farklı ve değişik renk mürekkepler kullanılarak yazılan yazıda farklı kültürleri ve değişik ruh hallerini yansıtmaktadır. Ayrıca bu tasarım için tercih edilen GIF formatında sunumun ise, anlatılmak istenen olayın izleyiciye aktarılmasında en uygun format olduğu düşünülebilir (Görüntü 41).



Görüntü 41: Renk Skalasını Anlatan Görüntü
(bidolubaski, 2019)

Tasarımda kullanılacak tasarım öğelerinin yerleştirilmesi kadar kullanılan renklerin de, anlatılmak istenen duyguların doğru ve etkili bir şekilde iletilmesi açısından önemli olduğu bir gerçektir. Bu sebeple tasarımcılar, ele aldıkları konuya en uygun renk fikrini benimsemeli ve bunu tasarımlarında en uygun şekilde kullanmayı başarabilmelidir. Renkler, iyi kullanılıp bilinçli ve zevkli bir yaklaşım ile düzenlendiğinde işleve hizmet eden başarılı tasarımlar oluşturabilirler (Uçar, 2004, ss. 45-46).

Belli başlı kompozisyonların çıkması gözü yanıltan görüntüefektleri oluşturur aşağıda bulunan (Görüntü42) dikdörtgenlerin hepsinin boyutu aynı olmasına rağmen öyle görünmüyorlar açık renkte çevrili bir koyu renk küçük gösterirken koyu renkle çevrelenmiş bir açık renk daha geniş gösterir. Bir rengin diğer renklerle olan zıtlık derecesi aşağıda görülebileceği üzere büyük farklar gösterir (Ambrose ve Harris., 2013, s. 163).



Görüntü 42: Renklerle Olan Zıtlık Derecesi
(Ambrose ve Harris, 2013, s.163)

Renk duygu ve ruh halini gösterdiği gibi aynı zamanda da belirleyici nitelikler taşıyan ürün ve konseptler de belirlemektedirler (Görüntü 43).



Görüntü 43: Renklerin Belirleyiciliği
(Ambrose ve Harris., 2013, s. 117)

Mavi ve pembenin pastel renk özü, Batı kültüründe yeni doğmuş çocuklarla ilişkilendirilir. Soluk mavi erkekler, soluk pembe de kızlar içindir. Bu gösterge özellikle giyim kodlamalarında bir bilgilendirme olarak kullanılır, dolayısıyla bebeğin cinsiyetinin tanımlanmasına yardım eder. Bu ilişkiyle kuvvetlidir ki renkler ve cinsiyetler değiştirildiğinde ortaya bilişsel bir aksilik ortaya çıkar, bir şeyler tuhaf, yanlış ve kabul edilemez görünür. Renk kullanımı ilişkileri göz önünde bulundurulmazsa benzer bir aksaklık diğer kültürlerde de oluşabilir. Rengin çabucak iletişim kurması ve tanınması markalaşma açısından önemli rol oynamaktadır. New York şehri büyük elma olarak tanımlanmıştır fakat sarı taksiler şehrin sembolü gibidir, her yerde bulunabilen ve kolayca tanınabilen özelliklere

sahiptirler. Londra, siyah taksileriyle tanınır fakat kırmızı telefon kulübeleri yıllardır Londra'nın sembolü olma özelliğini daha çok vurgulamaktadır. Ayrıca Renklerin anlamlarının kültürel olarak da belirlendiği ve ülkelere göre farklılaştığını belirtmekte fayda vardır (Görüntü 44) (Ambrose ve Harris., 2013, s. 118).



Görüntü 44 Ükelere göre renklerin anlamlarını anlatan bir görüntü
(Ambrose ve Harris., 2013, s. 119)

3.2.4 Bilgilendirme Tasarımı Uygulama Ortamları

Bilgilendirme tasarımı, özellikle son yıllarda sürekli değişen ve hızlı bir biçimde ilerleyen teknolojik gelişmelerinde etkisiyle gittikçe fazladan bilgi karmaşasının düzenlenmesine ihtiyaç duyulup ortaya çıkmıştır. Hedef kitlenin algısına dikkat çekecek görüntü tasarım ilkelerini sunmaktadır. Hareketli, interaktif, yakınlştırılabilen, durağan, animasyon gibi bilgilendirme tasarımı uygulamaları ortamları vardır.

Tasarım, vurgulama ya da olduğundan az gösterme, karşılaştırma ya da sıraya koyma, grupta ya da sınıflara ayırma, seçme ya da atlama, ani ya da gecikmeli tanımlama için tercih edilme ve eğlenceli bir şekilde sunularak bilgiyi şekillendirmek için benzersiz bir kapasiteye sahiptir(Baer ve Vacarra, 2008, s. 64).

Tasarımın tanımı içerisinde yer alarak kendini bu alana dâhil ettiren ve böylece Mijksenaar'ın saymış olduğu bu üstün becerileri bünyesinde barındırmayı başarabilen bilgilendirme tasarımı, her tasarım ürününün de sahip olduğu gibi çeşitli ortamlarda sunulabilir. Sıklıkla şekle girebilen ve çok çeşitli ortamlarda da görülebilen bilgilendirme tasarımı, çizelgeler, grafikler, haritalar, şemalar veya zaman çizelgelerini de kapsayan bazı unsur ve imgeleri içermektedir. Bunlar, büyük,küçük, kolay ya da zor, basılı veya elektronik ortamda kullanılabilir (Emerson, 2008, s. 4). Bilgilendirme tasarımının uygulanacağı ortamın belirlenmesi, asıl amacı olan bilgilendirme görevini hakkıyla yerine getirebilmesi için önemli süreçlerdendir. Bilgilendirme tasarımında sürecin kusursuz bir şekilde tamamlanması ve bu süreçte hedeflenen gayeye, izleyici profiline ve sayısına ulaşılması için çok çeşitli uygulama ortamları kullanılmaktadır. Bu ortamların, temel anlamda durağan, hareketli ve etkileşimli olarak 3 ana başlık altında toplanabileceği gibi, ayrıntılara inildiğinde bu ana başlıklara, zoomlanabilir, tıklanabilir ve videolaştırılmış bilgilendirme tasarımları gibi alt başlıkların eklenmesi de mümkündür.

Bilgilendirme tasarımının nasıl bir ortamda kullanılacağını belirlemek, tasarımcının süreç boyunca çözmesi gereken esas problemlerden biri olarak karşısına çıkmaktadır. Bu problemin çözümü, bilgilendirme tasarımcısının hedeflediği amacına, hitap edeceği kitleye, bu kitleden beklentilerine göre şekil alır. Bilgilendirme tasarımı sürecinde nasıl ki ele alınan konuya göre hedeflenen amaç, beklentiler, izleyici profili ve sayısı değişiyorsa bunlara şart olarak tasarımın sunulacağı ortamların da belirlenmesi gerekmektedir. Örneğin, hedefi çok fazla insana hitap edebilmek olan bilgilendirme tasarımcısı için internet ortamının seçilmesi, basılı ortama göre daha uygun bir seçenektir. Ancak bilgilendirme tasarımcısının bu seçimi, hedef kitle olarak internet kullanıcılarını ele almasını gerektirmektedir. Durum böyle olunca da, bilgilendirme tasarımı olarak sunulacak konunun da internet üzerinde yayınlanabilecek ya da internet kullanıcısı ile bağlantısı olabilecek şekilde seçilmesi gerekmektedir. Bütün bunlar düşünüldüğünde, bilgilendirme tasarımının konusu, amacı, hedef kitlesi ve bu kitlenin özellikleri, tasarımın sunulacağı ortamın belirlenmesinde etkilidir.

Bilgilendirme tasarımının sunulacağı ortamın belirlenmesinde bir başka esas ise, bu ortamların kendilerine özgü özelliklerinden kaynaklanan faydaları ya da

kısıtlamalarının olmasıdır. Dikkat edilmesi gereken bu yararlar ve kısıtlamalar, sadece tasarım sürecine yön vermekle kalmayıp aynı zamanda sonucu da etkilemektedir. Bu durumda seçilecek ortamın özelliklerinin belirlemek ve bu özelliklere göre seçimi yapmak, tasarımın amacına ulaşmasında dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan biridir.

3.2.5 Durağan / Statik Ortamlar

Bizler ister bir dergiyi hızlıca incelerken, ister bir aletin yeni bir parçasının kullanım kılavuzunu okurken, ya da bir mağazada ürünlerin ambalajlarını gözden geçirirken hemen hemen her yerde bilgilerle karşılaşırız. Çevremizdeki bu kadar fazla basılı materyalin içerisinde barındırdığı gereksiz bilgilerden yararlı bilgileri çekip almak bazen zor olabilir. Her bilgilendirme tasarımında olacağı gibi, en başarılı basılı bilgilendirmetasarımları da, önemli mesajları açık bir şekilde ileten ve okunması için insanları ikna etmeyi başaran tasarımlardır (Baer ve Vacarra, 2008, s. 123).

Durağan ortamlar, bilgilendirme tasarımının basit ve yaygın şekilde kullanılan biçimleridir. Hazırlanan tasarım, kağıt üzerine baskı alınarak veya kolay yayılmasını sağlamak amacıyla online (çevrimiçi) Görüntü dosyası olarak kaydedilerek sunulmaktadır.Kolay görüntüleme yapılabilmesi için JPEG, PNG, GIF vb. formatlarda ya da PDF olarak kaydedilmektedir (Krum, 2014, s. 32).

Basılı grafikler, basit ve göze çarpan ya da karmaşık ve detaylı olabilir. Çalışmanın baskı alınarak sunulması, daha fazla detay iletilebilmesini ve grafik çalışmalarını izleyen hedef kitlenin çalışmayı algılayabilmesi için daha fazla zaman ayırabilmesine olanak sağlayabilmektedir (Emerson, 2008, s. 15).

Bilgilendirme tasarımcıları tarafından hazırlanan İnternet üzerinden sesli görüşmek için ve Voice Over Internet Protocol'ün kısaltması olan ve internet üzerinden görüşmenin avantajlarını açıklayan 'what is VOİP' başlıklı bilgilendirme tasarımında mesajı dikkat çekici bir şekilde iletmek için resimlemeler ve veri görüntülerinden yararlanılmıştır (Görüntü 53).



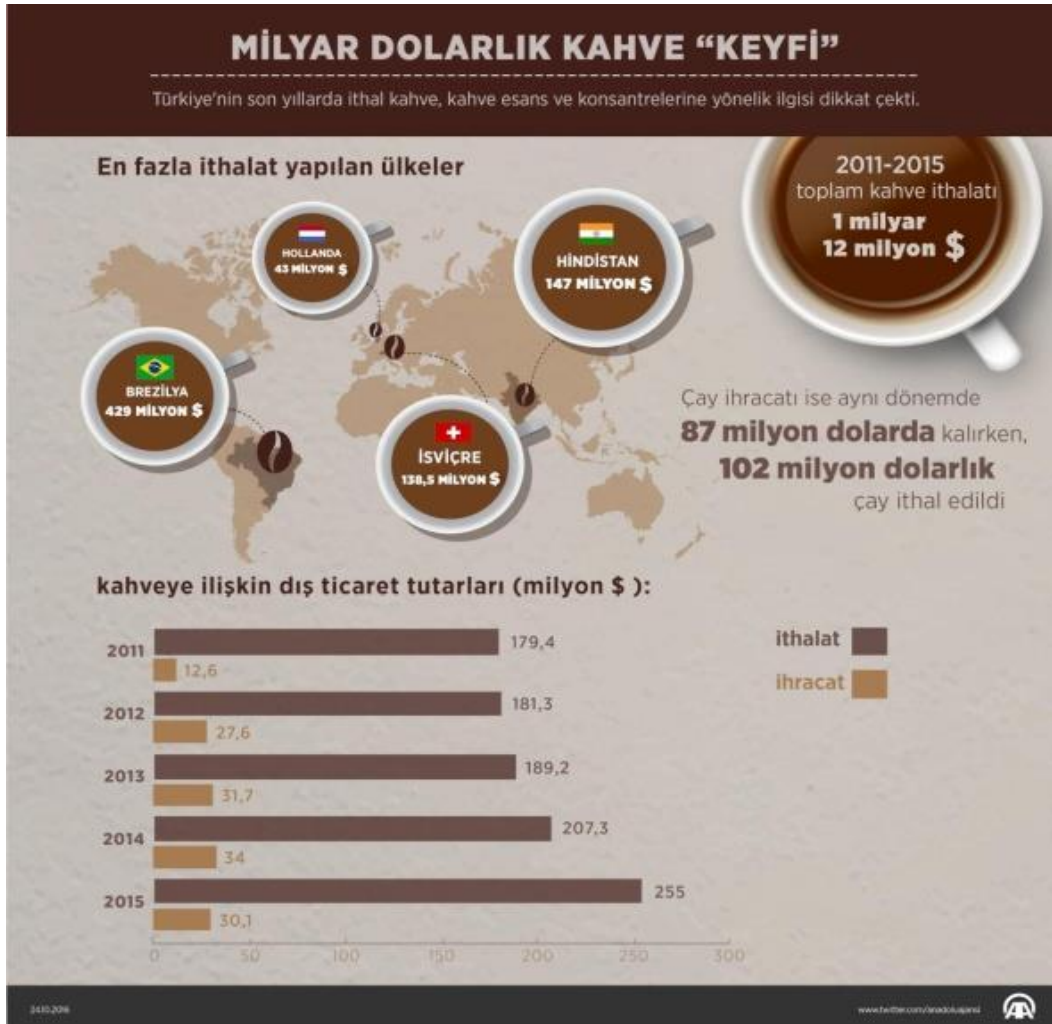
Görüntü 45: 'What is VOiP' başlıklı durağan bilgilendirme grafiği örneği
(comparebusinessproducts, 2018)

Bu alanda yapılmış bir diğer örnek ise, veri Görüntülemeleri, bilgilendirme grafikleri ve resimlemeler üzerine hazırlanmış bilgilendirmelerdir. Buna gösterilebilecek en iyi örnek Kuzey Makedonya başkanlık seçimlerinden yapılan anket sonuçlarından elde edilen mecliste bulunan milletvekili dağılımının gösterildiği tasarımıdır (Görüntü 46).



Görüntü 46: Kuzey Makedonya başkanlık seçimlerini gösteren şema
(Anadolu Ajansı, 2014)

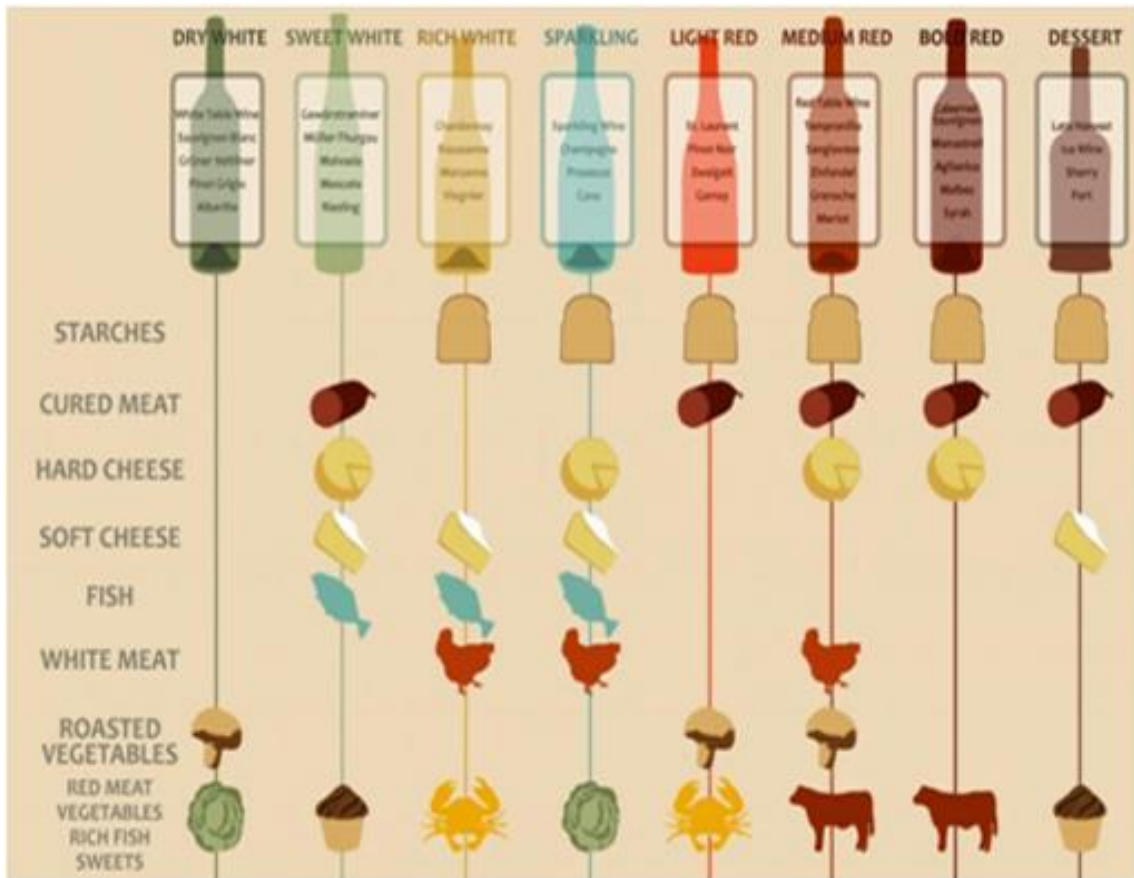
Kahvenin faydaları ve kahve tüketimini de gösteren kahve kültürünün anlatıldığı bilgilendirme grafiğinde (Görüntü 47) tasarımcı, resimlemeler ve veri görüntülemelerinin de yardımıyla hemen hemen herkesçe bilinen bilgiyi olabildiği kadarıyla özet bir şekilde hedef kitleye aktarmaktadır. Ayrıca tasarımın üst kısmında yer alan harita üzerinde, kahve üretiminin en çok yapılan ülkeler ve bu ülkelerde yetiştirilen kahve çekirdeklerinin yüzdeler oranları ve kullanıldığı rakamlar ifade edilmiştir. Bilgilendirme grafiklerinde genellikle kullanılan bu stil, hedef kitleye aktarılması gereken ama olabildiğince bilgi içeren bölümlerde tasarımcının yardımına yetişen bir çözüm yolu olarak tasarlanmaktadır.



Görüntü 47: Kahve kültürünün ele alındığı durağan bilgilendirme grafiği
(hursed, 2016)

Grafik tasarımının çatısı altında uygulama alanlarının olduğu tasarımı ele alış biçimlerindeki çeşitlik, sayılabilen bilgilendirme grafikleri için de önemlidir. Anlatımı anlaşılabilir ve güçlendirmek amacıyla resimlemeler, kolajlar, fotoğraf kullanımları, vektör çözümlenmeleri, piktografik yaklaşımlar vb. tasarımcının başvurduğu seçenekler olarak da ifade edilmektedir. Şaraplar ve yiyecek uyumlarını konu alan bilgilendirme grafiği, resimleme ve çizgisel anlatımlar yoluyla hedef kitleye ulaşmayı hedefleyen örneklerdendir (Görüntü 48).

Amacının şarap ve yiyecek eşleşmesinin ne kadar basit olduğunu anlatmak olduğu belirten Puckette, her ne kadar 1.300'den fazla şarap çeşidi olsa da, bunların çoğunun sadece sekiz gruba ayrılabilceğini belirtmektedir. Hazırlanan çizgiler sonuna kadar takip edildiğinde seçilen yiyeceğe en uygun şarabın hangisi olabileceği hakkında bilgi vermektedir (Silver & Cook, 2014, ss. 4-5).



Görüntü 48: Şarap ve yiyecek uyumunu konu alan durağan bilgilendirme grafiği
(Kirtunç, 2017)

Veri Görüntülemelerinde ve bilgilendirme tasarımlarında yardımcı olarak uygulanan ve üç boyutlu bir biçimde tasarlanan grafiklerin, sayfalar üzerinde düzenlenmesi yoluyla hedef kitleye mesajı verilmesi sağlanmıştır(Görüntü49).

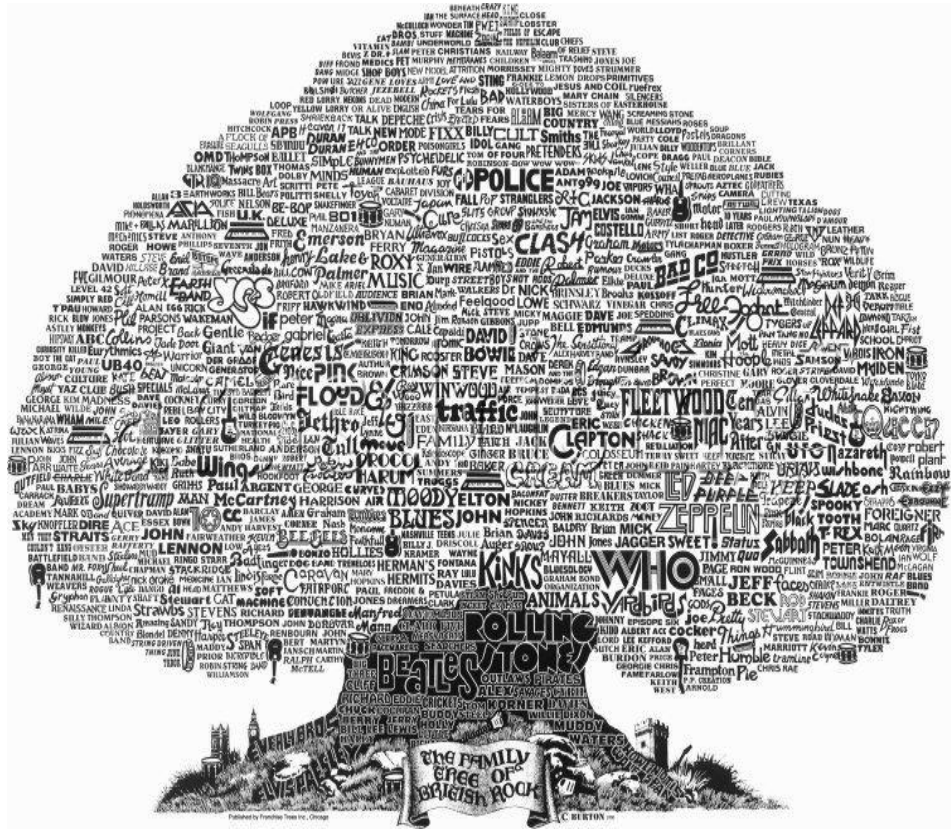


Görüntü 49: Üç boyutlu bilgi grafikleri
(*designboom, 2017*)

3.2.6Yakınlaştırılabilen (Zoomlanabilen) Ortamlar

Yakınlaştırma seçeneği sunan ortamlar, durağan ve geniş bir şekilde hazırlanmaları sebebiyle izleyicilerin detayları okumalarındaki kısıtlamaların giderilmesine çözüm olabilmektedirler. Bunlar geniş tasarımlar oldukları için, bilgisayar ekranı üzerine sığdırılması amacıyla küçültülerek sunulmakta, bu yüzden tasarımda var olan yazı alanları, okunmak için çok küçük kalmaktadır (Krum, 2014, s. 40). Bu sorunu gidermek amacıyla yakınlaştırma-uzaklaştırma seçeneği sunan yakınlaştırılabilen ortama başvurulmaktadır.

Bilgilendirme tasarımcıları tarafından tasarlanan The Family of British Rock' (Görüntü 50) 1955'ten 1978'e kadar olan zamanı kapsayan tasarımda, 700'den fazla sanatçı ve 30 müzik tarzı ve grup, bir ağaç formunda Tipografik biçimde, farklı yazı fontunda ve boyutlarla tasarlanmıştır.



Görüntü 50: "The Family of British Rock" tasarımı
(Pinterest, 2019)

Grafik üzerinde var olan akışlar, aynı zaman dilimi içerisinde yaşamış çok sayıdaki sanatçının yaşam sürelerinin karşılaştırılmasına olanak tanımaktadır. Ayrıca grafikte, 'Art History Timeline' adlı bir diğer bilgilendirme tasarımı örneği ise (Görüntü 51), sanat tarihinin zaman çizelgesini anlatmaktadır. Yukarıda görüntüde verilmiş olan örnekte de görüldüğü gibi, eğer bu bilgi grafiği yalnızca durağan bir görüntü olarak düzenlenip tasarlansaydı, çok fazla detay ve karmaşık bilgi olacağı için üstünde gösterilen bütün bilgileri okumak çok zor olacaktı. Web tarayıcısında bütün tasarım, ekranda bir seferde görüntülenip yakınlaştırma denetimleri sayesinde hedef kitle küçük detayları inceleyebilip rahat bir şekilde algılayabilmesin diye, geniş olan tasarımın boyutu küçültülerek oluşturulmuştur.



Görüntü 51: Art History Timeline adlı tasarım
(*timelimestaircase, 2018*)

Yakınlaştırılabilen tasarımlar, kullanıcıya, özellikle web tabanlı ortamlarda, bir resmin tam boyutlu ve ayrıntılı bir sürümünü gösterirken veya görüntülenen

normal görüntü boyutunun, kullanıcının resimdeki ayrıntıları kavrayabilmesi için yeterince yüksek çözünürlükte olmadığı zamanlarda, karşılaşılan bu sorunlara çözüm olarak kullanılmaktadır(interactive, 2018).

Zoom ara yüzü kullanılan tasarımların en büyük avantajı, hedef kitlenin önce tasarımın tümünü görmesini sağlayıp, sonra istedikleri kısmı büyüterek, tasarımın detaylarını derinlemesine inceleyebilme olanağı sağlamalarıdır (Krum, 2014, s. 45). Bu nedenle önceden tasarımın bütününe görme imkânına sahip olan okuyucular, bir sonraki aşamada incelemek istedikleri bölgeye odaklanıp, o alanı büyütüp, derinlemesine inceleyip araştırma fırsatı bulabileceklerdir.

3.2.7 Video Kullanılan Ortamlar

Video kullanılarak hazırlanmış bilgilendirme tasarımları, durağan ortamlarda sunulan tasarımlarla benzer sebeplerle (paylaşım kolaylığı ve hemen hemen her yere yerleştirilebilme olanağı tanınması gibi) yıllardır popürlüğünü sürdürmektedir (Krum, 2014, s. 18). Video grafiklerini de içerisine alan hareketli ortamlar, izleyicinin dikkatini canlı tuttuğu ve zengin uyaranlara (ses, görüntü, hareket)sahip olduğu için etkileyici bir iletişim aracı olmayı başarabilmektedir. Ayrıca hareketli grafiklerin hikâye tarzı anlatış şekli, karmaşık konuyu açıklamak için güçlü ve kontrollü ortamlar sunarken aynı zamanda sunulan bilginin, izleme süresi boyunca hızının ve şeklinin yönetilmesine olanak tanımaktadır (modicum, 2019).

Matt Checkowski tarafından Portland Blazers NBA basketbol takımı için tasarlanan görüntüde (Görüntü 52) Portland Blazers NBA'deki en enerjik ve güçlü takımlarından biri olduğu için yeni logo tanıtımı dahil olmak üzere markayı birleştirerek ve stadyumdaki dev LED ekrandan izleyicilerin evlerindeki televizyonlara kadar her yerde gösterilebilecek tasarım oluşturulmuştur. Bu tasarımı yaparken oyuna kattıkları duyguyu yansıtacak bir tasarıma ihtiyaç duyuluyordu ve tasarımda, oyuncuların formalarının logoları, takım eşleme ekranlarını oluşturan kırmızı, siyah ve gümüş grafik çizgiler vardır. Gerçek oyun görüntülerinden alınan tüm öğeler dinamik olarak hareket edip basket topunun vuruşuyla zıplar ve oyuncuların hareketlerine karışır (Ambrose ve Harris., 2013, s. 153)



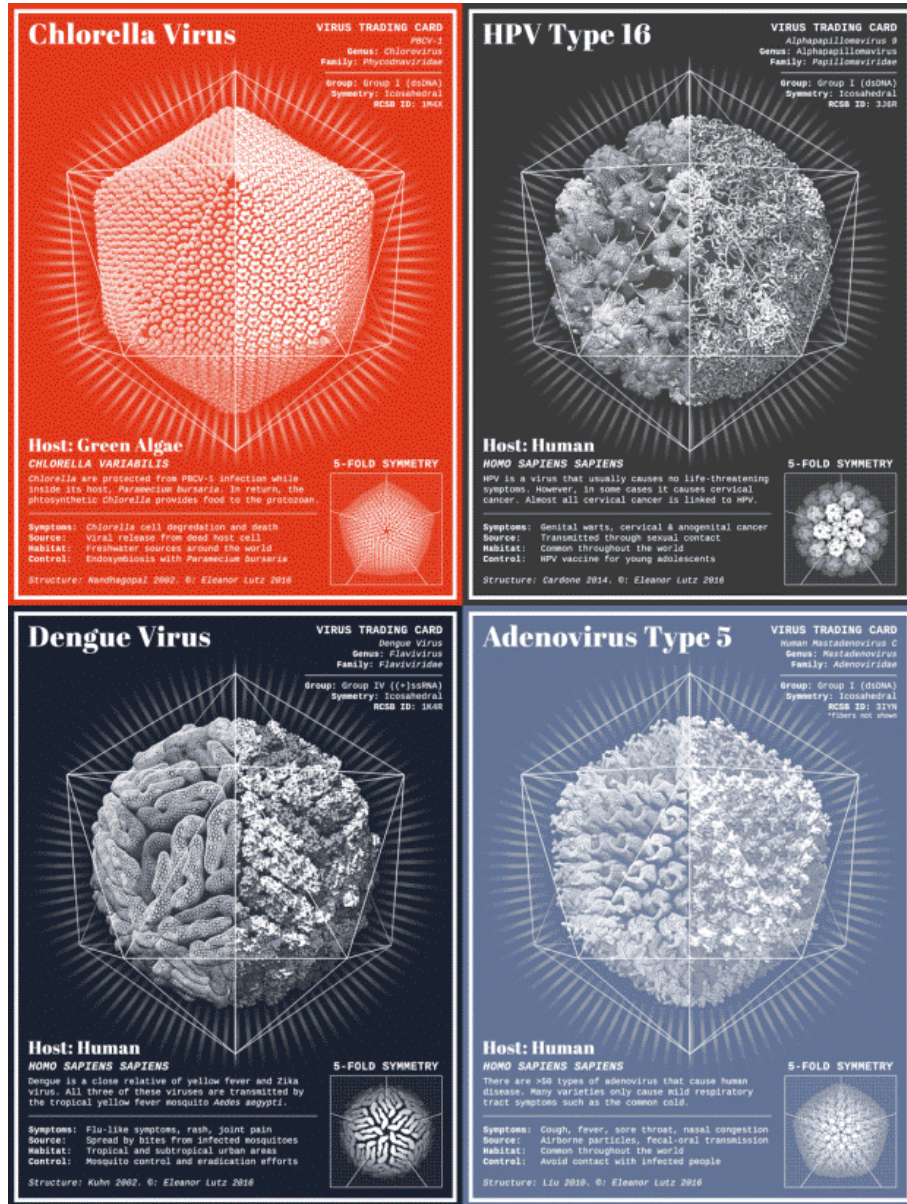
Görüntü 52: Portland Blazers NBA basketbol takımı tasarımı
(Ambrose ve Harris., 2013, s. 154)

3.2.8 Animasyon Kullanılan Ortamlar

Birbiri ile paralel gelişen yazılım ve donanım teknolojilerinin animasyon içerisinde kullanımı görüntünün ve bilginin ifadesinde oldukça etkili olmaktadır. Animasyon kullanılan ortamlarda yazı, ses ve görüntülerin etkili kurgusu içerisinde sunulması yoluyla gerekli ve doğru bilginin iletilmesi amaçlanmaktadır.

Animasyon kullanılmış ortamlarda, kullanılan animasyonlardan beklenen öncelikli görev, işlevsel olmalarıdır. Bunlar, kullanıcılara rehberlik etmeli, sistemin durumu hakkında bilgi vermeli ve yaptığı işlemler hakkında geri bildirim sağlamalıdır. Yani kullanılan animasyon, ara yüz ve kullanıcı arasındaki iletişimi güçlendirmek ve kullanıcının, ara yüz içinde gerçekleşen değişimler hakkındaki bilgi boşluğunu doldurmak için kullanılmalıdır (Arıçelik, 2016).

Animasyon kullanılan ortamlara örnek olarak tasarımcı/moleküler biyolog Eleanor Lutz'un tasarlamış olduğu virüs çeşitleri ve özelliklerini açıklayan, virüse protein aşılıp gelişiminin gösterildiği görüntüdür (Görüntü 53).



Görüntü 53: Eleanor Lutz'un virüsler için tasarladığı görüntü
(Visualoop, 2019)

Günümüzde eğitim, bilim, mimarlık, mühendislik, astronomi, tıp ve grafik tasarım gibi birçok alanda animasyon kullanımına oldukça çok rastlamaktayız. Animasyonlar istenilen bilgiyi net ve açıklayıcı bir biçimde aktarılmasını sağlamakta oldukça etkili yöntemlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

3.2.9 İnteraktif / Etkileşimli Ortamlar

Etkileşimli ürünler günümüzde yaşantımızın önemli bir parçası haline gelmiştir. Bilgi teknolojilerindeki yaşanan hızlı gelişim süreci ile birlikte etkileşimli ara yüzler bugün gündelik yaşantımızda kullandığımız birçok ürüne entegre edilmiş durumdadır. Ekran tabanlı deneyimler, kullanıcılara içerikleri keşfetmeleri için birden fazla seçenek sunmaktadır. Bunlar bazen insanlara yapılandırılmış yollar vererek ve var olan deneyimleri sergileyerek sunulmaktadır. Diğer zamanlarda ise tasarıma çoklu giriş noktaları yerleştirilerek sunulması gerekmektedir (Baer ve Vacarra, 2008, s. 171).

Etkileşimli tasarımlar, hedef kitleye iletilmek istenen Görüntüleri ya da verileri kontrollü bir şekilde sunan tasarımlardır ve bunlar, hedef kitleyi durağan bilgilendirme grafiklerden çok daha fazla zaman aralığında bilgi ile meşgul ettiği için yaygın olarak kullanılmaktadırlar (Krum, 2014, s. 47). Basitçe, etkileşim tasarımı dijital dünyayı insan dünyasına bağlayan bir süreçtir. Ekrana dayalı, gerçek gibi görünen ve fiziksel alanda olduğu gibi dijital alanda işleyen şeyleri birbirine bağlamaktadır. Bu bağlantı, kullanıcıların masaüstü bilgisayarlardan, telefonlardan ve saatlerden web sitelerine, uygulamalara ve oyunlara kadar dijital ürünler ve cihazlarla etkileşimde bulunmasına ve etkileşime girmesine yardımcı olmaktadır. Etkileşim tasarımı, tasarım ve işlev hakkında bildiğimiz her şeyi tek bir fikre birleştirilerek sunan bir kavramdır (Cousins, 2015). Günümüzde Kioksler bu tanıma uyan en önemli etkileşimli ortamlardır (Görüntü 54).



Görüntü 54: Kioks görüntüsü
(sıa, 2016)

Etkileşim, daha fazla Görüntü ile meşgul olabilmeye, daha yoğun bir deneyim yaşamaya ve izleyiciyi büyülenmiş bir şekilde daha fazla ekrana bağlamaya izin

vermektedir.Şüphesiz çok katmanlı interaktif sistemler için, iyi tasarlanmış, organize edilmiş, bilgilendirme tasarımlarına ihtiyaç duyulmaktadır(Baer ve Vacarra, 2008, s. 171).

Etkileşimli bir sistem için bilgilendirme tasarımı yapmak, karmaşık bir iştir buna ekolarak alan, sürekli ve hızlı bir şekilde evrim geçirmektedir (Baer ve Vacarra, 2008, s. 171). Ayrıca etkileşimli ortamların oluşturulması, programlama bilgisi gerektirmektedir ve bu nedenle diğerlerine göre daha pahalı olabilmektedir. Etkileşimli bir bilgilendirme tasarımı oluşturulurken, olası bir tarayıcı ve aygıt uyumluluk sorunlarına karşı dikkatli olunmalıdır. Bu tasarımlar basılamaz ve bir başka amaçla kullanılmak üzere kolayca revize edilemeyebilirler. Ancak yararları da bir o kadar açık olmaktadır(Neves, 2019).

Etkileşimli ortamlar yardımıyla sunulan bilgilendirme tasarımının diğer bir örneği ise 'Second Story Interactive Studio' tarafından Kansas şehrinde bulunan Ulusal 1. Dünya Savaşı Müzesi için hazırlanmış olan bilgilendirme tasarımıdır.Müze, ziyaretçilere 1. Dünya Savaşı ile ilgili düşündürücü ve katılımcı bir deneyim yaşatmak için medya tabanlı sergilemeler içerisinde, objeleri, interaktif teknolojiyi, videoyu, sesi, animasyonu, yazı ve grafikleri bütünleştirerek sunmayı amaçlamaktadır (Baer ve Vacarra, 2008, s. 182).Büyük grafik pano kurulumları sayesinde, Müze, Yol, Alışveriş Merkezlerinde kısacası kamusal mekânlarda interaktif ortamlar sayesinde hedef kitleye bilgilendirme ve yönlendirme sunulmaktadır (Görüntü 55).



Görüntü 55: Bilgilendirme ve yönlendirme sunan dokunmatik ekran monitörleri
(siia, 2016)

Müzeye gelen ziyaretçi ve turistler zaman çizelgesi üzerinden, resimler ve beraberindeki anlatımlarla savaşları seçip, savaş hatlarını ve mevzilerini izleyerek ve kaybedilen - kazanılan bölgeleri görerek, deneyimlemiş olmaktadır (Görüntü 56).



Görüntü 56: Müzeye gelen ziyaretçi ve turistler için Zaman Çizelgesi
(google, 2020)

4.BÖLÜM

UYGULAMA ÇALIŞMALARI

Uygulama çalışmaları için Manisa ilindeki bilgilendirme grafiği uygulamaları incelenmiştir. İnceleme sonucunda elde edilen bulgular ve sonuçlar aşağıda anlatılmıştır.

4.1 Manisa İçin Bilgilendirme Grafiği Uygulamaları

Ege bölgesinde yer alan Manisa, tarihi ve kültürel bakımdan oldukça zengin özelliklere sahip bir şehirdir. Bulunduğu coğrafi konum nedeni ile tarih boyunca çeşitli uygarlıklara ev sahipliği yapmış ve Osmanlı İmparatorluğu döneminde şehzade sancaklarından biri olması sebebiyle 'şehzadeler şehri' olarak da anılmaktadır.

Bilinen geçmişi Paleolitik çağa (yontma taş devri) kadar uzanan Manisa, Anadolu'nun batı kesiminde, Spil dağı ile Gediz nehri arasında kalan bölgede, tarih içerisinde farklı beylik ve uygarlığa ev sahipliği yapan yerleşim yerlerinden biridir. Zengin tarihi geçmişi, yaşanmışlıkları ve arkalarında bıraktığı o dönemi yansıtan pek çok eser sayesinde de zengin bir kültüre sahiptir. Manisa, ayrıca dönemin kentleşme ve şehir yaşamı hakkında da örnek bilgiler vermektedir.

Tez kapsamında yapılan araştırmalarda, Manisa ve özellikle taşınmaz kültür değerleri için hazırlanmış olan bilgilendirme tasarımlarının yeterli olmadığı gözlenmiş ve tezde uygulama çalışması olarak Manisa ve sahip olduğu kültür değerlerini tanıtıcı, klasik anlayışın dışında yeni bilgilendirme grafikleri önerileri tasarlanmasına karar verilmiştir. Manisa Valiliği, Manisa Belediyesi, Manisa İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, Manisa Turizm Danışma Bürosu başta olmak üzere

bölge bünyesinde, eserleri ve alanda düzenlenmekte olan turistik faaliyetler ile ilgili kişilerle ve uzmanlarla görüşülüp, bilgiler alınmış ve gerekli kaynaklar sağlanmıştır.

4.1.1 Manisa İçin Bilgilendirme Tasarımı

Tez kapsamında Manisa kültürü ve Manisa tanıtımına katkıda bulunması için çözüm önerisi olarak hazırlanan bilgilendirme grafikleri biçemlerinden biri de bilgilendirme panolarıdır. Manisa Belediyesi resmi internet sitesi, İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, turizm danışma büroları, eserlerle ilgilenen ve çalışanlardan aktarılan bilgiler ve kaynaklar doğrultusunda tasarlanan ve içerik metnlerinin yardımıyla da düzenlenen bilgilendirme panoları, Manisa'nın önemli bölgeleri hakkında özet bilgiler verecek şekilde gösterilmektedir.

Bilgilendirme panoları için oluşturulan, eserlerin yerine bizzat gidilip alanda incelenmesi sırasında yapılan gözlem ve Manisa ile ilgili yayınlanan fotoğraflardan elde edilen veriler yardımıyla oluşmaktadır. Eserlerin gerçek görünüşlerine bağlı kalınarak yapılan çizimlerde, her kesimin anlayabilmesi için oldukça sade ve açık şekilde bir yorumlama simgeleri benimsenmiştir. Modellenen yapıların etrafında kütleli leke yardımı ile düzenlenen geometrik formlar kullanılmıştır. Böylece vurgu yapılmak istenen eserler üstüne odaklanılmış, etrafında olan ayrıntılar, ikinci plana kaydırılmıştır. Vurgunun tam olarak anlaşılabilmesi için de ilgili eserlerin renk, boyut, biçim vb. etkenler yardımıyla diğerlerinden daha güçlü bir şekilde kullanılarak ön plana çıkması ve farklılaşması hedef alınmıştır. Tasarlanan bu çizimler, okunabilirliği etkilemeyecek biçimde açıklama yazılarının üst kısmına düzenlenmiştir. Başlıklar ve yazılar irdelendiğinde, Türkçe ve İngilizce olarak yazılan alanlarda, başlıklarda kalın biçem tercih edilerek Arial font kullanılmıştır.

Tipografide kullanılan renklerde, başlıklarda, çizimlerde ve özellikle de eser çizimlerinde kullanılan renk ve renk tonlarına uygun olan seçilerek çizimler ve yazı arasındaki geçiş sağlanmak istenilmiştir. Uygulanan yazı fontu sağlanan bu ahengin, renkler yardımıyla daha da daha ön plana geçmesi hedef alınmıştır.

Tipografik düzenlemeler sayfa içerisinde ortalanarak ve hizalanarak gösterilmiştir.

Metin kısmında yapılan Tipografik düzenlemelerde, Türkçe olarak yazılan metinler sağdan hizalı soldan serbest düzen yapılırken, İngilizce metinlerde ise soldan hizalı sağdan serbest düzenleme daha uygun görülmüştür. Bu şekilde iki metnin birbirleri ile bir uyum yakalaması ve aynı zamanda metinlerin bir bütün ve düzenli olarak tasarımın tümüne ortalanması sağlanmaktadır. Gerek Tipografik tasarımları olsun gerek görüntü tasarımlar olsun, tasarlama süreci boyunca çok fazla eskiz denemeleri yapılmış olup, sonunda kullanılması planlanan çalışmalara ulaşılmıştır.

Genel olarak incelendiğinde oldukça yalın ve net bir anlatımın tercih edildiği bilgilendirme panolarında renk ve renk tonlarının kullanımı gerekse tipografide uygulanan uygulamalar bakımından tasarım ilkeleri başlığı altında ifade edilen sıradüzen ilkesinin çok fazla derecede göz önünde bulundurulduğu söylenebilir. Amacı bilgiyi, hedef kitlenin dikkat çekici ve kolay ve net şekilde kullanabileceği biçimde tasarlamak ve de kullanıcının gereksinimlerini karşılamak üzere ifade etmek olan bilgilendirme grafikleri biçimi olan ve tez kapsamında tasarlanan afişlerin amaca uygun tasarlandığı düşünülmektedir.

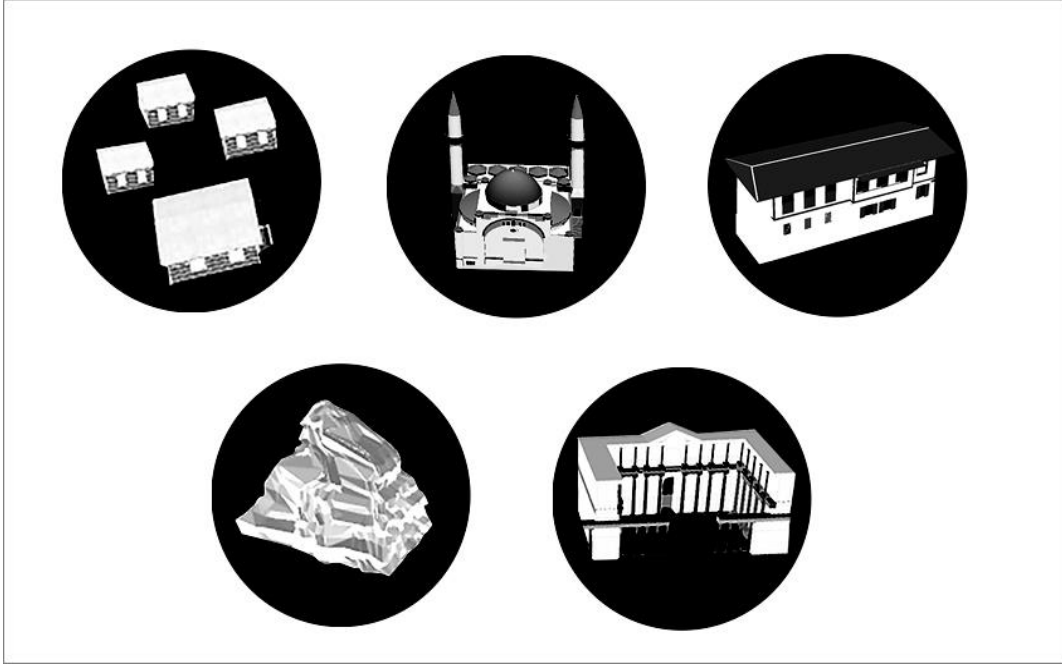
4.2 Manisa Gezilebilir Yerler İçin Piktogram Tasarımı

Tez uygulaması kapsamında tasarımı yapılan ürünlere yer verilmesinden dolayı öncelikle piktogram tasarlanarak başlanılmıştır. Proje için oluşturulan piktogram tasarımları Manisa'ya gezmek amacı ile gelenlerin gereksinimlerini karşılamak amacı ile tasarlanmıştır.

Piktogramlarda oluşturan çizimler, kültürel değerlerin yansıtabilmeleri açısından boyut etkisi verilerek tasarlanmıştır. Bu sayede yapının hem orijinalliğini yansıtmaya hem de hedef kitle tarafından kolaylıkla anlaşılabilir olmasına dikkat edilmiştir.

Kullanılacağı alana göre boyutları farklılık gösteren piktogramların, tasarlama süresince en uygun kullanımının uygulanması adına (Görüntü 57), negatif – pozitif seçenekleri olmak üzere üç ayrı şekilde ele alınarak etkileri incelenmiştir.

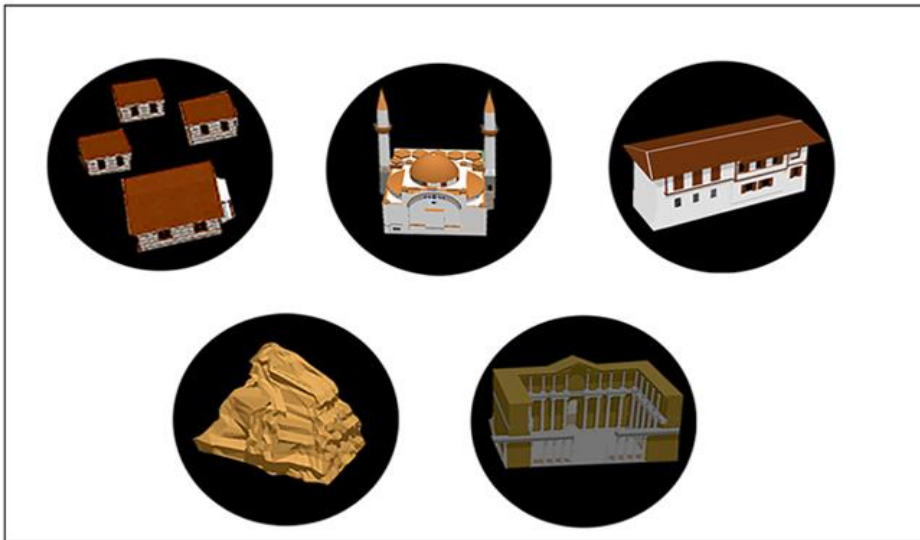
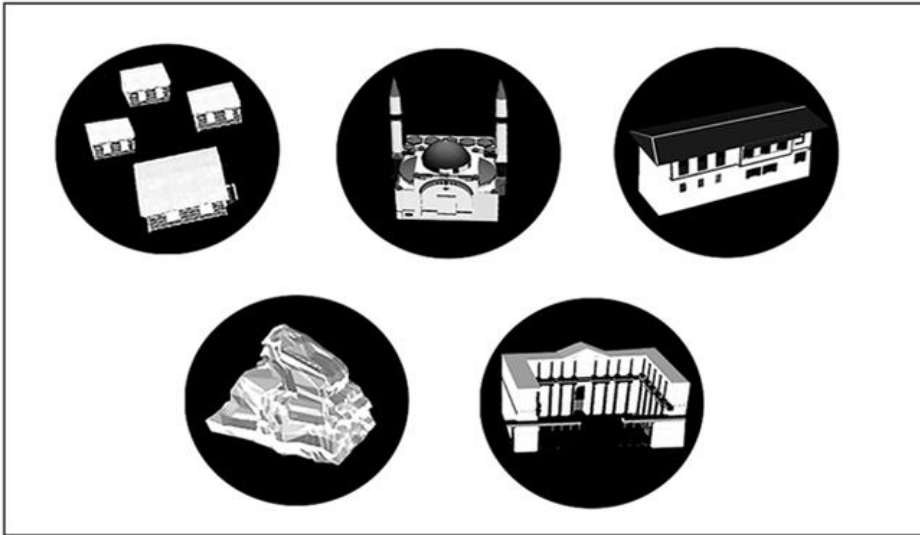
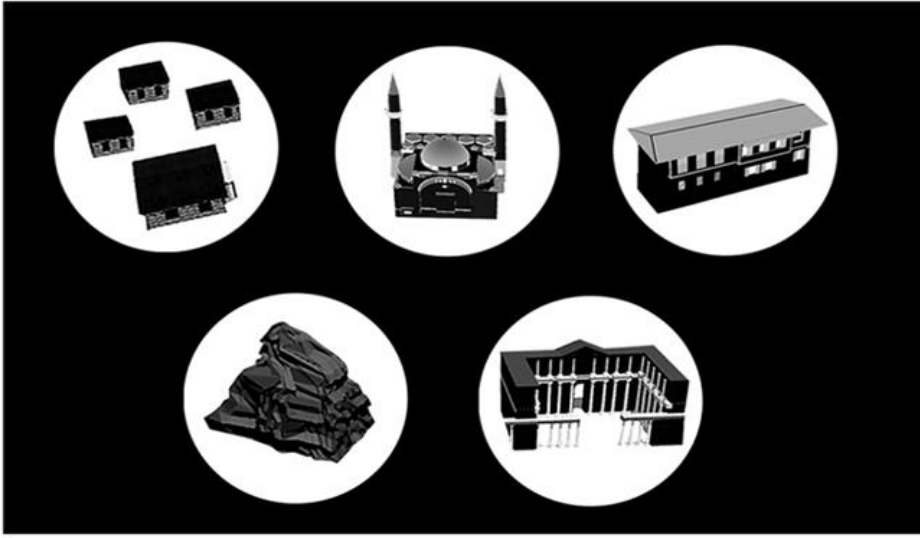
Bu çalışmalar arasından, tasarlanacak bilgilendirme tasarımına en uygun olanı renkli olan piktogram düşünüldüğünden dolayı renkli olanı tercih edilmiştir (Görüntü 58).



Görüntü 57: Piktogram tasarımı-I
(Tasarım: Mert Pehlivanlar)

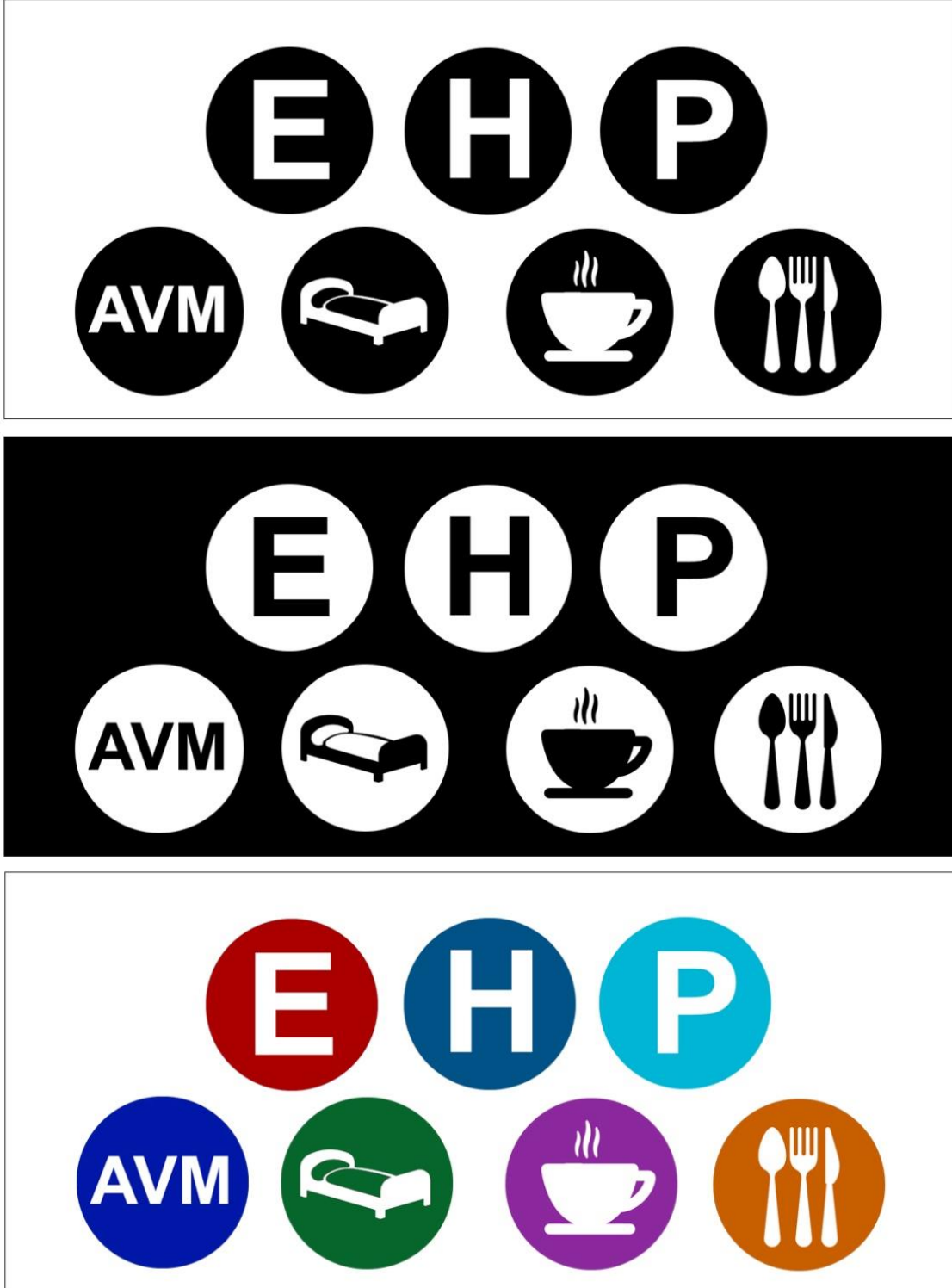


Görüntü 58: Piktogram tasarımı-II
(Tasarım: Mert Pehlivanlar)



Görüntü 59: Piktogram tasarımı-III
(Tasarım: Mert Pehlivanlar)

Manisa'ya gelen ziyaretçilerin gereksinimlerini karşılamak adına tasarımlar yapılmıştır. Bunlar yeme-içme, konaklama, eczane, hastane, park yeri gibi piktogramlar da düşünülüp gereksinim duyulabilecek alanların piktogram tasarımında da yer verilmiştir (Görüntü 60).



Görüntü 60: Temel gereksinimleri için tasarlanan piktogramlar
(Tasarım: Mert Pehlivanlar)

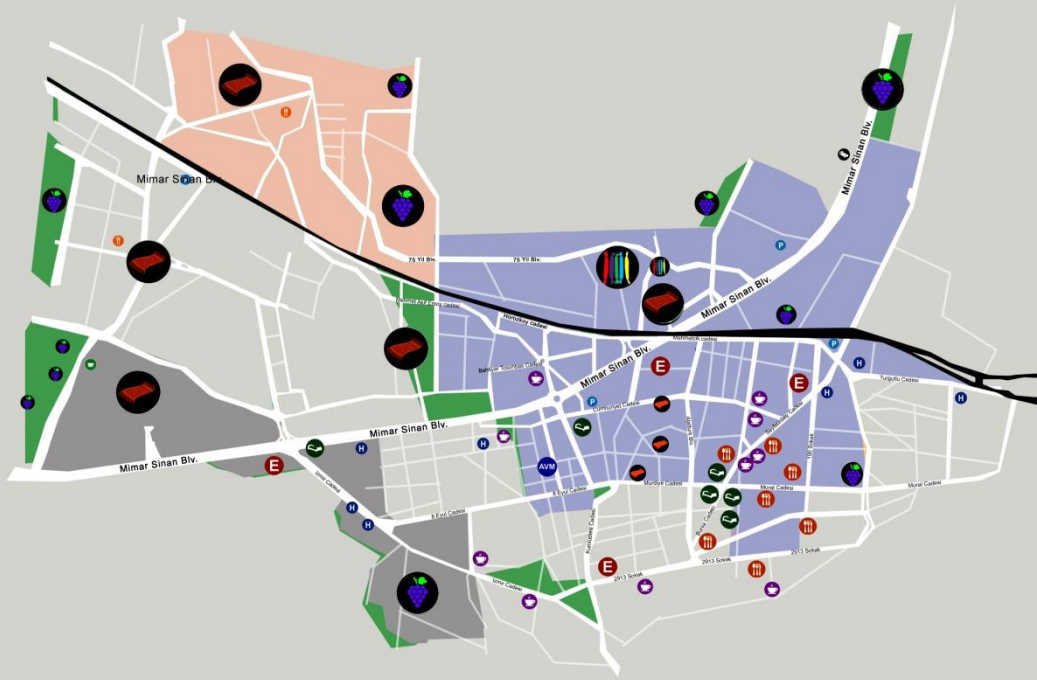
Yapılan piktogram tasarımlarının ilgili oldukları alanlarda kullanım özellikleriyle birbiriyle uyumlu bir şekilde tasarlandığı düşünülmektedir. Birbirleri arasında tutarlı bir oluşturma çabası ile elde edilmiş olan piktogram dizgeleri ayrıca kullanılacakları mekân ve alanlar ile uyum içinde oldukları düşünülmektedir.

4.3 Manisa Gezilebilir Yerler için Harita Tasarımı

Manisa gezilebilir yerlerin tek bir parça halinde gösterilip hedef kitlelere sunulması ve gelen ziyaretçilerin kolaylıkla geziler yapıp aynı zamanda da gereksinimlerini karşılamaları adına harita tasarımı uygulanmıştır. Aynı zamanda renk kodlamaları ve piktogramlar ile de harita üzerindeki yeri gösterilmiştir.

İlk aşamada dikkat edilen şey Manisa'nın kent sınırlarının orijinal haritasından yararlanılmıştır. Turistik yerlerin ve gereksinimlerini gösteren piktogramlar uygun boyuta indirgenmiş ve zıtlık oluşturularak piktogramlar arasında okunabilirlik ve dikkat çekicilik hedeflenmiştir. Haritada gösterilen piktogramların boyutları geometrik olarak eşit hale getirilmiştir. Aynı zamanda zıtlığın yanı sıra uyum oluşturulup dikkat çekici olması hedeflenmiştir.

MANİSA



- | | |
|---|--|
|  MESİR MACUNU |  ECZANE |
|  MANİSA ÜZÜMÜ |  PARK |
|  MANİSA HALISI |  CAFE |
|  RESTAURANT |  OTEL |
|  HASTANE |  ALIŞ VERİŞ MÉRKEZİ |

Görüntü 61: Manisa'da gezilip görülecek yerler için yapılan harita tasarımı
(Tasarım: Mert Pehlivanlar)



Görüntü 62: Gezilip görülecek yerler harita tasarımının pano görüntüsü
(Tasarım: Mert Pehlivanlar)

4.4 Manisa İçin Bilgilendirme Panoları Tasarımı

Tez kapsamında Manisa kültür değerlerinin tanıtımına katkıda bulunması için çözüm önerisi olarak geliştirilen bir diğer öneri ise bilgilendirme panolarıdır. Manisa Büyükşehir resmi internet sitesi, İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, turizm danışma büroları ve eserlerle ilgilen görevlilerden alınan bilgiler doğrultusunda hazırlanan içerik metinleri yardımıyla düzenlenen bilgilendirme panoları, her bir eser hakkında özet tasarımı yapılan bilgiler verilerek sunulmaktadır.

Bilgilendirme panolarında yer alması için tasarlanan çizimler, eserlerin yerinde incelenip, gözlem yapıldıktan sonra, fotoğrafları çekilmiş ve hazırlanılmıştır. Aynı zamanda yapıların Manisa ile ilgili yayınlanan fotoğraf derlemelerinden de yararlanılmıştır. Orijinal hallerine bağlı kalınarak yapılan çizimler her kesimden insanın anlayabileceği yalın ve sade bir dille hazırlanılmıştır. Bu anlayışı tasarıma aktarmak için serbest geometrik şekil formlarından yararlanılarak hazırlanılmıştır (Görüntü63).



Görüntü 63: Bilgilendirme panolarından bir görüntü
(Tasarım Mert Pehlivanlar)

Bilgilendirme panolarında yer alan metinler için çeşitli yazı karakterleri denenip sonuç olarak hazırlanan çizimlere uyum sağlaması ve tasarımı seçilip, etkisini daha güçlü kılacak Arial yazı fontu tercih edilmiştir. Başlık ve metin ayrımı, yazı karakterlerinde punto ve farkı kullanılması yoluna gidilmiştir. Metinler için uygulanan Türkçe-İngilizce

ayrımı da benzer bir biçimde ilişkilendirilmiştir. Tipografik düzenlemede renk tonlamaları incelendiğinde başlıklarda; çizimler ve yazı için kullanılan renkler arasında bir uyum sağlanması planlanmıştır ve sonunda kullanılması için planlanan çalışmalar ortaya konulmuştur.

Tipografik düzenlemeler ve görüntü tasarımları süreci boyunca birçok eskiz denemeleri yapılmıştır ve sonunda kullanılması planlanan çalışmalara ulaşılmıştır.



Görüntü 64: Yapılan eskiz çalışmalarından görüntüler
(Tasarım: Mert Pehlivanlar)

MANİSA

AĞLAYAN KAYA / NIOBE

Kral Tantalos'un kızı Niobe, Thebai kralı Amphion ile evlenir ve bu evlilikte 6 kız 6 erkek toplam 12 çocuk olur. Arkadaşı tanrıça Leto'nun ise Apollon ve Artemis olmak üzere sadece 2 çocuğu bulunmak- tır. Bir Leto şenliği sırasında Niobe, kendisinin 12 çocuğu olduğunu oysa Leto'nun sadece 2 çocuğu olduğunu söyleyerek övünür. Niobe'yi kıskanan Leto , Apollon ve Artemis'e Niobe'nin çocuklarını öldürmelerini emreder , onlar da Niobe'nin 12 çocuğunu oklarla öldürürler. Niobe çocuklarının cesetle- ri başında günlerce ağlar. Sonunda Zeus Niobe'ye acır ve onu bu acısına bir son vermek için onu taş haline getirir. Bugün Spil Dağı eteklerinde bulunan bu kaya , bölgede en çok ziyaret edilen yerlerden birisidir.

Niobe, the daughter of King Tantalus, marries Amphion, the king of Thebai, and has 6 children, 6 boys and 12 children. His friend goddess Leto has only two children, Apollon and Artemis. During a Leto festival, Niobe prides herself on saying that Leto has only two children. Jealous of Niobe, Leto orders Apollo and Artemis to kill the children of Niobe, and they kill 12 of Niobe's children with arrows. Niobe cries for days at the head of his children. Finally, Zeus pities Niobe and turns him into a stone to put an end to this pain. This rock, which is located on the foothills of Spil Mountain, is one of the most visited places in the region.



Görüntü 66: Manisa Ağlayan Kaya için tasarlanan pano tasarımı

(Tasarım: Mert Pehlivanlar)

MANİSA

SPİL DAĞI MİLLİ PARKI / SPIL MOUNTAIN NATIONAL PARK

Şehrin hemen güneyinde yükselen Spil dağında yer alan Milli park. Manisa'dan 23 km'dir. 60 metre yükseklikten başlayarak zirvede 1517 metreye ulaşan Spil Dağı şehre oranla 15 derece kadar daha serindir. Sandık Kale, Tantalos Kalesi gibi arkeolojik, Niobe, Kybele gibi mitolojik değerleri, mağara, in, kanyon, Dolin gölü gibi jeolojik formasyonları ve panoramik güzellikleri ile ülkemizin en güzel parklarından biridir. Spil Milli Parkı laleleri ile ünlüdür. Osmanlı İmparatorluğu zamanında bir devre adını veren lalelerin Spil Dağından götürül- düğü rivayet edilmektedir. Milli Parkın mutlak koruma sahası olan Seyir Tepe çevresinde endemik bitki türleri, derin vadiler, kar ve rüzgarı şekillen- dirdiği yaşlı çam ağaçları bulunmaktadır. Bitki örtüsü yönünden zengin olan Milli parkta metre yüksekliğe kadar Kızılcım daha yükseklerde ise Karaçam ve karışık olarak meşe, ardıc, çınar, defne, laden, berberis, kuşburnu ve yaban mersini bulunmaktadır. Yaban hayatı bakımından da keklik, tavşan, çakal, yaban domuzu ve bir çok ötücü kuş cinsi parkta yaşayan hayvanlardır.

National park located on Spil Mountain rising just south of the city. It is 23 km from Manisa. Spil Mountain, which starts at a height of 60 meters and reaches 1517 meters at the summit, is 15 degrees cooler than the city. It is one of the most beautiful parks of our country with its archaeological values such as Sandık Castle, Tantalus Castle, mythological values such as Niobe, Kybele, geophysical formations such as cave, in, canyon, Dolin lake and panoramic beauties. Spil National Park is famous for its tulips. It is said that the tulips, which gave the name of a period during the Ottoman Empire, were taken from Spil Mountain. There are endemic plant species, deep valleys, old pine trees shaped by snow and wind in the vicinity of Seyir Tepe, which is the absolute protection area of the National Park. In the National Park, which is rich in vegetation, there are red pine trees up to a height of meters and there are black pine and mixed oak, juniper, plane tree, laurel, laden, berberis, rosehip and blueberries. Many songbirds are animals that live in the park.



Görüntü 67: Manisa Spil Dağı Milli Parkı için tasarlanan pano tasarımı

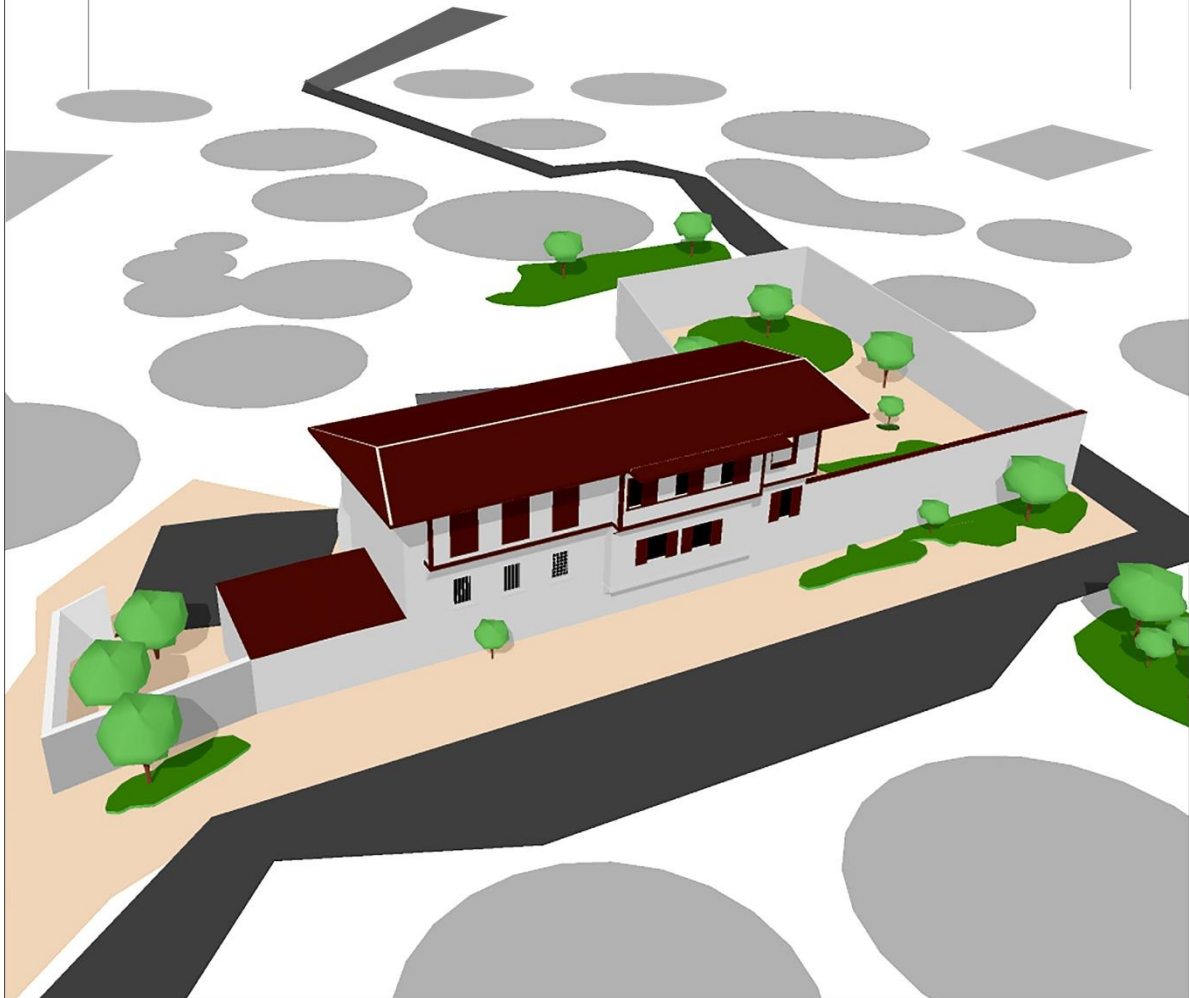
(Tasarım: Mert Pehlivanlar)

MANİSA

KULA EVLERİ / KULA HOUSES

Kral Tantalos'un kızı Niobe, Thebai kralı Amphion ile evlenir ve bu evlilikte 6 kız 6 erkek toplam 12 çocuk olur. Arkadaşı tanrıça Leto'nun ise Apollon ve Artemis olmak üzere sadece 2 çocuğu bulunmak- tadır. Bir Leto şenliği sırasında Niobe, kendisinin 12 çocuğu olduğunu oysa Leto'nun sadece 2 çocuğu olduğunu söyleyerek övünür. Niobe'yi kıskanan Leto, Apollon ve Artemis'e Niobe'nin çocuklarını öldürmelerini emreder, onlar da Niobe'nin 12 çocuğunu oklarla öldürürler. Niobe çocuklarının cesetleri başında günlerce ağlar. Sonunda Zeus Niobe'ye acır ve onu bu acısına bir son vermek için onu taş haline getirir. Bugün Spil Dağı eteklerinde bulunan bu kaya, bölgede en çok ziyaret edilen yerlerden birisidir.

Niobe, the daughter of King Tantalus, marries Amphion, the king of Thebai, and has 6 children, 6 boys and 12 children. His friend goddess Leto has only two children, Apollon and Artemis. During a Leto festival, Niobe prides herself on saying that Leto has only two children. Jealous of Niobe, Leto orders Apollo and Artemis to kill the children of Niobe, and they kill 12 of Niobe's children with arrows. Niobe cries for days at the head of his children. Finally, Zeus pities Niobe and turns him into a stone to put an end to this pain. This rock, which is located on the foothills of Spil Mountain, is one of the most visited places in the region.



Görüntü 68: Manisa Kula Evleri için tasarlanan pano tasarımı

(Tasarım: Mert Pehlivanlar)

MANİSA

SULTAN CAMİİ/ SULTAN MOSQUE

Kral Tantalos'un kızı Niobe, Thebai kralı Amphion ile evlenir ve buevillilikte 6 kız 6 erkek toplam 12 çocuk olur. Arkadaşı İarınça Leton'un ise Apollon ve Artemis olmak üzere sadece 2 çocuğu bulunmak- tadr. Bir Leto şenliđi sırasında Niobe, kendisinin 12 çocuđu olduđunu oysa Leton'un sadece 2 çocuđu olduđunu söyleyerek övünür. Niobe'yi kıskanan Leto, Apollon ve Artemis'e Niobe'nin çocuklarını öldürmelerini emreder, onlar da Niobe'nin 12 çocuđunu oklarla öldürürler. Niobe çocuklarının cesetleri başında günlerce ağlar. Sonunda Zeus Niobe'ye acır ve onu bu acısına bir son vermek için onu taş haline getirir. Bugün Spil Dađı eteklerinde bulunan bu kaya, bölgede en çok ziyaret edilen yerlerden birisidir.

Niobe, the daughter of King Tantalus,marries Amphion, the king of Thebai, and has 6 children, 6 boys and 12children. His friend goddess Leton has only two children, Apollon and Artemis. During a Leto festival, Niobe prides herself on saying that Leton has only two children. Jealous of Niobe, Leto orders Apollo and Artemis to kill the children of Niobe, and they kill 12 of Niobe's children with arrows. Niobe cries for days at the head of his children. Finally, Zeus pitys Niobe and turns him into a stone to put an end to this pain. This rock, which is located on the foothills of Spil Mountain, is one of the most visited places in the region.



Görüntü 69: Manisa Sultan Camii için tasarlanan pano tasarımı

(Tasarım: Mert Pehlivanlar)

MANİSA

SARDES TAPINAĞI / SARDIS

SARDES İzmir - Ankara karayolu üzerinde, Manisa'ya 70 km kadar uzaklıkta bulunan Sart, Lidya Devletinin başkenti idi ve M.Ö. VI. Ve VII. Yüzyıllarda, ekonomik ve politik büyük bir güce sahipti. Lidyalılar servetlerinin önemli bir kısmını şimdiki Sart çayı adıyla anılan Paktolos nehri civarındaki altın madenlerini işleyerek elde etmişlerdir. Kral Midas da her dokunduğu şeyi altına çevirme gücünden bu nehirden yıkanarak kurtulmuş-tur. Hellenistik döneme ait Artemis Tapınağı, Mermer Avlu-Gymnasium Kompleksi ve M.S. 17 yılındaki deprem den sonra yapıldığı sanılan sinagog, Sart ören yerinde ki görülmeye değer kalıntılardan bazılarıdır. Tarihte devlet güvencesinde paranın ilk basıldığı yer olarak bilinen Lidya döneminin Sardes Kenti, tarım, hayvancılık, ticaret ve Paktolos (Sart) çayı'nda yapılan altın madenciliği sayesinde zengin bir kent almıştı. M.Ö. 7. Yüzyıldan başlayarak M.S. 7. Yüzyıl erken Bizans dönemine kadar süren 14 yüzyıl boyunca Sardes gerek ulaşım, gerekse idari ve ticari bakımdan önemli bir kent olma özelliğini korumuştur. UNESCO Dünya Mirası Geçici Listesi'nde bulunan bu alanda ayrıca inçilde adı geçen 7 kiliseden birisi bulunmaktadır.

Located on the İzmir - Ankara highway, about 70 km from Manisa, Sardis was the capital of the Lydian State. VI. and VII. In the centuries, economic and political power had great power. The Lydians obtained a significant portion of their wealth by processing gold mines around the Pactolos river, now called Sart. King Midas was able to turn every thing he touched into gold by washing it from this river. The Temple of Artemis, Marble Courtyard Gymnasium Complex and M.S. The synagogue, which was thought to have been built after the earthquake of 17, is one of the ruins that are worth seeing. The city of Sardes, known as the first place where money was first printed in the state security, was acquired by the city of agriculture, livestock, trade and goldmining in the Pactolos (Sart) stream. B.C. Starting from the 7th century, M.S. During the 14th century, which lasted until the early Byzantine period of the 7th century, Sardes remained an important city in terms of transportation, administration and trade. This area, which is on the UNESCO World Heritage Temporary List, also includes one of the 7 churches mentioned in the Bible.



Görüntü 70: Manisa Sardes Tapınağı için tasarlanan pano tasarımı

(Tasarım: Mert Pehlivanlar)

Genel anlamda oluşturulan tasarımlar oldukça sade bir anlatım dilinin tercih edildiği bilgi panolarında, renk ve tipografi için uygulanan düzenlenmeler bakımından tasarım ilkeleri başlığı altında yer alan sıradüzen ilkesinden yararlanıldığı söylenebilmektedir. Amacı ve verilmek istenen bilgiyi, izleyicinin etkili ve anlaşılabilir şekilde düzenlemek ve kullanıcının ihtiyaçlarına cevap vermek üzere sunmak olan bilgilendirme grafikleri ürünü olan ve tez kapsamında tasarımı yapılan panolar sayesinde bu amacın gerçekleştirebileceği düşünülmektedir.



Görüntü 71: Tasarımı yapılan bilgilendirme panoları
(Tasarım: Mert Pehlivanlar)

SONUÇ

Bu çalışmada, bilgi grafikleri kent meydanlarında etkili bilgi aktarımı ve bilgi paylaşım aracı olarak analiz edilmiştir. Bu bilgi grafiklerinin arkasındaki temel amacı, günümüzde yeni teknolojiler, gelişmiş gerçeklik ve sanal nesnelere, bilim modelleri ve büyük veri analizi ile birleştirilerek sofistike, animasyonlu, 3 boyutlu ve etkileşimli modeller oluşturma olanaklarını genişletirken ve görselleştirirken insan anlayışını geliştirmektir. Bu nedenle, bilgi görselleştirmesinin dinamik veya statik modellerini analiz etmek için birçok çalışma vardır. Farklı çalışmalar, dinamik ve etkileşimli modellerin her zaman statik modellerden daha iyi performans göstermediğini, bazen hedef kitlenin ayrıntılara girmesi, bilgileri anlaması ve sindirmesi için zaman ayırmanın gerekli olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, bilgi grafikleri görsel ikna ve karmaşık modelleri basitleştirmek, çok daha önemli olan, kullanıcılarının farklı bilgi türlerinin ve veri kaynaklarının aktivasyonu ve kombinasyonu sürecine dahil etmek, çeşitli enstrümanları kullanarak, görsel metaforları bir araya getirmektedirler. İnsan beyninin metin bilgilerini kolayca anlama ve ham verileri ve bilgisayar tarafından üretilen kayıtları çözme kapasitesinin sınırlı olduğu bilinmektedir ve bu yüzden, görsel grafik sistemleri, yani bilgi grafikleri, karmaşık süreçleri görselleştirmek için birçok avantaj sağlamaktadır. Ayrıca bilgi grafikleri, özellikle kent ve kent meydanlarında, bilgi görselleştirmeyi geliştirir, farklı veri kaynakları ve dinamik bilgisayar tarafından oluşturulan kayıtlar arasındaki karmaşık ilişkileri gösterir ve bilgi anlama, bilgi edinme ve öğrenme, bağlam ekleme ve verilerin anlamını artırma işlemlerini kolaylaştırır. Ayrıca, büyük veri analizi ve nesnelere İnterneti teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla birlikte görsel bilgi ve veri kaynaklarının doğru organizasyonu kullanarak daha da önemli hale gelmektedir. Böylece bilgilendirici grafikler konusunda uzmanlaşmak, görsel okuryazarlık ve grafik tasarım için de anahtar bir yeterlilik haline gelmiştir.

Bu çalışma, kentlerdeki büyük meydanları kullanma sırasında ihtiyaca yönelik kullanımın kolaylaştırılması ve yaya veya araçla trafik akışının kolay sağlanması amacıyla kullanılan bilgilendirme grafiklerini incelemiştir. Genel olarak görüleceği üzere kullanım esnasında basit bir görsel tasarım sunmakta olmasına rağmen bu grafiklerin kullanım anına gelene kadar birçok aşamadan da geçtiği bilinmektedir. Bu çalışmaların sonucunda, farklı türdeki kentsel ortamlar içerisinde ayrı çalışmalar

yapılarak daha iyi bir kentsel bilgilendirme grafiklerinin sınıflandırabilmekte ve kullanılabilir. İlk sembollerden ve kodlama sistemlerinden beri, görselleştirme araçları bilgi ve iletişim süreçlerinin aktarımını geliştirmeyi, zaman ve mekân sınırlamalarını aşmayı amaçlamaktadır. Teknolojiler, insanların yeni bilgi ve bilgi edinme ve paylaşma yöntemlerini önemli ölçüde geliştirmiştir. Bugün, metin ve sayısal sistemler (harfler ve sayılar, glifler, hiyeroglifler, veri ve kodlar, semboller), resimler ve grafik sistemleri (fotoğraflar, semboller, şemalar, diyagramlar, tablolar gibi) dâhil olmak üzere bilgi ve bilgilerin görsel aktarımı için birçok farklı yöntem kullanılmaktadır. Büyüyen kentlerde bilgi aktarımının uygulanması ve büyük miktarda veri birikimi ile, karmaşık sistemleri ve karşılıklı bağımlılıkları görselleştirmek için bilgilendirici grafiklerin önemi de giderek artmaktadır. Görselleştirme her zamankinden daha fazla alandaki insanların günlük çalışmasının önemli bir unsuru haline gelmiştir. Kentlerdeki bilgilendirici grafikler, hangi meydana olduğunu tespit etmek, tam olarak nerde olduğunu ve nereye gideceğini araştırmak, gördüğü bilgiyi iletmek ve bilgiyi belli bir uzmanlık alanı veya yabancı dil gerektirmeden kavrayabilmek ve farklı yerlerden, farklı yaş gruplarının kullanımını iyileştirmek gibi amaçlar düşünülerek görsel modellerle çeşitlendirilmişlerdir. Uygun şekilde sunulması halinde, bilgilendirici grafikler, mesajın hem etkisini hem de anlamını daha geniş bir halka sunarak oldukça etkili iletişim araçlarıdır.

Bilgi görselleştirme ve bilgi aktarımı ile ilgili araştırma, grafik tasarım ve bilişim teknolojilerinin daha geniş kullanımı ve büyük veri, sofistike insan-bilgisayar etkileşim modelleri ve karmaşık sistem analizindeki son gelişmeler bağlamında özellikle önem kazanmaktadır. Disiplinler arası araştırma alanlarının ortaya çıkması, farklı alanlarda uzmanları bir araya getirme ve daha büyük araştırma topluluklarında iletişimi içermenin yanı sıra çeşitli dijital araçlardan, bilimsel bağlamlardan ve ortamlardan veri birikimi, bilgiye daha iyi erişim için özel ihtiyaçlar yaratmaktadır. Dolayısıyla, bilgilendirici grafikler bilgi için geliştirilmiş modeller paylaşımı ve daha derin bilgi anlayışını içermektedir. İnsan aklının görsel bilgiyi diğer yazılı veya sözlü bilgiye kıyasla daha kısa sürede ve daha verimli ve kalıcı bir şekilde algılayabildiği kanıtlanmıştır. Ayrıca, insan beyninin görme, görsel bellek, renkler, şekiller, hareket, desenler, mekânsal farkındalık ve görüntü hatırlama gibi görsel işleme biçimlerine adanmış olduğu tahmin edilmektedir. Dolayısıyla, bu bilgilendirme grafikleri kentlerde

ve kent meydanlarında herhangi bir araçla veya yaya seyahat edenlerde, insan görsel sisteminin, görsel girdiden kavramsal bilgileri çıkarma görevine mükemmel bir şekilde uyarlandığını görülmüştür. Bu bulgu, görsel iletişimin diğer tüm iletişim yöntemlerinden çok daha güçlü ve hızlı olduğu ifadesini desteklemektedir.

Bu tez içinde verilen bilgi grafiklerinin tasarımı birer, görsel tasarım, veri görselleştirme, veri analizi, bilimsel görselleştirme modeli, medya okuryazarlığı, bilgisayar görselleştirme modeli ve görsel efekt örnekleridirler. Böylece, karmaşık bilgi görselleştirme modellerinin hazırlanması genellikle bilim iletişiminin kapsamını genişletir ve bir sanat biçimi haline gelir ve bu da grafik tasarımı içermektedir. Bununla birlikte, grafik tasarımcılar, araştırmacıların iyi görselleştirmeler hazırlama yeterliliklerini önemli ölçüde genişletmeye yardımcı olabilmektedirler. Bu nedenle, grafik tasarım çalışmalarında uygun görselleştirme yöntemlerine, modellerine ve araçlarına hâkim olmak, önemli bir bilim iletişimi yetkinliği olarak teşvik edilmelidir.

Bu çalışmanın ardından, bilgi grafikleri, grafik tasarım, bilgi tasarımı, görsel iletişim, veri, bilgi ve bilgi görselleştirme, bilgi paylaşımı, diyagram oluşturma, hikâye anlatma ve diğerlerini birleştiren farklı araştırma disiplinlerinden unsurları birleştirdikleri için karmaşık bilim görselleştirme araçları olarak araştırılabilir. Bu nedenle, karmaşık bilgi grafikleri, temel kavram ve yaklaşımların ayrıntılı bir incelemesini ve analizini sağlamayı ve etkili bilgi görselleştirme ve bilgi paylaşım aracı olarak işlevlerini daha detaylandırılarak araştırılabilir. Ayrıca, bilgi grafiği oluşturmak için farklı grafik tasarım araçlarından bazıları uygulanabilir ve karşılaştırmalı bir çalışma yapılabilir. Bilgilendirici grafikler çoğu gelişmiş ve gelişmekte olan ülkede iyi bilinmektedirler ve yaygın olarak kullanılsa bile, yeni teknolojiler ve daha iyi bilgi görselleştirmesi için artan ihtiyaçlar ile çeşitli bilimsel ve araştırma yapılarak daha fazla iyileştirilebilirler. Ayrıca, bu çalışma, bu çalışmada kullanılan bilgilendirme grafiği dışında göze çarpan grafiklerin değerlendirilmesi için de kullanılabilir. Tüm bu eğilimler, günlük aşırı bilgi yükü ile birlikte, bilgiyi insan beyni algısını artıracak şekilde temsil etmek için yeni yöntemler de gerektirmektedir.

İçinde bulunduğumuz bilgi çağında her an karşı karşıya geldiğimiz bilgilendirme ile ögelerinin düzenlenmesi ve amacına uygun hale getirilmesi yolunda bilginin tasarlanmasında duyulan gereksinim her geçen gün artmaktadır. Bu nedenle, sürekli artmakta olan bilgi karmaşası içerisinde, insanlara verilecek bilgilere etkin yönelişlerini sağlamak için olabildiğince yalın ve çarpıcı özellikle de nitelikli bilgilendirme tasarımı uygulamalarına artan bir gereksinim söz konusudur.

Günümüzün bilgi çeşitliliği ve çokluğuna paralel olarak söz konusu bilgilerin aktarılmasının tasarımına yönelik çok çeşitli alanlar bulunmaktadır. Bu alanların sorunlarını gidermeye yönelik bilgilendirme tasarımı çalışmalarında teknolojinin sağladığı yenilikler ve çeşitlilikler oldukça önemlidir. Bilgilendirilme, her geçen gün daha da önem kazanan geçmişten bugüne kadar devam eden ve varlığını sürdürmeye çalışan kültürel birikimlerimizin, günümüze ve gelecek nesillere aktarılması yolunda büyük önem taşımaktadır.

Ülkemizin zengin tarihi geçmişi ve değerleri ile oluşan kültür varlıklarımızın tanınmasına yönelik gerçekleştirilen bilgilendirme tasarımları incelendiğinde, söz konusu tasarımların yetersizliği, özgün olmamaları ve sıradan olmaları gibi sorunlarla karşılaşmıştır.

Bu sorunların ortadan kaldırılması çözüm önerileri getirebilmesi adına tez konusu 'Kent Meydanlarında Bilgilendirme Grafikleri' olarak belirlenmiş bu kapsamda kuramsal bilgiler toplanmış ve bilgilendirme grafikleri yönünde sorunları olan aynı zamanda zengin tarihe sahip Manisa şehri ile sınırlandırılmıştır.

Yapılan bu tez çalışmasının hedefi, bilgilendirme tasarımını genel olarak ele alıp Manisa için bilgilendirme tasarımları yapılmıştır. Bunlar piktogram tasarımları, harita tasarımı, pano tasarımı, broşür tasarımıdır. Yapılan bu tasarımlar Manisa'yı hem bilgilendirmek hem de Manisa ya gelen ziyaretçilerin hiçbir zorluk çekmeden Manisa'nın kültür varlıklarını inceleyip görmelerini sağlayıp gereksinimlerini kolay bir biçimde yapabilmeleri hedef alınmıştır. Bu tez çalışmasının, bilgilendirme tasarımının gelişmesinde katkıda bulunulacağı ve konu ile ilgili yol gösterilebileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Altun, N. (2012). *Sosyoloji Kentleşme*. Bahar, H. İ. (Ed.). Polis Akademisi Yayınları, Ankara, ss. 263-281

Ambrose, G., ve Harris, P., (2013). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri*, İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Anadolu Ajansı. (2014). Makedonya’da Yaşananlar. Retrieved January 24, 2020, from <https://www.aa.com.tr/tr>

Arıçelik, S. (2016). Kullanıcı Deneyimi Tasarımında Animasyon Kullanımı. Retrieved January 20, 2020, from <https://sherpa.blog/makale/kullanici-deneyimi-tasariminda-animasyon-kullanimi>

Arslan, H. (2014). Kentsel Dönüşüm Süreçlerinin Kentsel Haklar Temelinde

Değerlendirilmesi Gerekliliği. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*. <https://doi.org/10.18493/kmusekad.01749>

Avrupaninsesi. (2019). Kuzey Makedonya’da cumhurbaşkanlığı seçimi. Retrieved January 24, 2020, from <https://www.avrupaninsesi.com/kuzey-makedonya--da-cumhurbaskanligi-secimi-4088>

Aydınlı, S. (1986). *Mekansal değerlendirmede algısal yargılara dayalı bir model*. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 1986

Baer, K., & Vacarra, J. (2008). *Information design workbook*. Massachusetts: Rockport Publishers

Barnard, M. (2013). *Graphic Design as Communication*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315015385>

Becer, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım*(8. Baskı). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları

Behance. (2019). maps on Behance -Rome. Retrieved January 24, 2020, from <https://www.behance.net/gallery/1483801/maps>

Bidolubaski. (2019). Grafik Tasarımcılar İçin Basit Renk Teorisi. Retrieved January 24, 2020, from <https://www.bidolubaski.com/blog/grafik-tasarimcilar-icin-basit-renk-teorisi>

Bilgiustam. (2018). Brezilya’nın Simgesi; “Cristo Rendor” Kurtarıcı İsa Heykeli. Retrieved January 24, 2020, from <https://www.bilgiustam.com/brezilyanin-simgesi-cristo-rendor-kurtarici-isa-heykeli/>

Buccolieri, R., Salizzoni, P., Soulhac, L., Garbero, V., & Di Sabatino, S. (2015). The

breathability of compact cities. *Urban Climate*.
<https://doi.org/10.1016/j.uclim.2015.06.002>

Calori, C. (2007). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. New Jersey: John Wiley.

Carmona, M. (2003). *Public places, urban spaces : the dimensions of urban design*. New york: Architectural Press.

Ching, F. D. K. (2002). *Mimarlık Biçim, Mekan ve Düzen*. İstanbul: Yapı Endüstri Yayınları.

Collier, M. J., Nedović-Budić, Z., Aerts, J., Connop, S., Foley, D., Foley, K., Verburg, P. (2013). Transitioning to resilience and sustainability in urban communities. *Cities*.
<https://doi.org/10.1016/j.cities.2013.03.010>

Comparebusinessproducts. (2018). Infographic: What is VoIP? Retrieved January 24, 2020, from <https://www.comparebusinessproducts.com/phone-systems/what-is-voip-infographic>

Cook, G. (2014). *The Best American Infographics*. New York: Mariner Books.

Cousins, C. (2015). Interaction Design: What is it, and How Can you use it? Design Shack, Retrieved January 20, 2020, from <https://designshack.net/articles/graphics/interaction-design-what-is-it/>

Cuthbert, A. R. (2008). *The Form of Cities: Political Economy and Urban Design*. *The Form of Cities: Political Economy and Urban Design*.
<https://doi.org/10.1002/9780470774915>

Designboom. (2017). 3D printed infographics by coming soon relay statistical data. Retrieved January 24, 2020, from <https://www.designboom.com/design/3d-printed-infographics-coming-soon-04-10-2016/>

Desouza, K. C., & Flanery, T. H. (2013). Designing, planning, and managing resilient cities: A conceptual framework. *Amsterdam: Elsevier*.
<https://doi.org/10.1016/j.cities.2013.06.003>

Deutsche Welle. (2015). Kızıl Meydan'da güç gösterisi. Retrieved January 23, 2020, from <https://www.dw.com/tr/kizil-meydanda-guc-gosterisi/a-18440592>

Dexigner. (2020). Way finding Solution for the Royal Children's Hospital Melbourne. Retrieved January 23, 2020, from <https://www.dexigner.com/news/24905>

Dissolve. (2018). Manhattan 9. Street. Retrieved January 24, 2020, from <https://dissolve.com/>

Dogan, G. (2002). Kentsel Açık Mekan Olarak Meydanların İrdelenmesi, Selçuk Üniversitesi: Ziraat Fakültesi Dergisi, 16(29), 96–106.

Dunlap, J. C., & Lowenthal, P. R. (2016). Getting graphic about infographics: design lessons learned from popular infographics. *Journal of Visual Literacy*. <https://doi.org/10.1080/1051144x.2016.1205832>

Dur, B. İ. U. (2011). Çevresel Grafik Tasarım'ın Uygulama Alanları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(7), 159–178. <https://doi.org/10.18603/STD.54951>

Duxbury, N., Cullen, C., & Pascual, J. (2012). Cities, culture and sustainable development. *Cities, Cultural Policy and Governance*, 73–86. <https://doi.org/10.4135/9781446254523.n5>

Ektiren, M. (2017). Kent Meydanlarının Kent Kimliği İle İlişkisi. *Kent Akademisi*.

Emerson, J. (2008). *Visualizing Information for Advocacy*. Tactical Technology Collective, Elektronik Sürüm, 22.04.2018, <http://www.tacticaltech.org/infodesign>

Euronews. (2019). Germany considers speed limits on its famous autobahns. Retrieved January 23, 2020, from <https://www.euronews.com/2019/01/25/germany-considers-speed-limits-on-its-famous-autobahns>

Ferdowsian, F. (2002). Modern and traditional urban design concepts and principles in Iran, 14–27. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/277738464_Modern_and_traditional_urban_design_concepts_and_principles_in_Iran

Freestone, R. (2013). Cities of Tomorrow. In *The Planning Imagination: Peter Hall and the Study of Urban and Regional Planning*. <https://doi.org/10.4324/9781315858609>

Getyourguide. (2016). Hollywood. Retrieved January 24, 2020, from https://www.getyourguide.com/los-angeles-l179/hollywood-beverly-hills-25-saatlik-tur-t221445/?utm_force=0

Gezipgördüm. (2019). Venedik'in Kalbi: San Marco Meydanı. Retrieved January 23, 2020, from <https://gezipgordum.com/san-marco-meydani-piazza-san-marco/>

Gibson, D. (2009). *The wayfinding handbook : information design for public places*. Princeton Architectural Press.

Giddings, B., Charlton, J., & Horne, M. (2011). Public squares in European city centres. *Urban Design International*. <https://doi.org/10.1057/udi.2011.6>

Giritlioğlu, C. (1991). *Şehirsel mekan öğeleri ve tasarımı*, İstanbul Teknik Üniversitesi Kütüphanesi.

Graphic Design USA Magazine (1992). New York: Grpahic Design USA

Gómez, M., Fernández, A. C., Molina, A., & Aranda, E. (2018). City branding in

European capitals: An analysis from the visitor perspective. *Journal of Destination Marketing and Management*. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2016.11.001>

Google. (2020). bursa saat kulesi. Retrieved January 24, 2020, from <https://www.google.com/search?q=bursa+saat+kulesi>

Grimm, N. B., Faeth, S. H., Golubiewski, N. E., Redman, C. L., Wu, J., Bai, X., & Briggs, J. M. (2008). Global change and the ecology of cities. *Science*. <https://doi.org/10.1126/science.1150195>

Güngör, I. H. (2005). *Görsel Sanatlar ve Mimarlık için Temel Tasar*, İstanbul.

Habermas, J. (2012). *Kamusallığın Yapısal Dönüşümü*. İstanbul, İletişim Yayınları, 10.Baskı

Harrison, L., Reinecke, K., & Chang, R. (2015). Infographic Aesthetics. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702545>

Hodgkinson, S. (2011). *Is Your City Smart Enough?Ovum Consulting*.

Holmes, N. (2002). Pictograms: A view from the drawing board or, what I have learned from Otto Neurath and Gerd Arntz (and jazz). *Information Design Journal*. <https://doi.org/10.1075/idj.10.2.08hol>

Horn, J. (2009). Information Design Theories. *Journal of Visual Literacy*, 33(1), 1–96. <https://doi.org/10.1080/23796529.2014.11674713>

hursedada. (2016). Milyar dolarlık kahve keyfi. Retrieved January 24, 2020, from <https://hursedada.net/ekonomi/174377-milyar-dolarlik-kahve-keyfi.html>

IIID. (2020). International Institute for Information Design. Retrieved January 23, 2020, from <https://www.iiid.net/>
Interactive. (2018). Interactive Media – University of Miami. Retrieved January 24, 2020, from <https://interactive.miami.edu/>

Karakaş, M. (2003). Bütünleşmeden postmodern farklılaşmaya kentte toplumsal etkileşim. *Çağdaş Yerel Yönetimler*.

Katz, J. (2012). *Designing information : human factors and common sense in information design*.

Keleş, R. (2014). Kent ve Kültür Üzerine, *Mülkiye Dergisi*: 29 (246), 9-18. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/mulkiye/issue/246/968>

Kheir, N., Awaisu, A., Radoui, A., El Badawi, A., Jean, L., & Dowse, R. (2014). Development and evaluation of pictograms on medication labels for patients with limited literacy skills in a culturally diverse multiethnic population. *Research in Social and Administrative Pharmacy*. <https://doi.org/10.1016/j.sapharm.2013.11.003>

Kırtunç, F. (2017). Şarap ve Yemek. Retrieved January 24, 2020, from <http://fulyakirtunc.weebly.com/350arap-ve-yemek.html>

Krum, R. (2014). *Cool infographics : effective communication with data visualization and design*.

Lancewyman. (2018). Lance Wyman. Retrieved January 24, 2020, from <http://www.lancewyman.com/projects.php?id=150>

Lipton, R. (2007). *The practical guide to information design*. Wiley.

Lohr, L. (2008). *Creating graphics for learning and performance : lessons in visual literacy*. Pearson/Merrill/Prentice Hall.

Louiskalffinstituut. (2019). Paul Mijksenaar. Retrieved January 23, 2020, from <https://www.louiskalffinstituut.nl/en/paul-mijksenaar-2/>

Lynch, K. (1981). *A theory of good city form*. MIT Press.

Machado, E. (1994). *I Remember That Town: Environmental Graphics Distills and Reinforces Local Identity*. Yüksek Lisans Tezi, The University of Georgia. (Erişim: 12 Mart 2010) First Search-OCLC

Madanipour, A. (2003). *Public and private spaces of the city*. London: Routledge, <https://doi.org/10.4324/9780203402856>

Marcus, C. C., & Francis, C. (1998). *People places : design guidelines for urban open space*. 2nd ed. New York: Van Nostr and Reinhold

Marinkovic, A., Vasilevska, L., Miric, A., & Peric, D. (2012). Functional and design potential of city squares related to social sustainability. *Technics Technologies Education Management*.

Mercin, L. (2013). Çevre ve Kent Estetiği Açısından Grafik Tasarımın Önemi, 1–9. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-01-01-01>

MicroDestek. (2019). Osmanlı İmparatorluğu 'nda Kadılık Sistemi. Retrieved January 23, 2020, from <http://www.microdestek.com.tr/osmanli-imparatorlugu-nda-kadilik-sistemi.html>

Mijksenaar. (2020). Wayfinding projecten . Retrieved January 24, 2020, from <https://www.mijksenaar.com/projecten/>

Mijksenaar, B. (2008). *Signage to the Rescue*. Information Design Workbook. Massachusetts: Rockport Publishers. 204-207 modicum. Retrieved January 24, 2020, from <https://modicum.agency/about-us/>

Mollerup, H. (2020). Pentagram — The world's largest independent design

consultancy. Retrieved January 23, 2020, from <https://www.pentagram.com/>

Montagne, M. (2013). Pharmaceutical pictograms: A model for development and testing for comprehension and utility. *Research in Social and Administrative Pharmacy*.
<https://doi.org/10.1016/j.sapharm.2013.04.003>

Montgomery, J. (1998). Making a city: urbanity, vitality and urban design. *Journal of Urban Design*. <https://doi.org/10.1080/13574809808724418>

Moughtin, C. (2007). *Urban Design: Street and Square*. *Urban Design: Street and Square*. <https://doi.org/10.4324/9780080520278>

Neves, M. (2019). Design for (inter)actions: A teaching experience in graphic design. In *Advances in Intelligent Systems and Computing* (Vol. 777, pp. 422–431).
https://doi.org/10.1007/978-3-319-94706-8_46

Nezamanbulundu. (2015). Times New Roman ve Arial Yazı Tipini Kim Buldu? Retrieved January 24, 2020, from <http://www.nezamanbulundu.com/2016/04/times-new-roman-ve-arial-yaz-tipini-kim.html>

Nycgo. (2019). Times Square . Retrieved January 23, 2020, from <https://www.nycgo.com/articles/times-square-guide>

O'Connor, J., & Shaw, K. (2014). What next for the creative city? *City, Culture and Society*. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2014.05.010>

Onedio. (2019). İnsan Olana, İnsanlığı Tekrar Hatırlatacak Meçhul Bir Asi: Tank Adam. Retrieved January 23, 2020, from <https://onedio.com/haber/insan-olana-insanligi-tekrar-hatirlatacak-mechul-bir-asi-tank-adam-706040>

Özmutlu, A., & Yozgat, K. (2008). Bilgilendirme Grafiği Olarak Ulaşım Haritaları ve Ordu Şehiriçi Ulaşımı İçin Uygulama Önerisi, 1–9. Retrieved from <https://www.iett.istanbul/tr/main/pages/yolculuk-haritalari/79>

Öztan, Y. (1998). Kentler ve Meydanlar, *Maison Française Dergisi*, No:33, 154-157, İstanbul

Öztuna, Y. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Güzel Sanatlar Matbaası A.Ş.

Pamay, B. (1978). *Kentsel Peyzaj Planlaması*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları

Papastergiadis, N., Mcquire, S., gu, X., Barikin, A., Gibson, R., Yue, A., Jones, M. (2013). Mega Screens for Mega Cities. *Theory, Culture & Society*.
<https://doi.org/10.1177/0263276413503691>

Pettersson, R. (2002). *Information design : an introduction*. John Benjamins Pub. Co.

Pile, S. (2005). What is a city? In *City Worlds*. <https://doi.org/10.4324/97813511789835>

Pinterest. (2019). Park Yapılmaz. Retrieved January 24, 2020, from <https://www.pinterest.com/pin/845832373748282057/>

Pinterest. (2019). In *Social Media*. <https://doi.org/10.1016/b978-0-08-102409-6.000110>

Pop, D. (2013). Aspects of identity in contemporary architectural space. *Philobiblon*.

Randeree, K., & Ahmed, N. (2019). The social imperative in sustainable urban development: The case of Masdar City in the United Arab Emirates. *Smart and Sustainable Built Environment*. <https://doi.org/10.1108/SASBE-11-2017-0064>

Sadehgi, R., Shamsuddin, S., Lamit, H., & Foroughi, A. (2013). Design's factors influencing social interaction in public squares, 1–16. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/264894937_Design's_factors_influencing_social_interaction_in_public_squares

Sağocak, A. M. (2018). Kırmızı Rengin Tasarımın Algı ve Anlamına Etkisi. *Journal of International Social Research*. <https://doi.org/10.17719/jisr.2018.2441>

Sarıkavak, N. K. (2004). *Çağdaş Tipografinin Temelleri*, Ankara: Seçkin Yayıncılık Sanayi ve Ticaret A.Ş.

Siia. (2016). oemkiosks. Retrieved January 24, 2020, from <http://www.siia.net/blog/index/Post/75759/Government-and-Industry-Can-Work-Together-to-Address-AI-Challenges-and-Improve-AI-Systems>

Silver, N., & Cook, G. (2014). *The best American infographics 2014*. Singapore: Houghton Company

Smiciklas, M. (2012). *The Power of Infographics*. USA: Pearson Education, 1-189.

Snyder, L. J. (2017). Stanford Encyclopedia of Philosophy Stanford Encyclopedia of Philosophy, (September), 1–22. <https://doi.org/10.1111/1467-9973.00225>

TDK. (2017). Türk Dil Kurumu. Retrieved from www.tdk.gov.tr

The Athens Key. (2019). The Ancient Agora . Retrieved January 23, 2020, from <https://www.athenskey.com/agora.html>

Tijus, C., Barcenilla, J., De Lavalette, B. C., & Meunier, J. G. (2007). The design, understanding and usage of pictograms. In *Written Documents in the Workplace* (pp. 17–31). https://doi.org/10.1163/9789004253254_003

Timelinestaircase. (2018). World & Art History. Retrieved January 24, 2020, from <http://www.timelinestaircase.com/>

Timpany, C., Vanderschantz, N., & Hallahan, B. (2012). Interacting with info-graphics in a print-based environment. In *Proceedings of the 24th Australian Computer Human Interaction Conference, OzCHI 2012*.
<https://doi.org/10.1145/2414536.2414626>

Travelguide. (2019). Veurne Town Hall . Retrieved January 23, 2020, from <https://travelguide.michelin.com/europe/belgium/flanders/west-flanders/veurne/veurne-town-hall>

Tufte, E. R. (1990). *Envisioning Information*. Connecticut: Graphics Press LLC.

Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*. Ankara: İnkılap Yayınları

Uebele, A. (2010). *Signage systems & information graphics*: London: Thames & Hudson Ltd.

Visualoop. (2019). Virus trading cards. Retrieved January 24, 2020, from <http://visualoop.com/infographics/virus-trading-cards>

Wang, Y., Zhang, H., Huang, H., Chen, X., Yin, Q., Hou, Z., ... Qu, H. (2018). Infonice: Easy creation of Information graphics. In *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3173574.3173909>

Wayfindinguk. (2014). Pictograms, International Communication and Cultural Diversity (Lance Wyman Case Study – Mexico 68). Retrieved January 24, 2020, from <https://wayfindinguk.wordpress.com/2011/03/16/pictograms-international-communication-and-cultural-diversity-lance-wyman-case-study---mexico-68/>

Wyman, L. (2009). Yönlendirme Sistemleri, Grafik Tasarım, Sayı 28, 48–53.

Yoldasın. (2019). Moskova'da tarihin tanığı Kızıl Meydan. Retrieved January 23, 2020, from <http://www.yoldasin.com/moskovada-tarihin-tanigi-kizil-meydan/>

Zakariya, K., Harun, N. Z., & Mansor, M. (2014). Spatial Characteristics of Urban Square and Sociability: A Review of the City Square, Melbourne. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.099>

