



Hacettepe Üniversitesi Gzel Sanatlar Enstits
Grafik Anasanat Dalı

**TAŞINMAZ KLTR VARLIKLARINI TANITICI BİLGİLENDİRME
GRAFİKLERİNDE KARŞILAŞILAN TASARIM SORUNLARI VE
SAFRANBOLU İÇİN UYGULAMALAR**

Tuğba Dilek KAYABAŞ

Yksek Lisans Tezi

Ankara, 2017

TAŞINMAZ KÜLTÜR VARLIKLARINI TANITICI BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİNDE
KARŞILAŞILAN TASARIM SORUNLARI ve SAFRANBOLU İÇİN UYGULAMALAR

Tuğba Dilek Kayabaş



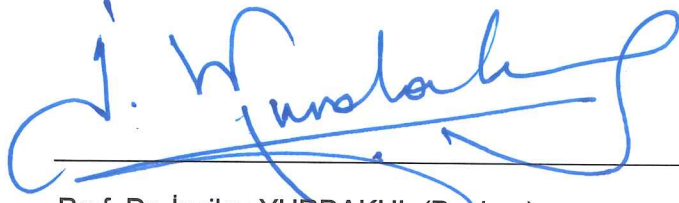
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Grafik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

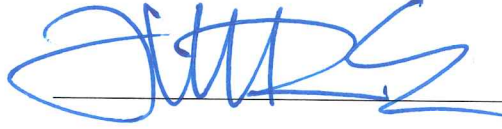
Ankara, 2017

KABUL VE ONAY

Tuğba Dilek Kayabaş tarafından hazırlanan "Taşınmaz Kültür Varlıklarını Tanıtıcı Bilgilendirme Grafiklerinde Karşılaşılan Tasarım Sorunları ve Safranbolu İçin Uygulamalar" başlıklı bu çalışma, 20.06.2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Dr. Incilay YURDAKUL (Başkan)



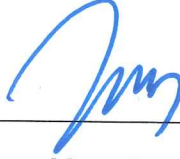
Yrd. Doç. Zülfükar SAYIN (Danışman)



Doç. Armağan GÖKÇEARSLAN



Yrd. Doç. Halime FİŞENK TÜRKKAN



Yrd. Doç. Müge Burcu CODUR

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

Prof. Dr. Türev Berki

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin ...1... yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

20.06.2017



Tuğba Dilek Kayabaş

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Tezimin/Raporumun tamamı dünya çapında erişime açılabilir ve bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir.

(Bu seçenekle teziniz arama motorlarında indekslenebilecek, daha sonra tezinizin erişim statüsünün değiştirilmesini talep etmeniz ve kütüphane bu talebinizi yerine getirirse bile, teziniz arama motorlarının önbelleklerinde kalmaya devam edebilecektir)

Tezimin/Raporumun 25.07.18 tarihine kadar erişime açılmasını ve fotokopi alınmasını (İç Kapak, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) istemiyorum.

(Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir, kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir)

Tezimin/Raporumun.....tarihine kadar erişime açılmasını istemiyorum ancak kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisinin alınmasını onaylıyorum.

Serbest Seçenek/Yazarın Seçimi

25/07/2017

(İmza)

Öğrencinin Adı SOYADI

Tugba Dilek KAYABAŞ

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamın oluşumu ve ilerleyen süreçlerinde değerli bilgi ve yönlendirmeleriyle desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, iyi niyet ve sabırla tezimin son halini almasından büyük katkısı bulunan değerli danışman hocam Sayın Yrd. Doç. Zülfükar Sayın'a, tez savunma sınavım esnasında verdikleri değerli fikir ve görüşleriyle tezimin olgunlaşmasında büyük katkıları bulunan saygıdeğer hocalarım Sayın Prof. Dr. İncilay Yurdakul'a, Sayın Doç. Armağan GÖKÇEARSLAN'a, Sayın Yrd. Doç. Halime FİŞENK TÜRKKAN'a ve Sayın Yrd. Doç. Müge Burcu CODUR'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca her zaman ve her konuda yanımda olan, yardımlarını hiçbir zaman eksik etmeyen değerli hocalarım ve arkadaşlarım Sayın Öğr. Gör. Banu BULDUK TÜRKMEN'e, Sayın Arş. Gör. Seza SOYLUÇİÇEK'e, Sayın Arş. Gör. Güliz BOYRAZ'a ve Sayın Arş. Gör. Rukiye DERDİYOK'a; tüm bu süreç içerisinde gösterdikleri sevgi, sabır ve anlayış ile desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, bana her konuda inanan ve varlıkları ile her zaman kendimi güvende hissetmemi sağlayan, verdikleri bu destek ve inanç ile tezimi bitirebilmemde önemli katkıları bulunan canım aileme teşekkürü borç bilirim.

ÖZET

KAYABAŞ, Tuğba Dilek. *Taşınmaz Kültür Varlıklarını Tanıtıcı Bilgilendirme Grafiklerinde Karşılaşılan Tasarım Sorunları ve Safranbolu İçin Uygulamalar*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2017.

İzleyicinin bilgilendirilme ihtiyacının giderilmesinde büyük payı bulunan bilgilendirme grafikleri, bu tezin ana konusu olarak seçilmiştir. Oldukça geniş bir konu aralığında faaliyet gösteren *bilgilendirme grafikleri* ana başlığı altında hazırlanan bu tez çalışmasında, taşınmaz kültür varlıklarını tanıtıcı bilgilendirme grafiklerinin incelenmesi yoluyla var olan bu geniş aralık daraltılmış ve çalışmanın konusu sınırlandırılmıştır. Çalışmada; bilgilendirme tasarımının tanımı yapılarak tarihsel gelişimi hakkında bilgiler verilmektedir. Ayrıca bilgilendirme tasarımının sunumunda kullanılacak uygulama ortamları irdelenerek hangi ortamlarda ne şekilde karşımıza çıkabileceği konusunda bilgilendirmeler yapılmaktadır. Sonrasında bilgilendirme tasarımı sürecinde karşılaşılabilecek sorunlar, tasarım ilkeleri ve öğeleri kapsamında irdelenmektedir. Bu bağlamda verilebilecek çözüm önerileri üzerinde durulmaktadır. Bu açıklamalar ışığında yorumlamak üzere, bilgilendirme grafikleri çerçevesinde Türkiye’den ve dünyadan incelenebilecek örnekler belirlenerek bunların olumlu ve olumsuz yönleri üzerinde durulmaktadır. Bu örneklerin belirlenmesinde, özellikle Türkiye başlığı altında incelenenler olmak üzere, uygulama çalışması için seçilmiş olan Safranbolu’nun da içerisinde yer almasından dolayı, UNESCO Dünya Mirası Listesi’nde adı geçen şehirlerden örnekler verilmesi tercih edilmiştir. Yapılan araştırmalar ve incelenen örnekler sonucunda elde edilen bilgiler / bulgular ışığında, *uygulama çalışması* çerçevesinde tasarlanan bilgilendirme grafikleri, tasarım süreçleriyle ele alınarak verilmektedir.

‘Taşınmaz Kültür Varlıklarını Tanıtıcı Bilgilendirme Grafiklerinde Karşılaşılan Tasarım Sorunları ve Safranbolu İçin Uygulamalar’ adıyla hazırlanan bu tez çalışması, beş ana başlık altında ele alınarak gerçekleştirilmiştir.

Tezin birinci bölümünde; bilgilendirme tasarımının tanımından başlanarak bilgi tasarlama işi ile uğraşan kişilerin tanımı ve bilgilendirme tasarımının tarih içerisindeki gelişimi geniş çerçevede incelenmiş ve ne gibi süreçlerden geçerek şekillendiği hakkında bilgilere yer verilmiştir.

İkinci bölümde, bilgilendirme tasarımının sunulacağı uygulama ortamları üzerinde durulmuş ve hedef kitlenin bilgilendirme tasarımı ile hangi ortamlarda karşılaşabileceği konusunda fikir sahibi olması sağlanmıştır. Bu ortamların örnekler üzerinden incelemesi yapılarak konunun açıklığı kavuşturulması kolaylaşmıştır.

Üçüncü bölümde, çalışmanın ana konularından biri olan bilgilendirme grafiklerinde var olan tasarım sorunları, tasarım ilkeleri ve öğeleri kapsamında irdelenmiştir. Bu bölümde, işlevsellik ve estetik açıdan incelenen tasarım ilkeleri ve öğelerine yer verilmiş, bu bağlamda sıralanan ilkeler ve öğeler detaylı bir şekilde irdelenmiştir.

Dördüncü bölümde, bilgilendirme grafikleri bakımından örnek olarak incelenebilecek Türkiye'den ve dünyadan çeşitli şehirler seçilmiş ve bu şehirlerin sahip olduğu bilgilendirme grafiği ürünleri, tasarım ilkeleri ve öğeleri kapsamında incelenmiştir. Ele alınan bu örneklerin olumlu ve olumsuz yönleri belirlenmiş ve yapılacak olan uygulama çalışması bu irdelemeler ışığında gerçekleştirilmiştir.

Beşinci bölümde ise, araştırmalar ve örnek incelemeleri sonucunda elde edilen yazılı ve görsel veriler doğrultusunda geliştirilmiş olan uygulama çalışması ve tasarlama süreçlerine yer verilmiştir. Uygulama çalışması olarak tasarlanan bilgilendirme grafiklerinde konu olarak taşınmaz kültür varlıklarının tanıtımı için gerçekleştirilen tasarımlar tercih edilmiş ve bu sınırlama çerçevesinde UNESCO Dünya Miras Listesinde yerini almış olan Safranbolu ilçesinin tanıtımının yapılması uygun bulunmuştur. Yapılan bu seçimler ışığında piktogram dizgesi tasarımı, haritalar, bilgilendirme panoları ve kitapçık tasarımı gibi bilgilendirme grafiği ürünlerinin yardımıyla tanıtımlar gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Sözcükler

Grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı, bilgilendirme tasarımı, bilgilendirme grafikleri, taşınmaz kültür varlıkları, Safranbolu.

ABSTRACT

KAYABAŞ, Tugba Dilek. Design Problems in Introductory Information Graphics of Immovable Cultural Assets and Applications for Safranbolu, Master's Thesis, Ankara, 2017.

Information graphics, which have a great role in solving the need of informing the viewer, have been chosen as the main topic of this thesis. In this thesis study, which is prepared under the main title of information graphics operating in a very wide range of subject, this wide range which existed through the examination of information graphics of immovable cultural assets has been narrowed and the subject of working has been limited. This thesis is defining information design while it's also giving information about the historical development of information design. In addition, the application environments that can be used to display information design, are examined and the viewers are informed about how to confront the environment. Problems that may be encountered during the information design process are discussed within the scope of design principles and elements. In this context, this thesis is focusing on suggesting solutions. In order to comment on these explanations, examples that can be examined from Turkey and around the world are identified in the frame of information graphics and their positive and negative aspects are emphasized. By the definition of these cities, it is preferred to give examples from the ones that are mentioned in the UNESCO World Heritage List, especially cities from Turkey. The information obtained from the researches and the examined samples are given by the design process in the frame of the design project in the light of informations / findings.

This thesis work, which is named 'Design Problems in Introducing Information Graphics of Immovable Cultural Assets and Applications for Safranbolu', has been carried out under five main headlines.

In the first part of the thesis; starting with the definition of information design and information designer, the development of information design in history has been examined in a broad perspective and the information about the process has been given.

In the second part, the application environments in which the information design is presented are emphasized and it is ensured that the audience has an idea about the

environment where information design can be encountered. It has become easier to clarify these environments by examining them through examples.

In the third part, the design problems that exist in information graphics which is one of the main topics of the study, are discussed in the context of design principles and elements. In this section, the design principles and elements that are examined in terms of functionality and aesthetics are given, and the principles and elements listed in this context are examined in detail.

In the fourth part, various cities were selected from Turkey and around the world, which can be examined as an example in terms of information graphics, and the information graphics of these cities were examined within the scope of their design principles and contents. The positive and negative aspects of these samples were defined and an information design project was developed in the light of these discussions.

In the fifth part, the application studies and designing processes developed in the direction of visual and literary data obtained as a result of researches and sample examinations are included. In the information graphics which were designed as a project, the designs that were carried out for the introduction of the immovable cultural assets were preferred, and within this limitation, the introduction of the Safranbolu district, which is located on the UNESCO World Heritage List, was approved. In the light of these choices, introductions were made with the help of information graphics products such as pictogram design, maps, information boards and brochures.

Key Words

Graphic design, visual communication design, information design, information graphics, immovable cultural assets, Safranbolu.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

KABUL ve ONAY	i
BİLDİRİM	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	viii
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ	xii
1. BÖLÜM: TANIMLAR ve TARİHÇE	1
1.1. BİLGİLENDİRME TASARIMI NEDİR?	1
1.2. BİLGİLENDİRME TASARIMCISI KİMDİR?	11
1.3. BİLGİLENDİRME TASARIMI TARİHSEL SÜRECİ	14
1.3.1. Bilgilendirme Tasarımında İlk Örnekler	14
1.3.1.1. Roma Haritaları - Peutinger Haritası (MÖ 366-335).....	19
1.3.1.2. Ptolemy'nin Dünya Haritası (MS 150)	20
1.3.1.3. Gezegenler, Ay ve Güneşin Yıl İçerisindeki Pozisyonları (MS 950)....	21
1.3.1.4. Su Song'un Gök Atlası (Çin, MS 1092)	22
1.3.1.5. İlk Türk Dünya Haritası - Kaşgarlı Mahmut (1072-1074).....	23
1.3.1.6. Katalan Atlası (1375).....	24
1.3.2. Onaltıncı Yüzyıl Gelişmeleri	26
1.3.2.1. Birinci Dünya Haritası - Piri Reis (1513).....	26
1.3.2.2. Kent Planları - Matrakçı Nasuh (1537)	27
1.3.2.3. İlk Modern Atlas - Abraham Ortelius (Belçika, 1570)	34
1.3.3. Onyedinci Yüzyıl Gelişmeleri	34
1.3.3.1. Güneş'in Hareketleri - Christoph Scheiner (1626)	35

1.3.4. Onsekizinci Yüzyıl Gelişmeleri.....	36
1.3.4.1. Kontur Haritalar - Edmond Halley (1701).....	36
1.3.4.2. Ünlülerin Yaşam Sürelerini Gösteren Çizelge - Joseph Priestley.....	37
1.3.4.3. Tablo Poleometrique - Charles De Fourcroy (1782).....	38
1.3.4.4. Bar Grafiği - William Playfair (1786).....	39
1.3.5. Ondokuzuncu Yüzyıl Gelişmeleri.....	41
1.3.5.1. Pasta Grafiği - William Playfair (1801).....	41
1.3.5.2. Londra'nın Kolera Haritası - Dr. John Snow (1855).....	42
1.3.5.3. Nightingale Polar Area Chart "Coxcombs" (1857).....	44
1.3.5.4. Modern Hava Durumu Haritası - Galton (1861).....	46
1.3.5.5. Napolyon'un 1812 Rusya Seferi - Charles Minard (1869).....	47
1.3.5.6. 3D Modelli İsveç Sayımı - Luigi Perozzo (1879).....	50
1.3.5.7. Paris – Lyon Tren Tarifesi, Marey, 1885.....	50
1.3.5.8. Londra'nın Yoksulluk Haritası - Charles Booth (1889).....	52
1.3.5.9. Cumhuriyet Dönemi Bilgilendirme Grafiği.....	53
1.3.6. Yirminci Yüzyıl Gelişmeleri.....	56
1.3.6.1. ISOTYPE.....	56
1.3.6.2. Londra Metro Haritası – Henry C. Beck (1933).....	61
1.3.6.3. Olimpiyat Piktogramları.....	64
1.3.7. Yirmibirinci Yüzyıl Gelişmeleri.....	75
2. BÖLÜM: BİLGİLENDİRME TASARIMI UYGULAMA ORTAMLARI.....	77
2.1. DURAĞAN / STATİK ORTAMLAR.....	78
2.2. YAKINLAŞTIRILABİLEN (ZOOMLANABİLEN) ORTAMLAR.....	86
2.3. VİDEO KULLANILMIŞ ORTAMLAR.....	88
2.4. ANİMASYON KULLANILMIŞ ORTAMLAR.....	89
2.5. İNTERAKTİF / ETKİLEŞİMLİ ORTAMLAR.....	90

3. BÖLÜM: BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİNDE TASARIM SORUNLARI	100
3.1. İŞLEVSELLİK AÇISINDAN SORUNLARI (TASARIM ÖGELERİ)	103
3.1.1. Açıklık/Netliğin Sağlanması (Okunabilirlik).....	103
3.1.1.1. Metnin Okunabilirliği.....	104
3.1.1.2. Görsel ve Sembollerde Okunabilirlik	109
3.1.1.3. Sayfa Düzenlemesinde Okunabilirlik	111
3.1.1.4. Renkte Okunabilirlik	115
3.1.2. Yalınliğin Sağlanması (Anlaşılabilirlik).....	118
3.1.2.1. Metinde Yalınlık	119
3.1.2.2. Görsellerde Yalınlık.....	119
3.1.3. Vurgunun Sağlanması (Dikkat Çekmek).....	120
3.1.3.1. Metinde Vurgu.....	122
3.1.3.2. Görsel ve Sembollerde Vurgu	124
3.1.3.3. Sayfa Düzeninde (Mizanpaj / Layout) Vurgu	125
3.1.4. Birliğin Sağlanması (Tutarlılık).....	127
3.2. ESTETİK AÇIDAN SORUNLAR (TASARIM İLKELERİ).....	128
3.2.1. Bütünlük	128
3.2.2. Düzen / Sıradüzen	129
3.2.3. Denge.....	131
3.2.4. Tartım.....	133
3.2.5. Karşıtlık	134
4. BÖLÜM: TAŞINMAZ KÜLTÜR VARLIKLARINI TANITICI BİLGİLENDİRME	
GRAFİKLERİNDE KARŞILAŞILAN TASARIM SORUNLARININ ÖRNEKLER	
ÜZERİNDEN İNCELENMESİ.....	137
4.1. UNESCO DÜNYA MİRAS LİSTESİ	137
4.2. TÜRKİYE'DEN ÖRNEKLER	139

4.2.1. İstanbul.....	140
4.2.2. Çorum	154
4.2.3. Adıyaman.....	166
4.2.4. Antalya – Muğla.....	171
4.2.5. İzmir	178
4.2.6. Kars.....	184
4.2.7. Safranbolu	186
4.3. DÜNYADAN ÖRNEKLER	190
4.3.1. Almanya.....	190
4.3.2. Hollanda.....	197
4.3.3. Amerika.....	201
5. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMALARI.....	209
5.1. SAFRANBOLU İÇİN BİLGİLENDİRME GRAFİĞİ UYGULAMALARI.....	209
5.1.1. Safranbolu Gezilebilir Yerleri İçin Piktogram Dizgesi Tasarımı	210
5.1.2. Safranbolu Gezilebilir Yerleri İçin Harita Tasarımı.....	214
5.1.3. Safranbolu Taşınmaz Kültür Varlıkları İçin Bilgilendirme Panoları Tasarımı.....	219
5.1.4. Safranbolu Gezilebilir Yerleri İçin Broşür Tasarımları.....	227
SONUÇ	235
KAYNAKLAR DİZİNİ	238
ÖZGEÇMİŞ.....	248

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Görüntü 1: Ay takvimini gösteren oyulmuş bir hayvan kemiği görüntüsü.....	15
Görüntü 2: MÖ 6200 yıllarına tarihlenen Çatalhöyük Kent Haritası'ndan bir görüntü..	15
Görüntü 3: John Mellaart'ın Çatalhöyük Kent Haritası'ndan bir görüntü.....	16
Görüntü 4: Akad dönemine ait Ga-sur Şehir Haritası'nı gösteren kil tablet (solda) ve harita ayrıntılarını gösteren çizim (sağda)	17
Görüntü 5: Nippur Şehir Planı'nı gösteren kil tablettten görüntü (solda) ve Nippur Şehir Planı'nı gösteren kil tableti açıklayıcı çizim (sağda)	18
Görüntü 6: Mısır Torino (Turin) Papirüsü'nden bir görüntü.....	18
Görüntü 7: Peutinger Haritası'nın Roma bölümünden bir görüntü.....	19
Görüntü 8: Peutinger Haritası'ndan bir görüntü	20
Görüntü 9: Ptolemy'nin Dünya Haritası'ndan bir görüntü	21
Görüntü 10: Gezegenler, Güneş ve Ay'ın hareketini gösteren çizelge	22
Görüntü 11: Su Song'un Gök Atlası'ndan bir görüntü	22
Görüntü 12: Kaşgarlı Mahmut'un Türk Dünya Haritasından bir görüntü.....	23
Görüntü 13: Kaşgarlı Mahmut'un Türk Dünya Haritası'nın Türkçe çevirisi	24
Görüntü 14: Katalan Atlası'ndan bir görüntü	25
Görüntü 15: Katalan Atlası'ndan detay bir görüntü	25
Görüntü 16: Piri Reis'in Dünya Haritası'nın bulunan parçasından bir görüntü	27
Görüntü 17: Matrakçı Nasuh'un Halep kent planı minyatüründen bir görüntü	28
Görüntü 18: Matrakçı Nasuh'un Eskişehir kent planı minyatüründen bir görüntü	29
Görüntü 19: Matrakçı Nasuh'un Konya kent planı minyatüründen bir görüntü	30
Görüntü 20: Matrakçı Nasuh'un Bitlis kent planı minyatüründen bir görüntü	30
Görüntü 21: Matrakçı Nasuh'un Diyarbakır kent planı minyatüründen bir görüntü	31
Görüntü 22: Matrakçı Nasuh'un İstanbul kent planı minyatüründen bir görüntü	32
Görüntü 23: Abraham Ortelius'un İlk Modern Atlası'ndan bir görüntü	34
Görüntü 24: Galileo Galilei'nin güneş lekelerini gösteren çiziminden bir görüntü	35

Görüntü 25: Scheiner'in 'Rosa Ursina' adlı eserindeki çizimlerinden bir görüntü.....	36
Görüntü 26: Edmond Halley'in Kontur Haritası'ndan bir görüntü.....	37
Görüntü 27: Joseph Priestley'in 'A chart of biography' isimli çizelgesinden görüntü ...	38
Görüntü 28: Charles De Fourcroy'un 'Tablo Poleometrique'sından bir görüntü	39
Görüntü 29: William Playfair'ın ilk zaman çizelgesinden bir görüntü	40
Görüntü 30: William Playfair'ın keşfettiği ilk modern çubuk grafiği	40
Görüntü 31: William Playfair'ın keşfettiği ilk pasta grafiği	41
Görüntü 32: William Playfair'ın keşfettiği ilk daire grafiği.....	42
Görüntü 33: Dr. John Snow'un, 'Londra Kolera Haritası'ndan bir görüntü	43
Görüntü 34: Dr. John Snow'un koleradan ölüm vakalarının gösteren haritası	43
Görüntü 35: Florence Nightingale tarafından hazırlanan çizelge.....	45
Görüntü 36: Galton'ın Modern Hava Durumu Haritası	47
Görüntü 37: Charles Minard'ın '1812 Napolyon'un Rusya Seferi' adlı bilgi grafiği	48
Görüntü 38: Charles Minard'ın '1812 Napolyon'un Rusya Seferi' adlı bilgi grafiği	49
Görüntü 39: Luigi Perozzo'nun 'Üç Boyutlu İsveç Nüfus Sayımı' adlı bilgi grafiği	50
Görüntü 40: Etienne-Jules Marey'in tren seferlerini gösteren bilgi grafiği.....	51
Görüntü 41: Charles Booth'un 'Londra'nın Yoksulluk Haritası' isimli bilgi grafiği	53
Görüntü 42: Görüntü ve yazının kullanılmasıyla oluşturulmuş bir ilan örneği	54
Görüntü 43: Cumhuriyet Döneminden bir bilgilendirme grafiği örneği	55
Görüntü 44: Otto Neurath ve Gerd Arntz'ın 4000 çiziminin bir kısmından görüntü	57
Görüntü 45: Otto Neurath ve Gerd Arntz'ın bilgi grafiğinden bir görüntü	58
Görüntü 46: Otto Neurath ve Gerd Arntz'ın nüfus artışını gösteren bilgi grafiği.....	58
Görüntü 47: Otto Neurath ve Gerd Arntz'ın çeşitli işaretlemelerinden bir görüntü	59
Görüntü 48: Otto Neurath ve Gerd Arntz'ın işaretlemelerinden bir görüntü	60
Görüntü 49: Otto Neurath ve Gerd Arntz'ın genel işaretlemelerinden bir görüntü	60
Görüntü 50: Henry C. Beck'in Londra Metro Haritası taslak aşamasından görüntü....	61
Görüntü 51: F.H. Stingemore'un Londra Metro Haritasından bir görüntü	62

Görüntü 52: Henry C. Beck'in Londra Metro Haritasının ilk basımından görüntü	62
Görüntü 53: Londra Metro Haritasının günümüzde kullanılan şeklinden bir görüntü ..	64
Görüntü 54: Berlin Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogram tasarımları	65
Görüntü 55: Berlin Olimpiyatları boks oyunları piktogramından bir görüntü.....	66
Görüntü 56: Londra Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogram tasarımları	66
Görüntü 57: Tokyo Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogram tasarımları.....	67
Görüntü 58: Tokyo Olimpiyatları için hazırlanan piktogram tasarımları	68
Görüntü 59: Meksika Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogram tasarımları	69
Görüntü 60: Münih Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogram tasarımları.....	69
Görüntü 61: Moskova Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogram tasarımları	70
Görüntü 62: Seoul Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü	71
Görüntü 63: Barselona Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü	71
Görüntü 64: Atlanta Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü	72
Görüntü 65: Sidney Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü	72
Görüntü 66: Atina Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü	73
Görüntü 67: Pekin Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü	74
Görüntü 68: Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü	74
Görüntü 69: Rio Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü	75
Görüntü 70: 'Voice is King' başlıklı durağan bilgilendirme grafiği örneği	79
Görüntü 71: Erik Nylund tarafından hazırlanan durağan bilgilendirme grafiği örneği ..	80
Görüntü 72: Kahve kültürünün ele alındığı durağan bilgilendirme grafiği örneği	81
Görüntü 73: Atıştırmalıkların satış oranını gösteren durağan bilgilendirme grafiği	82
Görüntü 74: Şarap ve yiyecek eşleştirmesi ile ilgili durağan bilgilendirme grafiği	83
Görüntü 75: Londra Metrosu lezzet haritasının durağan bilgilendirme grafiği örneği ..	83
Görüntü 76: 'Coming Soon' isimli firma tarafından Ablynx şirketi için yapılmış olan bilgi grafiklerinin hazırlık aşamasından görüntüler.....	84
Görüntü 77: 'Coming Soon' isimli firma tarafından yapılmış olan bilgi grafikleri	85

Görüntü 78: 'Pop/Rock Müziğin Soyağacı' isimli zoomlanabilir bilgilendirme grafiği ...	86
Görüntü 79: 'The History of Film' başlıklı zoomlanabilir bilgilendirme grafiği	87
Görüntü 80: 'The Fallen of WWII' başlıklı videolaştırılmış bilgilendirme tasarımı	88
Görüntü 81: Animasyon kullanılmış bilgilendirme tasarımı örneği	89
Görüntü 82: 'Daily Dose of Water' başlıklı etkileşimli bilgilendirme tasarımı örneği	91
Görüntü 83: 'Battlescape Haritaları'ndan bir görüntü	92
Görüntü 84: 'Battlescape Haritaları'ndan bir görüntü	93
Görüntü 85: 'Battlescape Haritaları'ndan bir görüntü	93
Görüntü 86: 'Curating The City: Wilshire Boulevard' etkileşimli haritasından görüntü	94
Görüntü 87: 'Curating The City: Wilshire Boulevard' etkileşimli haritasından görüntü	95
Görüntü 88: 'Curating The City: Wilshire Boulevard' etkileşimli haritasından görüntü	95
Görüntü 89: 'Curating The City: Wilshire Boulevard' etkileşimli haritasından görüntü.	96
Görüntü 90: 'Curating The City: Wilshire Boulevard' etkileşimli haritasından görüntü	96
Görüntü 91: 'Connected China' isimli etkileşimli bilgilendirme grafiği	97
Görüntü 92: 'Connected China' isimli etkileşimli bilgilendirme grafiği	97
Görüntü 93: 'Connected China' isimli etkileşimli bilgilendirme grafiği	98
Görüntü 94: 'Connected China' isimli etkileşimli bilgilendirme grafiği	98
Görüntü 95: Azot döngüsünü açıklayan etkileşimli bilgilendirme grafiği	99
Görüntü 96: Azot döngüsünü açıklayan etkileşimli bilgilendirme grafiği	99
Görüntü 97: Büyük harf ve küçük harf yükseklik farklarını gösteren bir görüntü.	105
Görüntü 98: Metinlerde satır uzunluğu kullanımı hakkında örnek bir görüntü	106
Görüntü 99: Hastane ve yasaklama piktogramlarından bir görüntü	109
Görüntü 100: Yasaklama, uyarı ve bilgilendirme işaretlemelerinden görüntüler	110
Görüntü 101: Metropolis Dergisi içerikten etkilenen sayfa tasarımına örnek görüntü	112
Görüntü 102: İçeriğe uygun dergi kapak tasarımına örnek bir görüntü	112
Görüntü 103: 'Royal Society of Arts (RSA) sayfa düzenlemesinden bir görüntü	114
Görüntü 104: 'Royal Society of Arts (RSA) sayfa düzenlemesinden bir görüntü	114

Görüntü 105: ‘Bunun gibi günler (Days Like These)’ isimli posterden bir görüntü	117
Görüntü 106: ‘How to build a human?’ isimli bilgilendirme grafiği örneği.....	118
Görüntü 107: Vurgulamada kalın biçemin hatalı kullanımlarından görüntüler	123
Görüntü 108: Vurgulamada küçük başlık harfleri kullanımına örnek bir görüntü.....	123
Görüntü 109: Yazı ve işaretlemelerin birlikte kullanıldığı levhalardan görüntüler.....	125
Görüntü 110: Izgara sistemi üzerindeki yerleşimleri gösteren bir görüntü	126
Görüntü 111: ‘Rio Coffee’ isimli örnekte kullanılan sıradüzenden bir görüntü	130
Görüntü 112: Fabien Baron tarafından yapılan sayfa düzenlemesi örneği.....	132
Görüntü 113: Elemanların gruplanması yoluyla sağlanan denge için örnek görüntü	133
Görüntü 114: İstanbul’dan bir görüntü	140
Görüntü 115: İstanbul için broşür tasarımının kapak sayfasından bir görüntü.....	141
Görüntü 116: İstanbul için broşür tasarımında tipografi kullanımından bir görüntü... ..	142
Görüntü 117: İstanbul için broşür tasarımının karşılıklı sayfalarından bir görüntü	143
Görüntü 118: İstanbul için broşür tasarımının karşılıklı sayfalarından bir görüntü	143
Görüntü 119: İstanbul için broşür tasarımında yazı karakteri kullanımına örnek	144
Görüntü 120: İstanbul için broşür tasarımında kalın harf biçemi kullanımına örnek..	144
Görüntü 121: İstanbul için broşür tasarımında görselin etrafında dönen yazı örneği	145
Görüntü 122: İstanbul için broşür tasarımında kullanılan haritadan bir görüntü.....	146
Görüntü 123: İstanbul için broşür tasarımında kullanılan haritada tipografi kullanımı	147
Görüntü 124: İstanbul haritası için hazırlanmış piktogram dizgesinden bir görüntü..	147
Görüntü 125: İstanbul haritası için hazırlanmış farklı piktogram dizgesi görüntüsü ..	148
Görüntü 126: İngilizce olan broşür tasarımının kapak tasarımından bir görüntü	149
Görüntü 127: İngilizce olan broşür tasarımının içtekiler sayfasından bir görüntü..	150
Görüntü 128: Broşür tasarımında kullanılan İstanbul logosundan görüntü.....	150
Görüntü 129: Kapak sayfasında kullanılan renk kodlamalarını gösteren görüntü.....	151
Görüntü 130: Broşürün sayfa düzenlemelerinde kullanılan renk kodlamaları.....	151
Görüntü 131: Broşür tasarımının iç kapak sayfasından bir görüntü	152

Görüntü 132: İstanbul için broşür tasarımının sayfa tasarımından bir görüntü	152
Görüntü 133: İstanbul için broşür tasarımında kullanılan infografik tasarımı	153
Görüntü 134: İstanbul için broşür tasarımında piktogram kullanımından görüntü.....	153
Görüntü 135: Broşürde otel iletişim bilgilerinin bulunduğu sayfadan görüntü	154
Görüntü 136: Çorum gezi rehberinin kapak sayfasından bir görüntü	156
Görüntü 137: Çorum gezi rehberindeki tipografi kullanımına örnek bir görüntü.....	156
Görüntü 138: Çorum gezi rehberinde renk kullanımına örnek bir görüntü.....	157
Görüntü 139: Çorum gezi rehberinde harf biçemi farkı kullanımına örnek görüntü...	157
Görüntü 140: Çorum el ilanının ön yüzünden bir görüntü.....	158
Görüntü 141: Çorum el ilanının arka yüzünden bir görüntü.....	158
Görüntü 142: Çorum el ilanında yapılan tipografik düzenlemeden bir görüntü.	159
Görüntü 143: Çorum bilgilendirme grafiğinin bir parçası olan haritadan görüntü	160
Görüntü 144: Çorum bilgilendirme grafiğinin bir parçası olan haritadan görüntü	161
Görüntü 145: Çorum bilgilendirme grafiğinin bir parçası olan haritadan görüntü	162
Görüntü 146: Hattuşa bilgilendirme panosundan bir görüntü	163
Görüntü 147: Hattuşa bilgilendirme panosundan detay bir görüntü	164
Görüntü 148: Hattuşa bilgilendirme panosunun başlık kısmından bir görüntü.....	164
Görüntü 149: Hattuşa bilgilendirme panosunun açıklama yazılarından görüntü.....	165
Görüntü 150: Hattuşa bilgilendirme panosunun açıklama yazılarından görüntü.....	165
Görüntü 151: Adıyaman broşürünün ön ve arka kapak tasarımından bir görüntü	167
Görüntü 152: Adıyaman broşürünün karşılıklı sayfa tasarımından bir görüntü.....	168
Görüntü 153: Adıyaman broşürünün karşılıklı sayfa tasarımından bir görüntü.....	168
Görüntü 154: Adıyaman broşürünün karşılıklı sayfa tasarımından bir görüntü.....	169
Görüntü 155: Adıyaman broşürünün başlık düzenlemelerine örnek bir görüntü.....	170
Görüntü 156: Adıyaman broşüründeki harita tasarımından bir görüntü.....	170
Görüntü 157: Antalya katlamalı el ilanı tasarımından bir görüntü.....	173
Görüntü 158: Antalya katlamalı el ilanında yer alan şehir planından bir görüntü.....	173

Görüntü 159: Antalya katlamalı el ilanının farklı dillerde hazırlanmış kapak tasarımlarından görüntüler	174
Görüntü 160: Antalya ili turistik yerlerinin tanıtımının yapıldığı el ilanından görüntü .	174
Görüntü 161: Antalya el ilanı tasarımında kullanılmış olan haritadan görüntü	175
Görüntü 162: Antalya ili turistik haritasının açıklayıcı bölümünden bir görüntü	175
Görüntü 163: Antalya ili turistik haritası bilgilendirme bölümünden bir görüntü	176
Görüntü 164: Antalya ili turistik yerlerinin tanıtımının yapıldığı el ilanı tasarımı	176
Görüntü 165: Antalya ili el ilanı tasarımında tipografi kullanımına örnek görüntü	177
Görüntü 166: Antalya ili Kaleiçi ilçesinin tanıtımının yapıldığı el ilanı tasarımı	177
Görüntü 167: Antalya ili Kaleiçi ilçesinin tanıtımının yapıldığı el ilanı tasarımı	178
Görüntü 168: İzmir broşürünün kapak ve iç kapak tasarımından bir görüntü	180
Görüntü 169: İzmir ili için tasarlanmış logodan bir görüntü	180
Görüntü 170: İzmir broşüründe renk kodlamaları ve harita kullanımından görüntü ..	181
Görüntü 171: İzmir broşüründe kullanılan sayfa düzenlemelerinden bir görüntü	182
Görüntü 172: İzmir broşüründe başlık ve alt başlık kullanımına örnek bir görüntü ...	182
Görüntü 173: İzmir broşür tasarımından bir görüntü	183
Görüntü 174: İzmir ili kent planından bir görüntü	183
Görüntü 175: Kars ilinde yer alan Ani arkeolojik alanının bilgilendirme grafiği	185
Görüntü 176: Kars ili tanıtımı için yapılan gezi rehberleri ve broşürlerden örnekler ..	185
Görüntü 177: Karabük Valiliği ve İl Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından hazırlanmış olan ilçelerin tanıtımının yapıldığı tasarımlardan örnekler	187
Görüntü 178: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının ön yüzünden bir görüntü...	188
Görüntü 179: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının arka yüzünden görüntü.....	188
Görüntü 180: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının ön yüzünden görüntü.	188
Görüntü 181: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının arka yüzünden görüntü.....	189
Görüntü 182: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının ön yüzünden görüntü	189
Görüntü 183: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının arka yüzünden görüntü.....	189

Görüntü 184: Rheinland-Pfalz için hazırlanmış olan bilgilendirme bloklarının modelleme görüntüsü (solda) ve modellemenin kullanılabilir hale dönüştürülmüş şeklinden bir görüntü (sağda).....	192
Görüntü 185: Rheinland-Pfalz için hazırlanan bilgilendirme bloklarından görüntü....	192
Görüntü 186: Rheinland-Pfalz için hazırlanmış olan broşürden görüntüler.....	193
Görüntü 187: Rheinland-Pfalz için hazırlanan flama ve bayraklardan görüntüler	194
Görüntü 188: Rheinland-Pfalz tarihi yapıların isimleri için hazırlanmış olan harf dökümlerinden (sağda) ve uygulanmış halinden (solda) görüntüler	194
Görüntü 189: Rheinland-Pfalz gezilecek yerleri piktogram dizgesi.....	195
Görüntü 190: Rheinland-Pfalz gezilecek yerleri piktogram dizgesi kullanım yerleri ..	195
Görüntü 191: Rheinland-Pfalz için hazırlanmış olan bilgilendirme bloklarının Braille alfabesi (görme engelliler için) ile hazırlanmış bölümünden bir görüntü.....	196
Görüntü 192: Diemerpark Ijburg Parkı bilgi sütunlarından görüntü	198
Görüntü 193: Diemerpark Ijburg Parkı yönlendirme sütunlarından görüntü.....	199
Görüntü 194: Diemerpark Ijburg Parkı yasaklama işaretlerinden görüntü	199
Görüntü 195: Diemerpark Ijburg Parkı bilgilendirme ve işaretleme sistemlerinde kullanılan renk kartelasından bir görüntü	200
Görüntü 196: Diemerpark Ijburg Parkı bilgilendirme ve işaretleme sistemlerinde kullanılan yazı karakterinden bir görüntü.....	200
Görüntü 197: Diemerpark Ijburg Parkı bilgi sütunları beton kaidesinden görüntü.....	201
Görüntü 198: 'WalkNYC' isimli bilgilendirme ve yönlendirme tasarımından görüntü	202
Görüntü 199: 'WalkNYC' projesi için yapılmış bilgilendirme panolarından görüntü ..	203
Görüntü 200: 'WalkNYC' projesi bilgilendirme-yönlendirme tasarımından görüntü ..	204
Görüntü 201: 'WalkNYC' projesi için yapılmış harita ve broşürden örnek görüntü....	204
Görüntü 202: Haritadan bir ayrıntı	205
Görüntü 203: Harita kullanılan çizimlerden bir görüntü	205
Görüntü 204: Harita kullanılan renk paletinden bir görüntü	206
Görüntü 205: 'WalkNYC' isimli projede kullanılan yazı karakterinden bir görüntü	207

Görüntü 206: 'WalkNYC' isimli projede kullanılan piktogramlardan ayrıntılar	207
Görüntü 207: 'WalkNYC' isimli projede kullanılan piktogram dizgesinden görüntü... 207	207
Görüntü 208: Mimari özelliklerinden hareketle tasarlanan piktogramlar	211
Görüntü 209: Geleneksel etkinliklerden hareketle tasarlanan piktogramlar	211
Görüntü 210: Negatif-pozitif seçeneklerini gösteren piktogram dizgisi	212
Görüntü 211: Gri tonlamalı piktogram denemeleri	212
Görüntü 212: Renkli piktogram denemeleri.....	213
Görüntü 213: Yeme-içme gibi temel ihtiyaçların ele alındığı piktogram dizgesi.....	213
Görüntü 214: Tasarlanan piktogram dizgesinin tamamından görüntüler	214
Görüntü 215: Safranbolu gezilip görülecek yerleri için yapılan harita tasarımı	215
Görüntü 216: Safranbolu Kent Merkezinin gösterildiği bölümden bir görüntü	216
Görüntü 217: Eski Çarşı bölgesinin gösterildiği bölümden bir görüntü	217
Görüntü 218: Genel haritanın şehir içi kullanımından bir görüntü	218
Görüntü 219: Bölgesel harita tasarımından bir görüntü.....	219
Görüntü 220: Bilgilendirme panolarında yer alan çizimlerden bir görüntü	220
Görüntü 221: Bilgilendirme panolarındaki metin düzenlemelerinden görüntü.....	221
Görüntü 222: Tasarlama sürecinde yapılan eskiz çalışmalarından görüntüler	222
Görüntü 223: Bilgilendirme panoları başlık ve görsel düzenlemesinden görüntüler .	222
Görüntü 224: 'Hıdırlık Tepesi' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş)	223
Görüntü 225: 'İncekaya Su Kemerli' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş)	224
Görüntü 226: 'Cinci Hamamı' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş)	225
Görüntü 227: 'Güneş Saati' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş)	226
Görüntü 228: 'Arasta Kahvesi' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş)	227

Görüntü 229: 'Saat Kulesi' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş)	228
Görüntü 230: 'Kent Tarihi Müzesi' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş)	229
Görüntü 231: 'Kristal Teras' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş)	230
Görüntü 232: 'Safranbolu Gezi Rehberi'nin ön yüzünden görüntü	231
Görüntü 233: 'Safranbolu Gezi Rehberi'nin arka yüzünden görüntü	232
Görüntü 234: 'Safranbolu Gezi Haritası' başlığı altında tasarlanan broşür tasarımı .	233
Görüntü 235: 'Safranbolu Gezi Haritası' başlığı altında tasarlanan broşür tasarımı .	233
Görüntü 236: 'Safranbolu Eski Çarşı Bölgesi Gezi Haritası' başlıklı broşür tasarımı.	234
Görüntü 237: 'Safranbolu Eski Çarşı Bölgesi Gezi Haritası' başlıklı broşür tasarımı.	234

1. BÖLÜM: TANIMLAR ve TARİHÇE

1.1. BİLGİLENDİRME TASARIMI NEDİR?

İnsanlar arasındaki etkileşim ve bilgi alışverişi arttıkça bilginin de değeri arttığı için insanların bilgiye ulaşma isteği gün geçtikçe daha çekici hale gelmekte ve bu da bilginin bir insandan diğerine ya da bireyden çoğunluğa ulaşması yolunu kolaylaştırmaktadır (Playfair, 1801).

Gün geçtikçe artan bilgiye ulaşma isteği, bilgi akışını hızlandırdığı gibi bu akışın bireye ya da topluluğa ulaşma yollarında da farklılıklara gidilmesini destekler nitelikte olmaktadır. Durum böyle olunca da bilgi akışının hedeflere ulaşma yollarında çeşitlilik artmaktadır. Bu çeşitlilik içinde belki de hedeflenen amacı gerçekleştirmek için uygun adımın atılacağı ve bizleri doğru çıkışa ulaştıracak yol, bilgilendirme tasarımıyla geçmektedir.

Etrafımızda başıboş bir şekilde dolaşmakta olan karmaşık ve düzensiz bilgiyi belirli bir plan çerçevesinde derleyip toparlayarak, anlaşılabilir ve kullanılabilir hale dönüştürmeyi amaç edinen bilgilendirme tasarımının, farklı kaynaklarda değişik şekillerde yorumlarına rastlanabilmektedir. Görsel dilin tanımlanması ve analizi üzerine çeşitli yayınları bulunan Robert E. Horn (2009, s. 30), bilgilendirme tasarımı; bilginin, insanlar tarafından etkin ve verimli olarak kullanılmasına olanak verecek şekilde hazırlanma sanatı ve bilimi olarak tanımlamaktadır.

Bilgilendirme tasarımı üzerine yaptığı çalışmalarla bu alanda söz sahibi bir kurum olan Uluslararası Bilgilendirme Tasarımı Enstitüsü IIID (International Institute for Information Design) ise bilgilendirme tasarımı 'Kullanıcıların belirlenen gereksinimleri doğrultusunda, mesajın taşıyacağı içeriğin ve sunulacağı ortamın belirlenmesi, planlanması ve biçimlendirilmesidir (Aktaran: Durmaz, 2009, s. 83)' şeklinde tanımlamaktadır.

Horn'un bilgilendirme tasarımı için yaptığı tanımlamayı destekler nitelikte olan bu tanımlamada IIID'nin, bilginin hazırlanması işlemini detaylandırarak, 'mesajın taşıyacağı içeriğin ve sunulacağı ortamın belirlenmesi, planlanması ve biçimlendirilmesi' şeklinde açıklığa kavuşturduğu söylenebilmektedir.

Bilgilendirme tasarımı üzerine çeşitli kaynaklarda adı geçen ve hazırladığı kaynaklarla bu alanın ilerlemesine katkıda bulunan Rune Pettersson'a göre (2002, s. 1) ise bilgilendirme tasarımı, "hedeflenen alıcıların bilgi gereksinimlerini karşılamak amacıyla, mesajın içeriğinin, dil ve biçiminin anlaşılmasını, analizini, planlanmasını ve sunumunu kapsamaktadır."

Yapılan tanımlamalarda, her tasarım alanının temel amacı olarak 'değerlendirilebilir hedef kitlenin gereksinimini karşılamak' ifadesinin vurgulandığı gözlemlenmektedir. Tasarım ana başlığı altında yerini alan bilgilendirme tasarımı, kullanıcıları için çalışan bir belge (veya iletişim) geliştirmek için yapacağımız şeyler olarak sınırlandıran Redish (2000, s. 163), kendi tanımında yer alan 'kullanıcıları için çalışmak' ifadesini açıklama gereği duymakta ve hazırladığı yazının devamında bu tanımlamayı detaylandırmaktadır. Redish, sözü geçen bu gerekliliği, bilgileri kullanması gereken veya bu bilgileri kullanmak isteyen kişilerin, ihtiyaç duydukları şeyleri bulmaları, bulduklarını anlamaları ve uygun olduklarını anladıkları şeyleri kullanmaları şeklinde dile getirmektedir.

Bilgilendirme tasarımı, bilgilerin net ve etkili bir şekilde sunulmasına, ikna edici bir şekilde gerçeklerin veya savunulan fikirlerin kullanıcılara iletilmesine veya verilerde yeni şeyler keşfedilmesine yardımcı olabilmektedir (Emerson, 2008, s. 4). Hedef kitleyi merkeze alan bu tanımlama bilgilendirme tasarımcılarının her zaman dikkat etmesi gereken iki noktayı beraberinde getirmektedir:

1. Kullanıcıların çoğu, işlevsel/fonksiyonel bilgiyi, çoğu zaman, kişisel bir amaca ulaşabilmek için, bir görevi tamamlamak ya da bir soruyu cevaplamak için kullanmaktadırlar.
2. Bilgilendirme tasarımcıları değil ama özellikle kullanıcılar, ihtiyaç duydukları bilgiyi bulmak ya da anlamak için ne kadar zaman ve efor harcadıklarını önemsemektedirler (Redish, 2000, s. 163).

İşlerini bilgilendirme tasarımı üzerine yoğunlaştıran tasarımcıların sıralanmakta olan bu iki maddeyi göz önünde bulundurarak tasarımlar gerçekleştirmeleri, hedefledikleri amaca ulaşmada yol gösterici olmaktadır. Özellikle bilgilendirme tasarımı başta olmak üzere, amaç olarak sıralanan maddelerin her biri hedef kitle üzerine yoğunlaşan tasarım alanlarının, başarıları için hayati öneme sahip olan hedef kitlelerini çok iyi tanımaları ve onların önemsedikleri şeyleri dikkate alarak tasarımlar gerçekleştirmeleri gerekmektedir.

Teknik veya özel konular üzerinde yoğunlaşan, özellikle teknolojiyi kullanarak iletişim kurmayı başaran ya da herhangi bir şeyin nasıl yapılacağı konusunda yönergeler sunarak, iletişimin her biçimindeki alanları tanımlayan Washington merkezli Teknik İletişim Topluluğu / Derneği (STC)'ne göre ise bilgilendirme tasarımı; “karışık, örgütlenmemiş /organize edilmemiş, yapılandırılmamış veriyi, değerli ve anlamlı bilgiye dönüştürmek (Baer, 2008, s. 12)” olarak tanımlanmaktadır. Konu ile ilgili yazılmış başka bir kaynakta ise Potter (2010, s. 3), bilgilendirme tasarımını, ‘Verilerin, bir kitleye veya son kullanıcıya iletilen erişilebilir, faydalı bilgiler haline dönüştürülmesi ve yapılandırılması’ şeklinde tanımlamaktadır. Yapılan tanımlamalar incelendiğinde veri ve bilgi kelimelerinin cümleler içerisinde tekrar edilmesi ve adı geçen bu iki terim aralarındaki farklar gözatılmeksizin birbirlerinin yerine kullanılabilmesi sebebiyle bunlar arasındaki anlam farkının açıklanmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Hakkında yayınlanan hemen hemen bütün kaynaklarda en kısa tanımıyla veri, olguların harf, sayı, renk gibi sembollerle ifade edilmesi olarak ele alınmaktadır (http://iibf.erciyes.edu.tr/guven/veri/bilgi_nedir.pdf). Bilgilendirme tasarımı üzerine çeşitli yayınlar hazırlamış olan Baer'in (2008, s. 12) tanımına göre ise veri, insanların duyuları yardımıyla anlayabildiği ve anlamlara dönüştürebildiği kelimeler, resimler, hareketler ve ses temelli her şeyi içerebilmektedir. Veri tanımlamaları bu şekilde iken; bilgi ise, herhangi bir konu ile ilgili verilerin bir araya gelmesi ile oluşan açıklayıcı ifadeler bütünü olarak tanımlanabilmektedir (http://iibf.erciyes.edu.tr/guven/veri/bilgi_nedir.pdf). Tanımlamalardan da anlaşılacağı gibi bilgi, içerisinde verileri de barındıran oldukça geniş bir alanı kapsamaktadır. Bilgiyi büyük bir küme olarak ele alırsak, veri de bu küme içerisinde yer alarak, bilgi kümesinin bir alt kümesi olarak düşünülebilmektedir. Çözölmeye çalışılan bu denkleme ‘tasarım’ sözcüğünün de eklenmesi ile bu çözüm yolculuğuna, bir amaç ve işleyiş planı eklenmiş olmaktadır. Bu karmaşık süreç içerisinde, kimileri (tasarımcılar) bu amacı ve işleyiş planını gerçekleştirmek için uğraşırken, kimileri (izleyiciler) ise, kendilerine sunulan bu ürün ya da hizmetleri anlamlandırma ve kendi yararlarına çevirerek kullanma işlevi ile meşgul olmaktadır.

Grafik tasarım dünyasına bakıldığında, bilgilendirme tasarımının kendiliğinden oluştuğunu, nispeten yeni bir tanımlama olduğunu ve tasarım toplulukları arasında önemli bir tartışma konusu olduğunu ileri süren Baer (2008, s. 12), bu terimi tanımlamak için uğraşan düzinelerce web sitesinin, blogların, özel ilgi gruplarının ve çeşitli konferansların bulunduğunu vurgulamaktadır.

Bilgi tasarımı tam olarak ne olduğuyla ilgili fikir birliğinin olmadığını ileri süren Knemeyer (2003, s. 1) ise, bilgilendirme tasarımı, alanla kendilerini ilişkilendiren paydaşlardan gelen tanımlarının, birbirlerinden tamamen bağımsız bir şekilde verilmemesi, somut tanımlamalar içermemesi ve doğrudan pratik uygulama yolları sunmaması bakımından tutarlılık gösterdiğini söylemektedir.

Knemeyer'in savunduğu bu düşünceye paralel olarak, bilgilendirme tasarımı üzerine yapılan tanımlamaların çoğunda kendi içlerinde ufak anlam farklılıklarına gidildiği ve bu farklılıkların çeşitli sebeplerden kaynaklanabileceği söylenebilmektedir. Alan ile yakından ilgilenen ve bu konuyu çeşitli kaynaklarda kaleme almış olan Redish (2000, s. 163) ise, tanımlamalardaki bu farklılıkların, bilgilendirme tasarımı çok geniş bir anlam aralığında kullanılması ile aynı zamanda daha dar anlamlarda kullanılması arasındaki belirsizliği yansıtır olabileceği fikrini savunmaktadır.

Yapılan bu açıklamalarda da bahsedildiği gibi, bilgilendirme tasarımı hakkındaki tanımlamalara çeşitli ortamlarda ve birbirlerinden farklı şekillerde rastlanması, kaçınılmaz bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bir kavramın ya da terimin anlaşılması, hakkında mevcut olan tanımlamaların yanı sıra bu terim ya da kavramların ayırt edici özellikleri, ulaşmayı hedeflediği amaçları, bu amaçlara ulaşmada ne gibi görevler üstlendiği ve bu yolda hangi sorulara cevap verebildiği önemli olmaktadır.

Bilgilendirme tasarımı mümkün olduğunca netliği, anlaşılabilirliği ve etkililiği sağlamak için yüksek düzeyde bilgi sorunlarını gidermeye odaklanmaktadır. Bunu başarmak için, hangi araçların kullanıldığından ziyade, teslim edilebilecek kadar tamamlanan işlerde mümkün olduğunca en yüksek seviyede anlaşılabilirliğin sağlanması önemli olmaktadır (Knemeyer, 2003, s. 2).

Dirk Knemeyer'in savunduğu kullanılan araçların ikinci planda olduğu düşüncesini, Simlinger'in yaptığı örnekleme destekler niteliktedir. Konu ile ilgili olarak verilebilen bu örneklemede, yapı malzemelerinde olduğu gibi bilgilerin de hammadde olarak değerlendirilebileceği savunulmaktadır. Verimli tasarımı ve üretimi gerçekleştirebilmek için amaç odaklı kavramlara ve planlara gerek duyulduğu, kullanışlı bilgi oluşturmak için sadece matbaaların ve yardımcı elemanların yeterli olmayacağı gibi, aynı şekilde, inşaat ekipmanları, vinçler vb. araçların, kullanılabilir insan alanları oluşturmakta yeterli olamayacağı vurgulanmaktadır (Simlinger, 2007, s. 10). Buradan da anlaşılacağı

gibi bilgilendirme tasarımda öncelikli olarak önemli olan şey, tasarımda hangi araçların kullanıldığından çok, tasarımın amacı olan etkili bilgilendirme ve anlaşılabilirliği sağlama görevini yerine getirip getiremediği olmaktadır.

Bilgilendirme tasarımının, sahip olduğu etkiyi ve izleyicinin bilgiyi anlamasını artıracak araştırmalar içerisinde olmasını ve bunları aktif bir şekilde desteklemesi gerektiği fikrini savunan Knemeyer (2003, s. 3), insanların bilgiye neden ve nasıl cevap verdiklerinin, insan beyninin bilgiyi nasıl inşa ettiğinin ve işlediğinin önem arz ettiğini vurgulamaktadır. Bunun yanı sıra insanların bilgiyi nasıl oluşturduğunun ve organize ettiğinin ve nasıl gelişmiş davranışlar haline dönüştürdüğüünün bilincine varılarak tasarımlar gerçekleştirilmesi gerektiğini savunmaktadır. Ayrıca, bu faktörlerin daha iyi anlaşılmasının, mümkün olan en iyi bilginin, arayüzün ve iletişimin oluşturulmasını sağlayacağı görüşündedir.

Başarılı bir belge geliştirmek, (veya bir Web sitesi, yazılım uygulaması, donanım aygıtı vb. gibi herhangi bir ürün türü), elde etmeye çalıştığınız şeyi kimin kullanacağını, onu nasıl kullanacaklarını anlama ile başlayan ve buna benzer bir takım sorunlara çözüm bulma şeklinde devam eden bir süreci gerektirmektedir (Redish, 2000, s. 163). Bu süreç içerisinde çözülmesi gereken sorunlara yardımcı olabilmesi adına çeşitli yöntemler mevcuttur. Bu yöntemlerden biri de tasarımların kullanıcıya hitap etme yolu ve bedene bürünerek yaşama olanağı bulabildiği hali olan sunulduğu ortamlar ve durumların seçilebilme olasılığıdır. Bu ortam ve durumları kısaca özetleyen Spiekermann (2009, s. 44), tasarımların sunulduğu bu ortam ve durumların önemini ve gerekliliğini şu sözleriyle vurgulamaktadır:

Bir an için, sorularınıza istediğiniz yanıtları hiçbir zaman içermeyen ve anlamakta/okumakta zorlandığınız tüm kullanma kılavuzlarını, yol ve otoyol işaretlerini, elektrik faturalarını ve vergi formlarını düşünün! Tüm bu tanıdık iletişim şekilleri, sizi pek de heyecanlandırmayan hatta ilgilendirmeyen bilgiler içerir; öte yandan bu bilgilerin anlaşılmaması pahalıya mal olabilir. Bazı bilgilerin yorumlanış şekli bir ölüm kalım meselesi haline dönüşebilir. Sağ kalmak ve ölmek arasındaki fark 'çıkış' işaretini bulmak kadar basit olabilir (Spiekermann, 2009, s. 44).

Spiekermann'ın belirttiği gibi, bizleri heyecanlandırmayan hatta ilgilendirmeyen bilgiler içeren, öte yandan da anlaşılmaması pahalıya mal olabilecek bu tasarımlar, hayatımızın hemen hemen her anında bizlere kendilerini fark ettirmeyi başarabilecekleri çeşitli ortamlar ve durumlar benimsemişlerdir. Bilgilendirme tasarımının oldukça kapsamlı bir alan olduğunu ve geniş bir yelpazede incelenebileceğini söyleyen Baer (2008, s. 16), bilgilendirme tasarımının hayat bulduğu

bu ortamları ve durumları, hazırladığı bu listenin buzdağının sadece görünen kısmı olduğunu da vurgulayarak, şu şekilde sıralamaktadır:

- Sürüş sırasında tabela işareti,
- Yolculuğunuzu planlamak için kullandığınız harita,
- Bir ürün veya hizmet için en basit broşür,
- Şimdiye kadar ziyaret ettiğiniz her web sitesi,
- Reçetenizin şişesindeki talimatlar,
- Şimdiye dek doldurduğunuz her form,
- Film listelerinden kredi kartı bakiyelerine kadar her şey için otomatik telefon sistemleri,
- Oy pusulaları ve seçmen bilgilendirme rehberleri,
- Oyuncaklar, mobilya ve küçük aletler için yeni ürün montajı ve kullanım kılavuzları,
- Müzeler, bilim merkezleri, kütüphaneler ve diğer kültürel mekanlardaki sergiler,
- Şimdiye kadar okuduğunuz her kitabı, matematik ders kitaplarından telefon defterine kadar,
- Havaalanları ve tren terminalleri gibi seyahat merkezleri için levhalar

Hayatımızın hemen hemen her alanını kapsayan ve belirli başlıklar altında toparlanmaya çalışılan bu ortamlar ya da durumlar, bilgilendirme tasarımının karşımıza çıkan somut göstergelerini oluşturmaktadır. Sıralanan maddelerden de anlaşılacağı gibi, etrafımızı çevreleyerek bizleri kuşatan, yaşantılarımıza istemli ya da istemsiz bir şekilde müdahale ederek bizlere yön veren bu denli bizlerle iç içe yaşayan bilgilendirme tasarımlarından ulaşması beklenen temel hedeflerinin olması, görevini layıkıyla yerine getirebilmesi için kaçınılmaz bir durum olmaktadır. Bu bağlamda Robert E. Horn (2009, s. 30), bilgilendirme tasarımı üzerine yayınlamış olduğu makalesinde bilgilendirme tasarımının temel hedeflerini şu şekilde sıralamaktadır:

1. Anlaşılabilir, hızlı ve doğru bir şekilde düzeltilebilir ve kolayca etkin eyleme dönüştürülebilir belgeler geliştirmek.

2. Ekipmanla olabildiğince kolay, doğal ve keyif verici etkileşimler tasarlamak. Bu; etkileşimli arayüz tasarımında birçok sorunun çözülmesini sağlamaktadır.
3. İnsanların, rahatlık ve kolaylıkla üç boyutlu boşlukta yön/yol bulmalarını sağlamak (özellikle kentsel alanlarda; fakat son gelişmelere bakıldığında sanal alanlar da bu kapsama dahil edilebilir.).

Belirlenen bu hedefler doğrultusunda Simlinger (2007, s. 10), IIID kaynaklarında yer alan makalesinde, bilgilendirme tasarımından beklenen özellikleri 3 ana başlık altında sıralamaktadır. Bunlar:

- İçerik tabanlı olması (Kişinin karar verebilmesine yardımcı olabilmek için bilgi edinmek istediği duruma özgü olmasıdır.)
- Bilişsel beceriler içermesi (Bilgiyi kullanmak isteyen kişinin algılama, öğrenme ve geri çağırma becerilerine özgü olmasıdır.) ve
- Teknik bilgilere hakim olmasıdır (Bilginin kullanılabilir olmasını sağlayan bilgi sistemlerine özgü olmasıdır.) (Simlinger, 2007, s. 10).

Alanla ilgili söz sahibi isimlerden biri olan Knemeyer ise (2003, s. 1), bilgilendirme tasarımının özelliklerini, daha açık bir şekilde, konu ile ilgilenen herkesin göz önünde bulundurması gereken noktalar olarak şu şekilde sıralanmaktadır:

- Karmaşık fikirlerin net, doğru ve etkili bir şekilde verilmesidir.
- Dil disiplinleri, sanat ve estetik disiplinler, bilgi disiplinleri, iletişim disiplinleri, biliş ve davranış disiplinleri, ticaret ve hukuk ile medya üretim teknolojileri vb. disiplinler arasındaki kesişim noktasıdır.
- Görsel disiplinlerin ifade edildiği yapıdır / ifade edilebilmesi yoludur.
- Yazarlar, araştırmacılar, estetikçiler, koleksiyoncular, mucitler, analistler, istatistikçiler vb. birbirinden farklı alanlardan birçok kişinin katkıda bulunabilmesine olanak sağlamaktadır.
- Bir mesaj içeriğinin tanımlanması, planlanması ve biçimlendirilmesi ve kullanıcıların ihtiyaçları doğrultusunda belirli hedeflere ulaşılması amacıyla sunulduğu ortamlardır. (Kullanıcıların ihtiyaçlarına göre ve belirli hedeflere

ulaşmak amacıyla, bir mesajın içeriğinin ve sunulacağı ortamların tanımlanması, planlanması ve şekillendirilmesidir.)

- Bilgi ile nasıl etkileşim kurulacağı ve bilginin nasıl temsil edileceğidir.
- Tasarımcının ve kullanıcıların ihtiyaçlarını ve hedefledikleri amaçlarını destekleyen bir tasarım oluşturmaktır.

Bilgi tasarımının bir başka önemli özelliği, onunla kendilerini ilişkilendiren alanların geniş aralıkta olmasıdır. Kendi aralarında etkileşim içerisindeki bir çok alan ile işbirliği yapmakta olan bilgilendirme tasarımı, bu özelliği sayesinde karşılaşılan problemleri çözme olanağına sahip olmaktadır. Tasarım sürecine katkıda bulunan bu disiplinlerin her birini kendi içerisinde tanımlamak mümkün olmaktadır. Grafik tasarımcılar görsel çözümler sunarken, bilgi mimarları yapısal tasarım çözümleri ile uğraşmakta, yazarlar ise içerik ve metinlerle ilgili problemlerin çözümünü üstlenmektedirler. Bilgilendirme tasarımında, tek bir türde veya sadece diğer disiplinlerin belirli bir bileşeni olan ürün değil, geniş kapsamlı bilgi setleri elde edilmektedir (Knemeyer, 2003, s. 2).

İnsanların bilgiyi anlaması ve kavraması için sayısız yöntem bulunmaktadır. Bu sebeple tasarımcılar, bilgiyi anlamlı hale getirebilmek için çok sayıda taktik ve yöntem kullanmak ve geliştirmek zorunda kalmaktadırlar. Bu durumda tasarımcılara yardımcı olmak adına bilgilendirme tasarımının disiplinler arası yönü devreye girmektedir. Tipografik düzenlemeler, grafikler, resimlemeler vb. hepsi, potansiyel izleyiciler üzerinde fikirlerinizi test etmek ve araştırmalar yapmak için bilgilendirme tasarımı uygulamalarında yer almaktadır. Bu şekilde tasarımcılar, yaptıkları tasarımlarında sadece tahminler üzerinden hareket etmek zorunda kalmayıp, doğru seçimler yapıp yapmadıkları konusunda dönütler alabilmektedirler (Baer, 2008, s. 13).

Bilgilendirme tasarımının disiplinler arası yönünün yapılacak tasarımlara etkisini açıklamaya çalışan Knemeyer ise, bu tasarımların mükemmel bilgi çözümleri oluşturmak için diğer disiplinleri bir araya getiren bir bütünleyici olduğunu ileri sürmektedir (Knemeyer, 2003, s. 1).

Bilgilendirme tasarımı ile oldukça yakın bir ilişki içerisinde olan alanlardan biri şüphesiz grafik tasarımdır. Bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarım, ulaşmak istedikleri amaç doğrultusunda aynı çatı altında buluşan iki uzmanlık alanı olarak tanımlanabilmektedir. Her iki alanda da “mesajın içeriğini belirlemek ve hedef kitleye göre görselleştirmek”

esas alınmaktadır. Amaçlar ne kadar aynı olsa da Jacobson'a göre bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarım arasındaki fark, ilk bakışta belli belirsiz görünmektedir. Her ikisinin de bilgi sergilemeleri ve iletişim ile ilgili olduğunu, ama, eğer bizlerin, içeriği ince bir tarihsel süzgeçten geçirerek araştırarak olursak, aralarındaki farkı anlamlandırabileceğimizi vurgulamaktadır (Jacobson, 1999, s. 85).

Aralarındaki tarihsel süreç farklılıklarının yanı sıra kendi içlerinde var olan ilişkiler bağlamında benzerlik ve farklılıklara rastlanabilmektedir. Farklı disiplinlerin her biri kendi içlerinde önemli ve gelişmişlerdir. Fakat aynı zamanda onlar daha büyük ve birleştirilmiş bir bütünün parçası olabilmektedirler. Bu şu şekilde düşünülebilir: matematik içinde geometri ne ise, bilgilendirme tasarımı içinde grafik tasarım odur. Matematik geometriden daha önemli değildir; o sadece geometrinin içinde yer aldığı uğraşı alanıdır. Bilgilendirme tasarımı, güçlü bir parça olarak, farklı disiplinler arasındaki ilişkileri sınıflandıran ya da netleştiren genel bir yaklaşımdır. Bilgilendirme tasarımı, nedensellik sağlamak ve kendi etkisi altında yer alan alanlar arasındaki ilişkilerin aydınlığa kavuşturulmasına yardım etmektedir (Knemeyer, 2003, s. 3).

Bilgi tasarımı, fikirleri iletmek, bilgi göstermek veya ilişkileri görsel olarak anlatmak için resimler, simgeler, renkler ve kelimeler kullanmaktadır (Emerson, 2008, s. 4). Bir grafik tasarımcısı da, metin ve görselleri düzenleme yoluyla etkili bir görsel iletişim kurma çabası içerisindedir. Bilgilendirme tasarımı ile grafik tasarımcı, rengi, sembolleri, yazı ve görüntüleri kullanarak etkili görsel iletişim oluşturmak için kasıtlı olarak estetik ve bilişsel seçimler yapmaktadır (Baer, 2008, s. 14).

Bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarım çoğu yönleri bakımından birbirleri ile benzerlik göstermektedir. Bilgilendirme tasarımlarında olduğu gibi grafik tasarımda da çalışmalar hedef kitlenin ilgisini çekebilecek bilgiler içermektedir. Bu benzer özelliğin, iki alanın içerdikleri bilgi yoğunluğunun miktarı noktasında birbirlerinden ayrıldığı söylenebilmektedir. Grafik tasarım ürünlerinin, bilgilendirme tasarımı ürünlerine dönüştürülebilmesi için sahip olduğu bilgi yoğunluğunda artış meydana gelmesi gerektiğini ileri süren Güler (2008, s. 14), bu nedenle grafik tasarımcının, pek çok projesinde bilgilendirme tasarımcısı gibi davrandığını vurgulamaktadır.

Bilgilendirme tasarımı, grafik tasarımın çekirdeğinde gizlenmiş, var olan bilgilendirme amacının, adından da anlaşılabilir olduğu gibi, hem isim hem de içerik anlamında daha açık bir şekilde dışa vurulmuş halidir. Yani, bilgilendirme tasarımı, grafik tasarımın da

temelini oluşturan bilgilendirme amacını, bir adım daha ileriye taşıyarak, zirveye ulaştıran alan olmaktadır.

Grafik tasarım ürünlerinde işlevden çok görsellik ön plana çıkmaktadır. Grafik tasarım ürünlerinde, görsel olarak farkındalık yaratmak, ilk sıralarda yer alabilirken, bilgilendirme tasarımı ürünlerinde anlaşılabilirlik ve işlevsellik gibi özellikler, grafik tasarım ürünleri için büyük bir öneme sahip olan görselliği geçerek birinci sırada yerini alabilmektedir. Irwin'e göre (2002), başarılı bilgilendirme tasarımı ürünlerinde mesaj, açık ve anlaşılır bir şekle dönüşerek kullanıcı grubuna ulaşmaktadır. Bilgilendirme tasarımının misyonu; kaosu düzene sokmak, zararı ve verimsizliği ortadan kaldırmak olarak sıralanabilmektedir. Amaç ise, görsel ve sözel iletişimi güçlendirerek gündelik yaşamın kalitesini artırmaktır (Aktaran: Güler, 2008, s. 11).

Bilgilendirme tasarımının, insan bilgisinin geliştirilmesi ve bilginin daha iyi anlaşılması ile ilgilenen diğer disiplinler için kaynak oluşturduğunu savunan Knemeyer (2003, s. 3), ilgili disiplinleri tanımlayarak, fikir liderleri, uygulayıcılar ve bilginin ana formunun yaratım sürecine katılanlar ile bağlantı kurduğunu, ayrıca, bu alanları oluşturulmuş ya da oluşturulacak tasarım faaliyetleri hakkında bilgilendirdiğini ve bu sayede de bilgi üretimi ile meşgul olan herkesin yeteneğini geliştirdiğini ileri sürmektedir.

Bilgilendirme tasarımının, ister grafik tasarım olsun, isterse etkileşimde bulunduğu başka bir disiplin olsun, onların yerlerini alma ya da onları saha dışı bırakarak yoluna devam etme gibi bir çaba içerisinde olduğu söylenememektedir. Aksine bu disiplinlerin sahip oldukları yeteneklerin değerlerini arttırarak kendi yollarında emin adımlarla yürümelerine destek olmaktadır. Nathan Shedroff, bu durumu, 'bilgilendirme tasarımının herhangi bir görsel disiplinin yerini alamayacağı, bu fikrin tam tersine işbirliği içerisinde olduğu disiplinlerin yetkinliğini arttıracak bir değer kazandıracığı' şeklinde yorumlamaktadır (Aktaran: Bull ve diğerleri, 2003, s. 18).

Sonuç olarak, birlikte çalışan bütün bu alanlar, öğeler ve taktiklerin hepsi, bilginin etkili iletiminin sağlanmasına yardımcı olabilmektedir. Etkili iletişim ise, bilgilendirme tasarımının özünü oluşturmaktadır (Baer, 2008, s. 13). Durum böyle olunca da özünde etkili iletişimi barındırmakta olan bilgilendirme tasarımının, iletişim ile uzak ya da yakın ilişki içerisinde olan hemen hemen bütün alanlar ile etkileşim içerisinde olması ve kendi sorunlarını çözenin yanı sıra bu alanların da ilerlemesine katkıda bulunması kaçınılmaz bir durum olmaktadır.

1.2. BİLGİLENDİRME TASARIMCISI KİMDİR?

Bilgi ve iletişim alanında olanlar da dahil olmak üzere değişen teknolojiler yoluyla geliştirilen hızlı değişim süreci, toplumsal dönüşümlere yol açmaktadır. Bu da zaman kısıtlılığı açısından mesleki eğitim almaya olanak tanımayan yeni mesleklerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Simlinger, 2007, s. 9). Bu hızlı gelişime ayak uydurarak, tasarım dünyası içerisinde yer edinmeye çalışan mesleklerden biri de şüphesiz bilgilendirme tasarımcılığı olmaktadır. Bilgilendirme tasarımcıları, sahip oldukları yeteneklerin ve ellerindeki en önemli malzeme olan bilginin de gücünü kullanarak, biçim ve içerik açısından etkileyici olmasının yanı sıra aynı zamanda algılanabilirliği yüksek tasarımlar üretebilen kişilerdir.

Bir disiplini tanımlamanın bir diğer yolu da o disiplinin uygulayıcılarını incelemektir. Bilgilendirme tasarımı projeleri, basılı ortamdan online/çevrimiçiye, çevresel ve deneyimsel/deneysel tasarımlara kadar çeşitli ortamlarda çalışan profesyoneller tarafından uygulanmaktadır. Beklendiği üzere, insanlar, bilgilendirme tasarımı terimini, grafik tasarım, bilgi mimarisi, etkileşim tasarımı, insan-bilgisayar etkileşimi, yazma, düzenleme ve kütüphane bilimleri gibi diğer bir çok disiplinle ilişkili olan, bu disiplinleri aynı çatı altında toparlamayı başaran bir şemsiye görevi üstlendiğini düşünmeye başlamışlardır (Baer, 2008, s. 12).

Bilgi ürünlerinin geliştirilmesi gittikçe daha karmaşık hale gelmekte, bu yüzden de kullanıcı dostu bir sonuç elde edebilen, disiplinler arası yetkinliğe sahip tasarımcılar, tasarım dünyasında aranır duruma gelmektedir. (Simlinger, 2007, s. 9). Bilgilendirme tasarımının disiplinler arası olma özelliği, bu tasarım alanının uygulayıcılarının da disiplinler arası bilgiye sahip olmalarını gerektirmektedir. Konu ile ilgili yazdığı makalesinde Tery Irwin (<http://www.tirwin.net>), bilgilendirme tasarımcılarının, bir tasarımcının tüm yetenek ve becerilerini, bir bilim adamının ya da matematikçinin problem çözme ustalığı ve titizliği ile birleştirebilen, araştırma dürtüsüne sahip, meraklı ve inatçı olabilen özel insanlar olduklarını vurgulamaktadır.

Bilgilendirme tasarımcılarının sunulacak bilginin öğretilmesi üzerine durduklarını vurgulayan Robert Jacobson, bilgilendirme tasarımcısını şu şekilde tanımlamaktadır: “Çağdaş bilgilendirme tasarımcıları, bilgileri bize yutturmaktan ziyade fikir alışverişinde buldurmak için, ikna etmekten daha çok öğretmek için çare arayandır.” (Jacobson, 1999, s. 2).

Bilgilendirme tasarımı üzerine yaptığı çalışmalarla bu alan içerisinde adından söz ettirmeyi başarabilen Alessandro Segalini'ye göre ise bilgilendirme tasarımcısı, bilgiyi; bir dizi tasarım, dil, değerlendirme ve teknik becerileri, anlama hedefiyle düzenleyen kişidir. Bilgilendirme tasarımcılarının akıllarında özel kullanıcı ve şartları bulundurarak bilgiyi organize etmek ve kullanmak için tipografiyi ve grafik tasarımı kullandıklarını söyleyen Segalini, tasarımcıların bu sayede açıklayıcı ve öğretici yazılar geliştirerek karmaşık materyallerin anlaşılabilmesini, bunlara kolayca ulaşılabilmesini ve bütün bunları gerçekleştirirken de aynı zamanda çekiciliğini de koruyabilmesini sağladığını savunmaktadır (Segalini, 2009, s. 85).

Başka bir tanımlamada ise bilgilendirme tasarımcısı; belli bir bilgi sistemiyle ilgili olarak öngörülen işlemleri, planlayan, yaratan, uygulayan, hizmete sunan, kullanan, güncelleştiren ve nihai olarak bilgiyi geri dönüştürme konularında eşit müdahalede bulunulması gereken herkesin memnuniyetini sağlayan kişi olarak ifade edilmektedir (Simlinger, 2007, s. 10). Gordon Akwera'nın görüşüne göre "...bilgilendirme tasarımcısı kolaylaştırıcıdır. Başarılı tasarım oluşturmada anahtar, doğru soruları sormak, gözlemek ve ipuçlarını takip etmektir" (Aktaran: Baer, 2008, s. 132).

Gordon Akwera'nın tanımladığı üzere bilgilendirme tasarımcısı, başarılı tasarımlar oluşturma sürecinde, hedef kitleye doğru sorular sorarak, onların duymak istedikleri ya da tasarımcıların onlara duyurmak istedikleri cevapları vererek, onlardan gelen ipuçlarını takip ederek amaca ulaşmalıdır. Bunu yaparken de gerçekleştirilecek tasarımlardan, mümkün olduğunca her kesimin anlayabileceği yalınlıkta, açık ve anlaşılır bilgiler ve resimlemeler içermeleri beklenmektedir. Pettersson'a (2002, s. 20) göre bilgilendirme tasarımcısı (information designer) bir infographer'dır (infografiker). Bu kişilerin yalın, açık ve anlaşılır metinler yazmalarının yanı sıra yalın resimlemeler oluşturma becerilerine de sahip olmaları gerekliliğini ileri süren Pettersson, aynı zamanda sade bir tipografi ve düzenleme yardımıyla hedef kitlenin anlaması ve öğrenmesini de sağlamaları gerektiğini savunmaktadır.

Herhangi bir alanın uygulayıcılarının sahip olmaları gereken bir takım özelliklerin sıralanması, ilgili alanda başarı elde edilmesi adına önemli unsurlar olmaktadır. Bu durum bilgilendirme tasarımı için de geçerli olmaktadır. Bilgilendirme tasarımı alanında yetkin olan IIID'ye göre bilgilendirme tasarımcılarının sahip olmaları gereken özellikler şu şekilde sıralanmaktadır:

1. Hem yenilikçi hem de sistematik bir şekilde düşünebilmelidir.

2. İlgilendikleri konu alanı hakkında gerekli olduğu kadar iyi bilgi verebilecek donanıma sahip olmalıdır.
3. Görsel ileti bileşenlerinin iletişimsel özellikleri ve bunların birbirleriyle olan ilişkileri hakkında bilgi sahibi olmalıdır.
4. Alışkanlıkları, eğilimleri, standartları, kuralları ve bunların temelini oluşturan teorileri bilmeleri gerekmektedir.
5. İletişim medyası özellikle de görsel olanlara ilişkin teknik gereksinimler ile ilgili olmalıdır.
6. Algılama, kavrama ve bütün duyuları kullanarak alınan bilginin yanıtlanmasını da içine alan, insanlar arası iletişim yeteneklerine sahip olmalıdır.
7. Kullanıcılara aktarılan bilgilerin olası faydalarını göz önünde bulundurabilmelidir.
8. Resimlerin ve yazıların, görsel bilgi dışındaki bilgiler de olmak üzere, durağan ve hareketli bir şekilde yaratılması ile ilgili bilgi sahibi olmalı ve konuyu ifade edebilecek en iyi etkiyi elde etmek için bunların nasıl dengelenebilecekleri sorununu çözebilmelidir.
9. Mesajın asıl iletilmesi gereken amacına yeterince dikkati çekebilecek, biçimsel olarak yaratıcı ve bir o kadar da etkili bir bilgilendirme tasarımı yapabilmelidir.
10. Bilgilendirmenin sürekliliği için, bilgiyi ve bilgi dizgelerini değişen şartlara ve ihtiyaçlara göre yeniden ayarlamalar yapılabilecek esneklikte tasarlayabilmelidir.
11. Hem anadilini hem de İngilizce'yi kullanarak, etkili bir şekilde iletişim kurabilmelidir.
12. Kavramsal psikoloji, dilbilimi, siyasi ve sosyal bilimler, bilgisayar bilimleri, istatistik vb. bilgilendirme tasarımı sürecine destek olan bilimlerin içerikleri hakkında bilgi sahibi olmalı ve kullanıcılar arasındaki kültürel farklılıkları dikkate alarak mesajların tasarımını geliştirmek ve değerlendirmek için uzmanlarla işbirliği içerisinde olmalıdır.
13. Çeşitli tasarım aşamaları ve bunların uygulanmasına ilişkin maliyet unsurları hakkında detaylı bilgiye sahip olmaları gerekmektedir.
14. Bir bütün olarak toplumun ve hedef kullanıcıların ihtiyaçları doğrultusunda, duyarlı ve sorumlu bir şekilde davranmalıdır (<http://www.iiid.net/home/definitions/>).

Tüm bu tanımlamalar ve özellikler ışığında, Schuller (2007, s. 1)'in yaptığı şu tanımlama durumu özetler nitelikte olmaktadır: "Amacına ulaşmış bir bilgilendirme

tasarımı yapabilmek için, tasarımcı, dünyayı kendine has bir bakış açısıyla görebilmeli, algılayabildiği şeyleri çözümlayici bir merakla parçalayabilmeli sonra da ayrıntıcı bir duyarlılıkla ve basitleştirerek tekrar bir araya getirebilmelidir.” (Aktaran: Uyan Dur, 2011, s. 9).

1.3. BİLGİLENDİRME TASARIMI TARİHSEL SÜRECİ

1.3.1. Bilgilendirme Tasarımında İlk Örnekler

İnsanlar, mağara duvarlarına çizdikleri resimlemelerden Mısır hiyerogliflerine kadar, binlerce yıldır, birbirleriyle iletişim kurma ihtiyacını, çizimler yoluyla gidermeye çalışmışlardır. Bu da insanların iletişim kurma becerisini yazılı iletişim biçemlerinin öncesinde gerçekleştirdiğinin kanıtı niteliğindedir. İnsanların bu çizimler yoluyla karşındakileri bilgilendirme çabasında olması, bilgilendirme tasarımı tarihçesinin ilkçağ mağara resimlerine kadar dayandırılmasına neden olmaktadır.

İlk insanların MÖ 38.000’lerde, henüz hiçbir yazı dilinin varlığından söz edilmezken, ay takvimini göstermek için hayvan kemiklerini oymaları, en eski veri kaydı olarak tarihe geçmektedir (Horn, 1998, s. 23). Bu da ilk insanların bilginin dizgeli (sistemli) bir şekilde kayıt altına alınması ve sunumunda kavramsal düşünce ve değerleri kullandığının bir göstergesi olmaktadır (bkz. Görüntü 1).



Görüntü 1: MÖ 38.000'lerde ay takvimini gösteren oyulmuş bir hayvan kemiği görüntüsü Dordogne/Fransa, (<http://www.stellarhousepublishing.com/astrotheology.html>).

Bilgilendirme tasarımı üzerine yazdığı Sanatta Yeterlik tezinde, 20. yy öncesi bilgilendirme tasarımı tarihçesinin büyük çoğunlukla veri haritaları ve istatistiksel grafikleri içerdiğini belirten Banu İnanç Uyan Dur (2011, s.14), bu bilgiden yola çıkarak incelediği kaynaklarda, MÖ 6200 yıllarına tarihlenen Çatalhöyük Kent Haritası'nın bilgilendirme tasarımının gelişimi sürecinde başlangıç göstergesi olarak kabul edildiğini belirtmektedir (bkz. Görüntü 2).



Görüntü 2: MÖ 6200 yıllarına tarihlenen Çatalhöyük Kent Haritası'ndan bir görüntü, (http://www.academia.edu/4151708/Bilinen_En_Eski_Harita_T%C3%BCrkiyede).

İnsanlığın gelişiminde önemli bir evre olan yerleşik toplumsal hayata geçişle birlikte, tarımın başlangıcı ve avcılık gibi önemli sosyal değişim ve gelişmelere tanıklık eden Çatalhöyük, Cilalı Taş Devri (Neolitik Çağ)'ne ait birçok kalıntıya ev sahipliği yapması nedeniyle, 2012 yılında UNESCO Dünya Mirası Listesi'ne katılmaya hak kazanmıştır (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,46251/catalhoyuk-neolitik-kenti-konya.html>). Çatalhöyük'te 1963 yılında İngiliz Arkeolog John Mellaart tarafında yürütülen kazılarda,

şehrin 7. katmanındaki mabedin duvarına çizilmiş, Çatalhöyük'ün şehir planını gösteren bir resme rastlanmıştır. 2.75 cm uzunluğundaki resimde, birbirine bitişik halde ve değişik boyutlarda 80 kadar ev, höyüğün tepesine doğru sıralanmış bir şekilde tasvir edilmiştir (bkz. Görüntü 3). Planda tepeden bakışla çizilen evlerin sadece dış görünüşleri betimlenmekle kalmayıp, aynı zamanda kısmen değişiklik gösteren iç planları da belirtmeye çalışılmıştır (Özcan, 2013, s. 55).



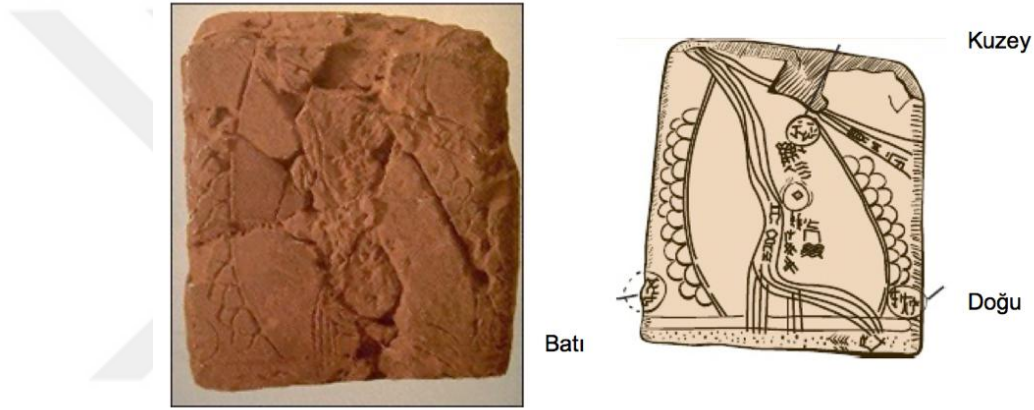
Görüntü 3: Çatalhöyük Kent Haritası'nın John Mellaart tarafından yapılan çiziminden bir görüntü, (<https://volcanism.wordpress.com/2009/02/28/saturday-volcano-art-catalhoyuk-the-volcano-that-changed-its-spots/>).

Ayrıca planda, şehrin arkasında görülen iki zirveli ve konik ağızlı dağın, Çatalhöyük'ten görülebilen Hasan Dağı'nı temsil ettiği görülmektedir. Dağın çevresinde grafik süslemelerin yer alması, araştırmacıları dağın aktif döneminde olduğu yönünde bilgilendirmektedir (Baykal, 2005, parag. 4). Planda bu tür çizimlerin olması, detaylara yer verilerek bilgilendirme çabası içerisinde olduğunu göstermektedir.

Haritacılık tarihinde, özelliğini kaybetmeden günümüze kadar varlığını sürdürmeyi başaran örneklerden birini de kil tabletler oluşturmaktadır. MÖ 2300 yılına ait olan, bilinen eski haritalardan biri olarak tarihe geçen kil tabletler, uzaysal bağlantı kavramının gelişimini göstermesi bakımından önemli sayılmaktadır. Kuzey Mezopotamya'nın tümünü gösteren kil tabletlerden biri olan Akad Haritasında, bölgenin özelliklerini temsil eden sembollerin, aslına uygun bir şekilde yerleştirildiği saptanmıştır (Horn, 1998, s. 23).

1930 yılında gün ışığına çıkarılan Babil kil tableti, eski Babil şehrinin yaklaşık 300 kilometre uzağında Kerkük yakınlarındaki Yorgan Tepe'de keşfedilen Ga-Sur şehri kalıntıları arasında bulunmuştur. Avuç içine sığacak kadar küçük olan (6.8 x 7.6 cm) bu tablet haritanın yapım tarihinin, MÖ 2300-2500 yıllarında varlığını sürdürmüş olan Akad

Devleti'nin Sargon Krallığı'na kadar uzandığı bilinmektedir (<http://www.solakkedi.com>). Tablet üzerinde çeşitli semboller ve bu sembolleri açıklayıcı çivi yazıları bulunmaktadır. Ayrıca tablet üzerinde yer alan bilgilerden anlaşılacağı gibi, haritada, yaşanan coğrafya yüzeysel olarak kayıt altına alınmakla kalınmayıp, arazinin boyutları, kime ait olduğu gibi detay bilgilerin de verilme çabası içerisinde olduğu gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 4). Tabletın dünya haritacılık tarihi açısından ilk olarak tanımlanabilen özelliği ise haritanın altında “batı”, üstünde “doğu”, solunda da “kuzey” yazılarak yönlerin belirtilmiş olmasıdır. Yani Babil Yorgantepe Haritası, bu özelliği sayesinde bilinen ilk yönlendirme örneği olarak tarihe geçebilmiştir (Özcan, 2013, s. 57).



Görüntü 4: Akad dönemine ait Ga-sur Şehir Haritası'nı gösteren kil tablet (solda) ve harita ayrıntılarını gösteren çizim (sağda), (http://www.academia.edu/4151708/Bilinen_En_Eski_Harita_T%C3%BCrkiyede).

Kil tabletler üzerine kazınarak kayıt altına alınan şehir haritalarının diğer bir örneği olan Nippur şehir haritası, 1899 yılında Sümerlerin başkenti ve kutsal merkezi olan Nippur'da yapılan kazılar sonucu ortaya çıkarılmıştır. Yapılan araştırmalar sonucu MÖ 1500'lere tarihlendirilen harita, 21x18 cm boyutlarındadır. Bölgenin çeşitli bölümlerinin tasvir edildiği haritada, Fırat Nehri, kanallar, şehrin surları ve yedi kapısı, tapınaklar ve şehir bahçeleri gibi detaylara da yer verildiği görülmektedir (bkz. Görüntü 5). Çizilen her bir bölümün yanında Sümerce ya da Akadca isimlerinin de yer aldığı haritada, aynı zamanda yönlerin de belirtildiği gözlemlenmektedir (Özcan, 2013, s. 57). Arkeologlar, planın gerçeğe uygun olarak ölçeklendirildiğini ve kullanılan elemanların var olan site ile bağlantılı olabileceğini iddia etmektedirler (Horn, 1998, s. 23).



Görüntü 5: Nippur Şehir Planı'nı gösteren kil tabletten görüntü (solda) ve Nippur Şehir Planı'nı gösteren kil tableti açıklayıcı çizim (sağda), (http://www.academia.edu/4151708/Bilinen_En_Eski_Harita_T%C3%BCrkiyede).

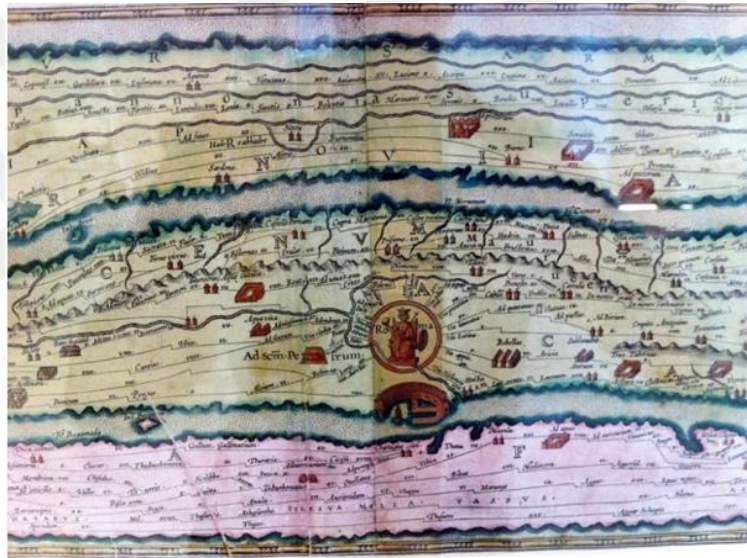
MÖ 1151-1145 yılları arasında yapıldığı düşünülen Mısır Torino (Turin) Papirüsü, bilim dünyasınca bilinen en eski jeolojik harita olarak tarihe geçmektedir (bkz. Görüntü 6). Mısır'ın Doğu Çölü'nde yer alan Hamamat Vadisi'nin jeolojik ve topografik özelliklerinin gösterildiği harita, 41 cm boyunda ve 2.82 m eninde papirüs üzerine çizilmiştir. Büyük ölçüde zarar görmüş ve bazı bölümlerinde eksiklikler olduğundan haritanın bütünüyle nereleri gösterdiği bilinmemektedir (Özcan, 2013, s. 58).



Görüntü 6: Mısır Torino (Turin) Papirüsü'nden bir görüntü, (http://www.academia.edu/4151708/Bilinen_En_Eski_Harita_T%C3%BCrkiyede).

1.3.1.1. Roma Haritaları - Peutinger Haritası (MÖ 366-335)

Romalıların, imparatorluk dönemleri boyunca, ticari faaliyetlerini ve askeri hareket güzergahlarını etkili bir şekilde planlamaya gereksinim duydukları ve bu ihtiyacı gidermek için de haritalar çizdikleri bilinmektedir (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php). Bu haritalardan biri olan Peutinger Haritası, Roma'nın tümünü gösteren ilk yol haritası olması nedeniyle büyük önem taşımaktadır. Başta 'Roma Haritası' olarak bilinen ve 16. yy'da Alman bir koleksiyoner tarafından 'Peutinger Haritası' olarak adlandırılan harita, parşömen üzerine uygulanmış olup, 34 cm yüksekliğinde ve 7 m uzunluğundadır (bkz. Görüntü 7) (Friendly ve Denis, 2006, s. 4).

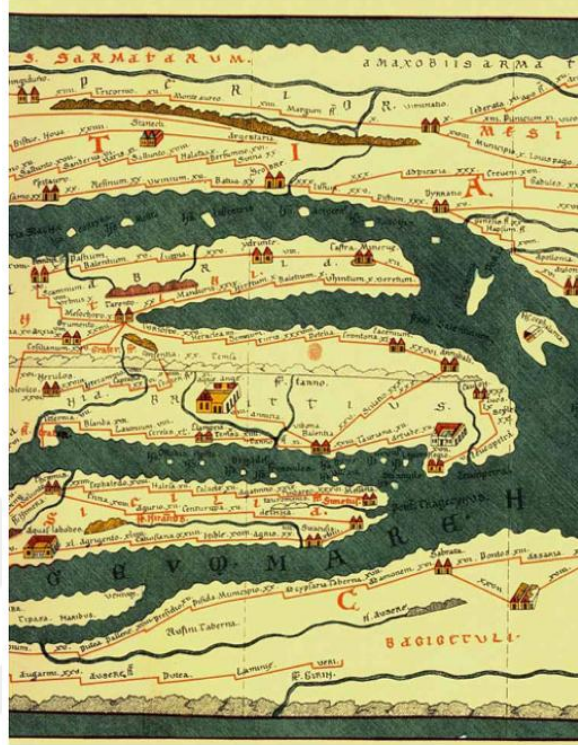


Görüntü 7: Peutinger Haritası'nın Roma bölümünden bir görüntü, (https://creativecompanion.files.wordpress.com/2011/02/img_1081.jpg).

Haritanın, kasabaları, denizleri, nehirleri, ormanları, sıra dağları ve 200.000 km'lik yol ağını da kapsayan çok geniş bir alanı gösterme çabası ile tasarlandığı gözlemlenmektedir. Bu nedenle harita, bölge özelliklerinin gerçeğe uygun bir şekilde yansıtılabilmesi için alan içerisine oldukça sıkıştırılmış bir şekilde uygulanmıştır (bkz. Görüntü 8) (Lending, 2003, parag. 4).

Haritada rotalar, çizgiler yardımıyla işaretlenmekte ve hedefler (varılacak yerler) simgelerle gösterilmektedir. Bu anlamda, 1931 yılında Henry Beck tarafından tasarlanan 'Londra Metro Haritası' ile benzer özellikler taşımaktadır (<http://data->

art.net/resources/history_of_vis.php). Ayrıca haritada en az 555 şehrin ve yaklaşık 3.500 adet önemli yerin genellikle küçük resimlemeler halinde sunulan simgelerine yer verilmektedir (Lendering, 2003, parag. 8).



Görüntü 8: Peutinger Haritası'ndan bir görüntü, (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).

Yansıttığı dönem ve bölgenin o dönemdeki coğrafyası hakkında bilgi edinmek isteyen arkeologlar ve araştırmacılar tarafından tercih edilen bir harita olması nedeniyle Peutinger Haritası'nın değeri, küçümsenemeyecek derecede önemli boyutlara ulaşmaktadır. Harita, arkeolojik kalıntıların izini sürmede ya da antik sitelerin yerlerini tanımlamada kolaylıklar sağlayan mesafeleri belirtmekte ve bu bilgileri konu ile ilgilenenlerin hizmetine sunmaktadır (Lendering, 2003, parag. 11).

1.3.1.2. Ptolemy'nin Dünya Haritası (MS 150)

MS 150 yılında, Yunan bilgin Claudius Ptolemy, ona 'Coğrafyanın Babası' ünvanını kazandıran bir kitap yazmıştır. Yazdığı bu kitabında yer alan dünya haritası, batıda Kanarya Adaları'ndan doğuda Kore'ye kadar uzanan bölümü ele almaktadır (bkz. Görüntü 9) (Brotton, 2013, parag. 2).

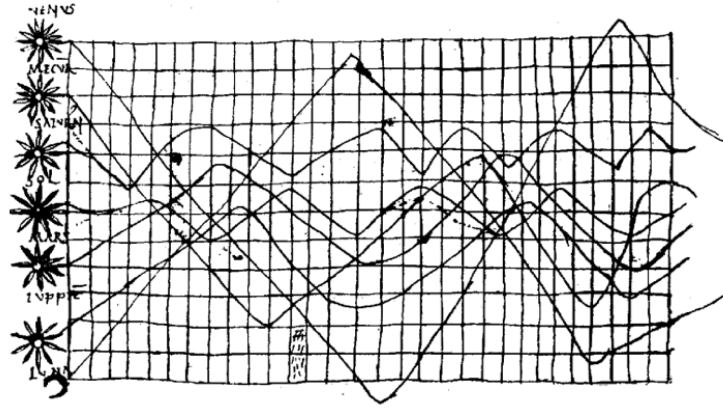


Görüntü 9: Ptolemy'nin Dünya Haritası'ndan bir görüntü,
(<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/23/PtolemyWorldMap.jpg>).

Ptolemy'nin Dünya Haritası, küresel bir koordinat sistemi geliştirmek için enlem ve boylam işaretlerinin kullanımı yoluyla harita yapımında devrim niteliği taşımaktadır. Konumun belirtilmesi için matematik, astronomi vb. çeşitli bilimlerden ve yöntemlerden yararlanılması haritaya modern haritaların öncüsü olma niteliği kazandırmaktadır (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).

1.3.1.3. Gezegenler, Ay ve Güneşin Yıl İçerisindeki Pozisyonları (MS 950)

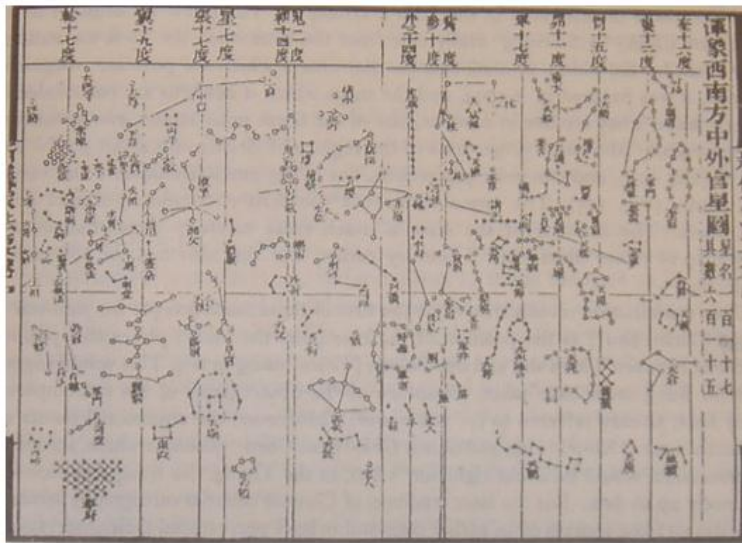
İlk gerçek zamanlı çizilen grafiklerden 800 yıl önce çizilmiş bu grafikte/diyagramda, gezegenlerin hem zamanı hem de yerini belirtmek için grid (ızgara) sistemi kullanılmıştır (bkz. Görüntü 10). Bu özelliği ile grafiğin, modern bilgi görselleştirmelerine katkıda bulunduğu söylenebilmektedir (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php). Diyagramın bir diğer özelliği, değişken değerleri grafiksel olarak göstermek için kullanılan, bilinen en eski girişimlerden olmasıdır (Friendly ve Denis, 2006, s. 4).



Görüntü 10: Gezegenler, Güneş ve Ay'ın yıl içerisindeki pozisyonlarını gösteren çizelgeden bir görüntü, (http://www.fi.uu.nl/wiskrant/artikelen/hist_grafieken/begin/images/planeten.gif).

1.3.1.4. Su Song'un Gök Atlası (Çin, MS 1092)

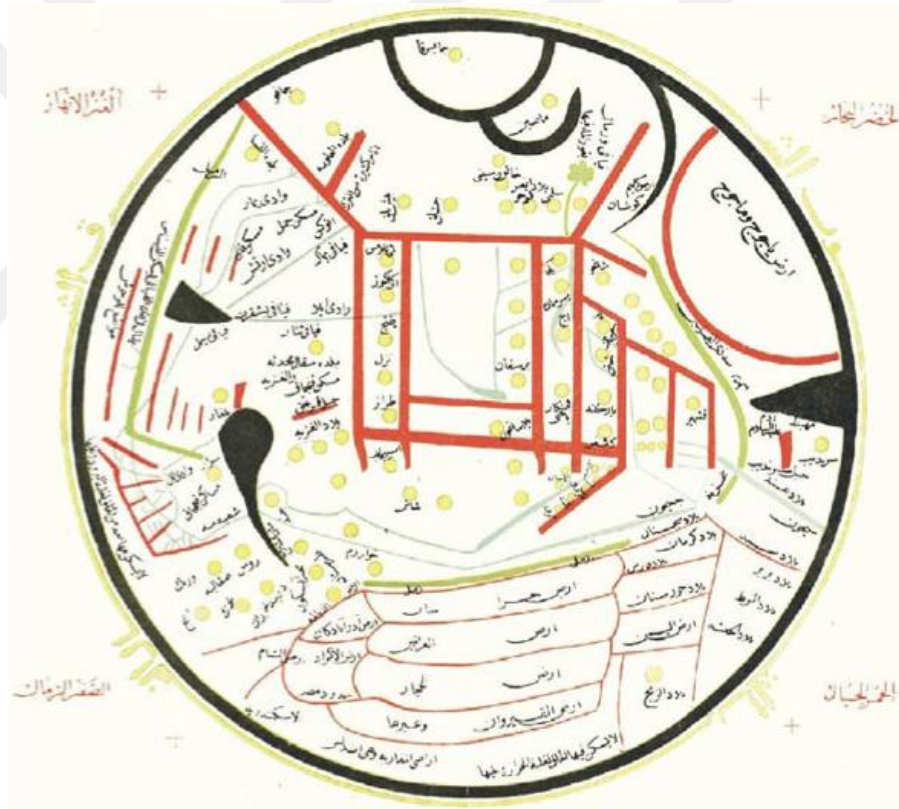
Su Song, Song Hanedanlığı döneminde yaşamış, Çinli bir bilim adamıdır. Song'un yıldız grafiği, 16. yy'a kadar Avrupa'ya tanıtılmayan tekniklerin kullanılarak gök cisimlerinin geliştirilmiş bir şekilde yansıtıldığı bir grafik olarak ele alınabilmektedir (bkz. Görüntü 11). Öncesinde tanımlanan Avrupa grafiğinden sonra üretilmiş olmasına rağmen, Eski Çinliler yaklaşık bin yıldır, yıldızların son derece geliştirilmiş bir şekilde hazırlanmış görselleştirmelerini üretmiş durumdaydılar (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).



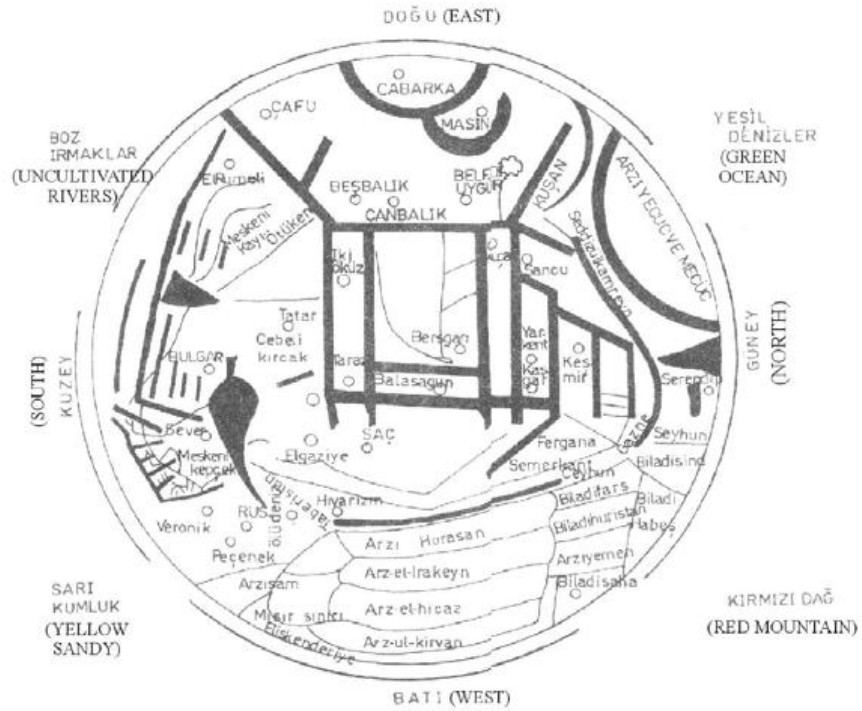
Görüntü 11: Su Song'un Gök Atlası'ndan bir görüntü, (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).

1.3.1.5. İlk Türk Dünya Haritası - Kaşgarlı Mahmut (1072-1074)

Kaşgârlı Mahmut, 1072-1074 yılları arasında yazdığı Divan-ı Lugat-it Türk adlı eserinde ilk Türk Dünya Haritası'nı hazırlamıştır (bkz. Görüntü 12). Türklerin yaşadığı bölgeler ve bunların ilişkide buldukları bazı ülkelerin yer aldığı, bilgilendirme nitelikli bu haritada dağlar kırmızı, denizler yeşil, kumluk sahalar sarı, ırmaklar mavi renklerle görselleştirilmiştir (bkz. Görüntü 13) (Uyan Dur, 2011, s. 17). Dünyanın tepsi gibi düz ve yuvarlak olduğu düşüncesinin benimsendiği bu dünya haritası, çeşitli ülkelerin birbirlerine göre konumlarının da belirtildiği bir kroki niteliği taşımaktadır (Şerbetçi, 1999, s. 35).



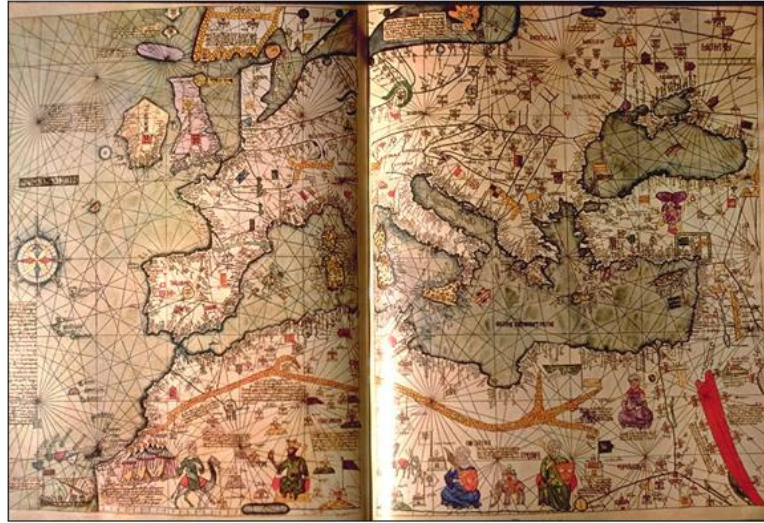
Görüntü 12: Kaşgarlı Mahmut'un Türk Dünya Haritasından bir görüntü, (<http://www.cografyam.net/viewtopic.php?t=759>).



Görüntü 13: Kaşgarlı Mahmut'un Türk Dünya Haritası'nın Türkçe çevirisi, (<http://www.cografyam.net/viewtopic.php?t=759>).

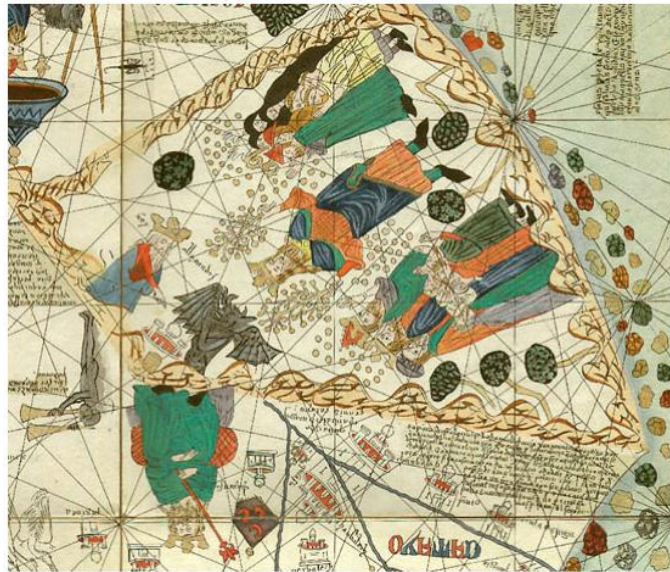
1.3.1.6. Katalan Atlası (1375)

Katalan Atlası, 1375 yılında Abraham Ceresques tarafından hazırlanmıştır (bkz. Görüntü 14). Katalan Atlası'nın 19. yy'da Fransızlar tarafından basılan kopyası, Ortaçağ dönemine ait kaybolmamış haritaların en ünlü gruplarından biri olarak tanımlanabilmektedir (<http://www.georgeglazer.com/archives/maps/archive-world/catalan.html>).



Görüntü 14: Katalan Atlası'ndan bir görüntü, (<https://ballandalus.wordpress.com/2014/08/27/cartography-maritime-expansion-and-imperial-reality-the-catalan-atlas-of-1375-and-the-aragonese-catalan-thalassocracy-in-the-fourteenth-century/>).

İkiye katlanmış 6 parçadan oluşan harita, deniz seferleriyle ilgili bilgileri vermesinin yanı sıra astronomik, astrolojik işaretlemeler göstermekte ve güneş, dünya, gezegenlerin listesi hakkında bilgiler vermektedir (http://cartographic-images.net/Cartographic_Images/235_Catalan_Atlas.html). Ayrıca haritada, bir çok tarihi ve dini figür resimlemeleri ile Ortaçağ efsanelerini içeren tasvirler yer almaktadır (bkz. Görüntü 15).



Görüntü 15: Katalan Atlası'nda yer alan tarihi ve dini figür resimlemelerinin işlendiği bölümden bir görüntü, (<http://www.georgeglazer.com/archives/maps/archive-world/catalan.html>).

Diğer birçok deniz çizelgelerinin aksine, Katalan Atlası'nın alt kısmı kuzeyi gösterecek şekilde tasarlanmıştır ve haritalar Uzakdoğu'dan Atlantik'e, soldan sağa doğru yönlendirilmiştir (<http://www.georgeglazer.com/archives/maps/archive-world/catalan.html>). Bu özellikleri bakımından harita, döneminin haritacılık teknik ve olanaklarının ne derece ilerlemiş olduğunu göstermesi bakımından büyük önem taşımaktadır.

1.3.2. Onaltıncı Yüzyıl Gelişmeleri

1.3.2.1. Birinci Dünya Haritası - Piri Reis (1513)

Piri Reis, onaltıncı yüzyılda yaşamış büyük bir denizci, coğrafyacı ve haritacıdır. Gezip gördüğü yerlerin tarihî ve coğrafi özelliklerini ele alarak edindiği tecrübe ve bilgileri, 1513'te yazdığı 'Kitab-ı Bahriye' isimli eserinde toplamış, deniz ve karaların haritalarını çizmiştir.

Gelibolu'da bulunduğu sırada kendi gözlemlerinden, tutmuş olduğu notlardan, toplamış olduğu sözlü bilgiler ile arşivindeki yazılı ve çizili belgelerden yararlanarak, 1513 tarihli ünlü dünya haritasını çizmiştir. Topkapı Sarayı, 1929 yılında, müzeye dönüştürülürken bu haritanın altıda birini oluşturan ve yalnız Güney Amerika kıtasını içeren parçası bulunmuştur (bkz. Görüntü 16) (Ülkekul, 2013, s. 9).



Görüntü 16: Piri Reis'in Dünya Haritası'nın 1929 yılında bulunan parçasından bir görüntü, (http://3.bp.blogspot.com/-dqCwhaeGcUg/UxgjA_CBLVI/AAAAAAAAADWI/trqlzQtawNM/s1600/piri+reis+1518.jpg).

Haritanın Ege ve Akdeniz adalarının tanıtıldığı bölümünde, rüzgâr çeşitleri, pusula ve haritanın tanıtılmasından sonra deniz ve karaların oranları verilmektedir. Bunlara ek olarak haritada, denizlerde yaşayan çeşitli canlılar hakkında ayrıntılı bir şekilde bilgi verilmektedir (Aydın, 2004, s. 22). Ayrıca Kitâb-ı Bahriyye'de sığ yerler, kumsallar, güvenli limanlar, kayalıklar, su kaynakları ve yerleşim merkezleri özenle belirtilmiş, önemli binaların resimleri de çizilmiştir (<http://tarihvemedeniye.org/2009/07/piri-reisin-haritalari.html>).

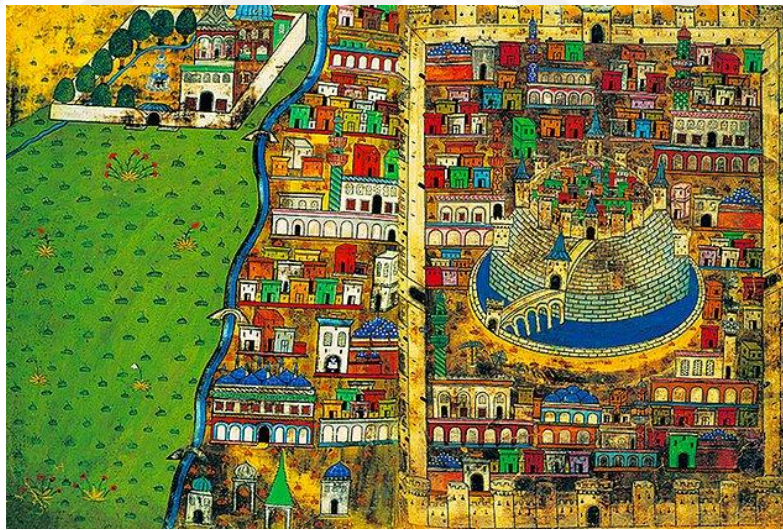
1.3.2.2. Kent Planları - Matrakçı Nasuh (1537)

Matrakçı Nasuh, Sultan II. Bayezid döneminde (1481-1512) Topkapı Sarayı'nda bulunan Enderun Mektebi'nde eğitim görmüş, silah ve matrak (sopalarla oynanan bir dövüş oyunu) oyunundaki başarısı nedeniyle yaşadığı dönemde de Matrakçı lakabıyla tanınmış sanatçı, iyi bir tarihçi, matematikçi, hattat ve silahşor olarak bilinmektedir (Çöteliöğlü, 2016, parag. 2).

Sanatçı kimliği altında yapmış olduğu minyatürlerle de ön plana çıkan Nasuh Matraki'nin yapmış olduğu bu çalışmaların grafik sanatı içerisinde incelenmeye değer olduğunu ileri süren Yurdakul (2002, s. 93), bu konu hakkındaki düşüncelerini şu şekilde dile getirmektedir:

Çalışmaları bir anlamda grafiksel diyagramlar niteliğinde olan Nasuh Matraki'nin en ünlü yapıtları Süleymanname ve Beyan-ı Menazil-i Seferi İrakeyn'deki minyatürler, o güne kadarki minyatür geleneğine yeni bir anlatım biçimi getirmiştir. Çalışmaları grafik tadında bir etki bırakmaktadır. Bu el yazmadaki İstanbul minyatürü o gün için bile bir metropol olan İmparatorluk başkenti hakkında kapsamlı bilgi iletmektedir.

Birçok farklı alanla meşgul olmakla kalmayıp bunların yazılı eserlere dönüştürülerek hayatta kalmalarına ve gelecek nesillere ışık tutmalarına olanak tanıyan Nasuh'un önemli eserlerinden biri, Kanuni'nin 1533-1536'da yaptığı İran-İrak seferini anlatan *Beyân-ı Menâzil-i Sefer-i Irâkeyn-i Sultân Süleyman Han* isimli çalışmasıdır. Kısaca *Mecmu'î Menâzil* veya *Menazilname* olarak tanınan eserde Nasuh, sefer sırasında geçilen yol üzerindeki önemli menzilleri, fethedilen kentleri, kale ve limanları kendine has üslubuyla ve çözümlendiği görsel öğelerin desteğiyle resmetmiştir (bkz. Görüntü 17).

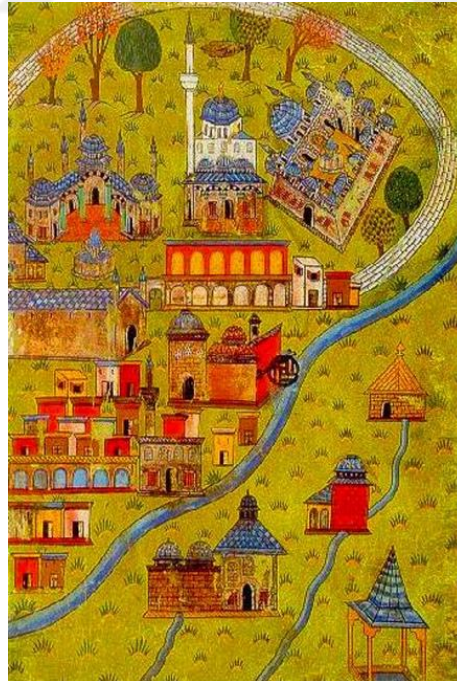


Görüntü 17: Matrakçı Nasuh'un Halep kent planı gösteren minyatüründen bir görüntü, (<https://onedio.com/haber/osmanlinin-en-basarili-topografik-haritalar-ustadi-matrakci-nasuh-un-18-harika-minyaturu-687779>).

Nasuh'un sefer sırasında Kanuni'nin yanında yer aldığı ve resmettiği bölgeleri bakarak birebir ya da hazırladığı taslaklar yardımıyla sonradan resimlediği düşünülen haritaların, İstanbul'dan Tebriz üzerinden Bağdat'a ve Bağdat'tan yine Tebriz üzerinden İstanbul'a kadar konaklanmış yerleri içeren geniş bir coğrafyayı ele aldığı

gözlemlenmektedir (<http://www.tarihnotlari.com/matrakci-nasuh/>). Bu resimlerin bazılarının topografik haritaların özelliklerini taşımakta olduğu, 14. ve 15. yüzyılda Avrupa'da kullanılmış olan kıyılar ve limanlara dair bilgiler içeren el yazması denizcilik haritaları olarak tanımlanan portolonlardaki kent betimlemelerini anımsattığı ileri sürülmektedir (<https://www.turkcebilgi.com/portolan>). Yapıların her biri tek tek farklı bakış açılarından resmedilerek yan yana getirilmektedir. Kentler, kentler arasındaki yollarda yer alan bitki örtüsü, nehirler hatta seyrek de olsa av hayvanları gözlemci bir anlayışla betimlenmektedir. Seferin başladığı İstanbul'dan başlayarak Anadolu, Batı İran ve Irak gidiş-geliş güzergahında özellikle Eskişehir, Konya, Bitlis, Diyarbakır, Halep, Tebriz, Sultaniye ve Bağdat gibi kentlerin betimlemeleri dönemin görsel belgeleri niteliğindedir (bkz. Görüntü 17, 18, 19, 20, 21) (Çöteliolu, 2016, parag. 3). Adı geçen şehirlerde ele alınan yerlerin topografik ve mimari açıdan gerçeğe uygun bir şekilde resmedildiğini vurgulayan Yurdaydın, bu durumu şu şekilde dile getirmektedir:

....minyatürler arasında bazı türbelerde ve manzaralarda görüldüğü üzere resimlerin stilize ve şematize bir durumda olanları mevcut ise de, özellikle kasaba ve büyük şehirlerin resimlerinin büyük ölçüde topografik ve mimari bir doğrulukta buldukları görülmektedir. Bu bakımdan İstanbul, Diyarbakır, Tebriz ve Bağdat gibi şehirlerin resimleri, mimarlık tarihçisinin ilgisini çekecek büyük ölçüde malzemeyi içermektedir (Yurdaydın, 1976, s. 46).



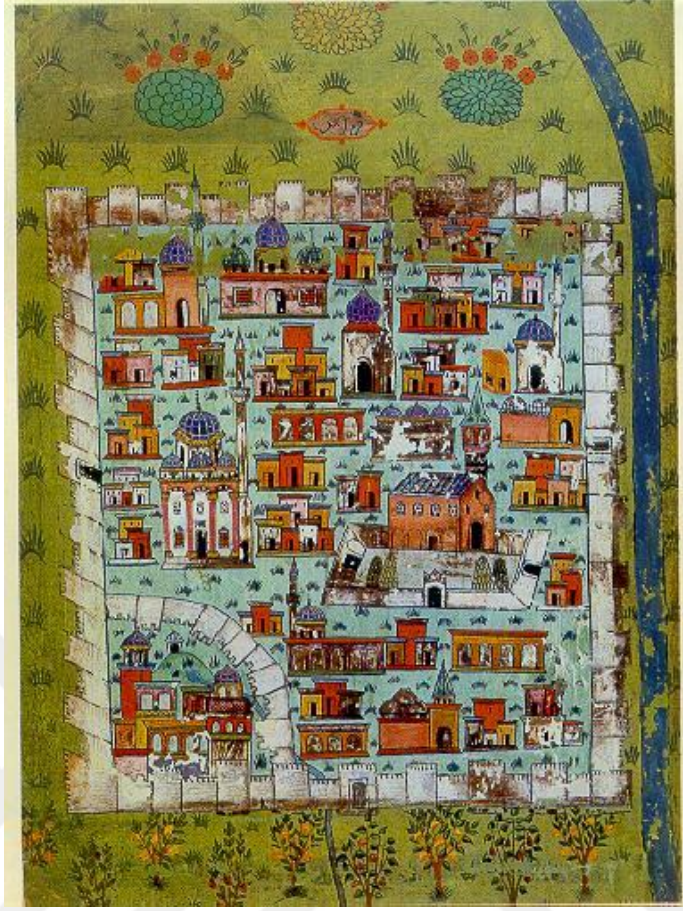
Görüntü 18: Matrakçı Nasuh'un Eskişehir kent planı gösteren minyatüründen bir görüntü, (<https://onedio.com/haber/osmanlinin-en-basarili-topografik-haritalar-ustadi-matrakci-nasuh-un-18-harika-minyaturu-687779>).



Görüntü 19: Matrakçı Nasuh'un Konya kent planı gösteren minyatüründen bir görüntü, (<https://onedio.com/haber/osmanlinin-en-basarili-topografik-haritalar-ustadi-matrakci-nasuh-un-18-harika-minyaturu-687779>).



Görüntü 20: Matrakçı Nasuh'un Bitlis kent planı gösteren minyatüründen bir görüntü, (<https://onedio.com/haber/osmanlinin-en-basarili-topografik-haritalar-ustadi-matrakci-nasuh-un-18-harika-minyaturu-687779>).



Görüntü 21: Matrakçı Nasuh'un Diyarbakır kent planı gösteren minyatüründen bir görüntü, (<https://onedio.com/haber/osmanlinin-en-basarili-topografik-haritalar-ustadi-matraci-nasuh-un-18-harika-minyaturu-687779>).

Nasuh'un Menazil adlı eserinde bulunan büyük şehirlere ait resimlerinin birer şehir planı olarak önem ve değeri yadsınamayacak kadar büyüktür. Öyle ki eserin İstanbul ve Galata'yı gösteren resimlerinin (bkz. Görüntü 22) şehir planı olarak ilk önce Prof. A. Gabriel tarafından incelenmiş olması, ayrıca Amerikan araştırmacı Walter B. Denny'nin, Nasuh'un İstanbul planını ayrıntılı bir biçimde ele alması, eserin incelenmeye değer nitelikte olduğunun kanıtı niteliğindedir (Yurdaydın, 1976, s. 45). Osmanlı klasik döneminin bir parçası olan bu minyatürler, topografik manzaracılığın önemli örnekleri olarak değerlendirilebilir. Seferin ilk çıkış noktası olan İstanbul; kuşkusuz Matrakçı Nasuh'un yaşadığı ve en çok tanıdığı kent olmaktadır. Bu sebeptendir ki sanatçı onu olağanüstü ayrıntıca bir yaklaşımla detaylandırmaktadır. Suriçi, Galata ve Üsküdar görüntülerini içinde barındırdığı yapılarla birlikte göstermektedir (<http://www.tarihnotlari.com/matraci-nasuh/>).



Görüntü 22: Matrakçı Nasuh'un İstanbul kent planı gösteren minyatüründen bir görüntü, (<https://onedio.com/haber/osmanlinin-en-basarili-topografik-haritalar-ustadi-matrakci-nasuh-un-18-harika-minyaturu-687779>).

Matrakçı Nasuh'un kaleme almış olduğu İstanbul planının diğer planlara nazaran önemli olduğunun bir diğer kanıtı, Yurdaydın'ın yapmış olduğu şu açıklamalardır:

Menazil'de bulunan şehir plan ya da resimlerinin hiç birisi Galata ile birlikte iki sayfayı kaplayan İstanbul planı kadar ilgi çekmemiştir. Bu plan, Prof. A. Gabriel tarafından incelenmiş ve sonraları da Osmanlı Sanatı hakkındaki eserlerde renkli olarak yayımlanmıştır. Bu plan, sadece Osmanlı başkentinin XVI. yüzyıl topografya ve mimarisi hakkında bilgi vermemekte, fakat buna ilave olarak aynı zamanda gözle görülen şeylerin sıralanış ve resmedilişleriyle ilgili çağdaş usullerin iç yüzünü anlamamızı mümkün kılmaktadır (Yurdaydın, 1976, s. 46).

Matrakçı'nın karşılıklı iki sayfa halinde resmedilen İstanbul minyatürünün ilk sayfasında tarihi yarımada, karşı sayfasında ise Galata yer almaktadır. Her ikisi de ayrıntılı ve özenle resmedilen minyatürlerde, Galata resminin bulunduğu sayfa Üsküdar, Haliç ve Eyüp kıyılarını da içermektedir. Geleneksel Osmanlı minyatürü tarzındaki resim, harita üzerine işlenmiş bir şehir planı olarak da adlandırılabilir (Çöteliolu, 2016, parag. 4).

Nasuh'un minyatürlerinde kasaba ve kent görünüşleri, yukarıdan genel bir bakış açısı içerisinde, kuşbakışı olarak ele alınmakta, ancak kenti oluşturan mimari yapılar ise genellikle cepheden bakış açısıyla gösterilmektedir

(<http://www.tarihnotlari.com/matrakci-nasuh/>). Haritada yer alan 200 civarında yapı, farklı bakış açılarından resmedilerek adeta istiflenmektedir. Bazı önemli yapılar ise

diğerlerinden ayrılabilmesi için daha büyük gösterilerek vurgulanmaktadır (Çöteliöğlü, 2016, parag. 4).

Minyatürlerde ele alınan yapıların önemleri hakkında bilgiler içermelerinin yanı sıra bazı karakteristik özellikleri hakkında da ipuçları verildiği gözlemlenmektedir. Binaların mimari ve karakteristik özellikleri, yapımında kullanılan malzemeler vb. belirleyici faktörlerin, resmedilen minyatürlerde de dikkate alınarak görselleştirilmeye çalışılması, minyatürleri önemli kılan özelliklerden biridir. Minyatürleri özel kılan bu faktörleri ve uygulanış biçimlerini inceleyen Yurdaydın, yayımladığı kitabında bu durumu şu şekilde detaylandırmaktadır:

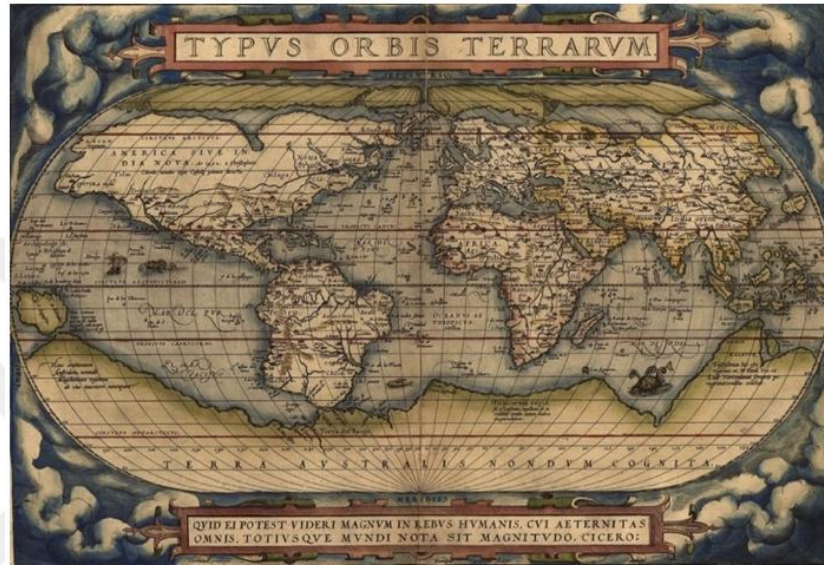
Haritadaki binaların tipolojisi ve sıralanışı bakımından muhtelif genel müşahedeler yapılabilir: Evvela şehir içinde insanın "mimari steno" diyebileceği belli itibari şekiller ve stilizasyonlar, binaların özel tiplerini göstermek üzere kullanılmış görünmektedir. Mesela kurşundan yapılmış çatılar, açık bir şekilde çini ile kaplı olanlardan ayırt edilmektedir. Gri, taş yapıları göstermek üzere kullanılmıştır. Beyaz veya sarı renkli olan diğer binaların, alçı, tuğla olduğu anlaşılmaktadır. Hamamlar, genellikle abidenin fiili durumuna bakmaksızın bir kubbe altında bulunan dar bir dehliz ile iki kubbeli bir bünyede gösterilmiştir. Türbeler mutat olduğu üzere bugün şehirde mevcut olmayan pencereless bir kubbe ile gösterilmiştir. En çok şaşırtıcı itibarlıkların bazıları, bazı Bizans binaları ile ilgilidir: Topkapı Sarayı'nın ilk avlusunda bulunan Aya İrini Kilisesi, gerçek durumu ile tamamiyle garip düşecek bir tarzda gösterilmiştir. Öyle görünüyor ki sanatkar model olarak binanın kendisinden ziyade bir resim (icon) kullanmış olmalıdır (Yurdaydın, 1976, s. 47).

Doğası, flora ve faunasıyla ayrıntılı bir biçimde resmedilmiş tasvirler incelendiğinde ele alınan bazı bölgelerde yaşamını sürdüren kuş türleri hakkında da bilgiler verildiği söylenebilmektedir (<http://www.tarihnotlari.com/matrakci-nasuh/>). Ayrıca yapıların arasında tek tük görülen çam, selvi ve meyve ağaçlarının, çiçek buketlerinin özellikle Galata'da sur dışındaki boş alanlarda yoğunlaştığı ve kentin bitki örtüsü hakkında fikir verdiği gözlemlenmektedir. Meyve ağaçlarının dallarında görülen meyveler bahar aylarına işaret etmektedir (Çöteliöğlü, 2016, parag. 4).Matrakçı Nasuh'un minyatürleri farklı öğeleri bir arada gösteren ve tanıtan önemli belgeler olarak ele alınabilmektedir (<http://www.tarihnotlari.com/matrakci-nasuh/>).

Matrakçı Nasuh'un İstanbul minyatürü, 16. yüzyıl şehir mimarisi ve yerleşiminin yanı sıra bitki örtüsü, hayvan türleri vb. hakkında önemli bilgiler vermektedir.

1.3.2.3. İlk Modern Atlas - Abraham Ortelius (Belçika, 1570)

1570 yılında, Abraham Ortelius tarafından, Antwerp'te üretilen Latince adı 'Theatrum Orbis Terrarum'olan Dünya Haritası (bkz. Görüntü 23), kapsamlı ve açıklayıcı metin ve ek materyaller ile birlikte 53 haritayı bünyesinde barındırmaktadır (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).



Görüntü 23: Abraham Ortelius'un 'İlk Modern Atlası'ndan bir görüntü, (https://en.wikipedia.org/wiki/Theatrum_Orbis_Terrarum#/media/File:Ortelius_WorldMap1570.jpg).

Hollandaca, Almanca ve Fransızca olmak üzere bir çok dilde tercüme edilen atlasın, Ortelius'un yaşamı boyunca 25 adet baskısı yayımlanmış, geriye kalanları ise ölümünden sonra yayımlanmaya başlamıştır (<http://blog.yovisto.com/abraham-ortelius-and-the-theatrum-orbis-terrarum/>). Basılı bir hacim üzerinde bilinen bütün bilgilerin ve dünya haritasının toplanması için ilk girişim olduğu gerçeği, haritayı önemli kılmaktadır (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).

1.3.3. Onyedinci Yüzyıl Gelişmeleri

Genel anlamda 17. yy, haritacılık, topografya, astronomi ve yön bulma konularında zaman, mesafe ve alan ölçümlerinin yapıldığı bir dönem olarak ele alınabilmektedir (Friendly ve Denis, 2006, s. 7). Ayrıca bu yüzyılın, görsel düşünme girişimlerinin başlamasına neden olması bakımından önem taşıdığı söylenebilmektedir.

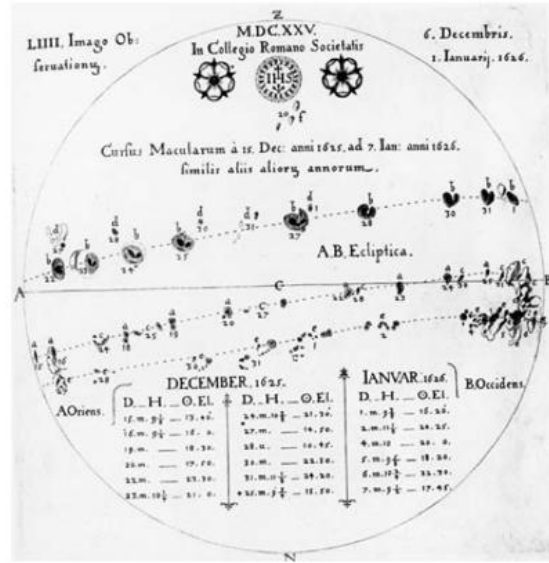
1.3.3.1. Güneş'in Hareketleri - Christoph Scheiner (1626)

Eski çağlarda güneşin özelliklerinin varlığı, eski astronomlar tarafından çıplak gözle gözlemlenen güneş lekeleri kayıtlarından bilinmekteydi. Ancak, 17. yy'ın başlarında teleskobun icat edilmesine kadar bu tür özelliklerin anlaşılması için herhangi bir sistematik çalışma yapılmamıştır (<http://global.britannica.com/place/Sun/History-of-observation#ref1060141>). İtalyan bilim adamı Galileo Galilei (bkz. Görüntü 24) ve Alman matematikçi Christoph Scheiner, güneş lekelerinin teleskopik gözlemlerini yapmış olan ilk kişiler arasında yer almışlardır (<http://galileo.rice.edu/sci/scheiner.html>).



Görüntü 24: Galileo Galilei'nin güneş lekelerini gösteren çiziminden bir görüntü (1613), (<http://global.britannica.com/place/Sun/History-of-observation#ref1060141>).

Scheiner'in 'Rosa Ursina' adlı eserindeki çizimleri (bkz. Görüntü 25), yaklaşık olarak çağdaş kalitede çizimler olmakla birlikte, 1905 yılına kadar ufak değişikliklerle kullanılmaya devam etmiştir (<http://global.britannica.com/place/Sun/History-of-observation#ref1060141>).



Görüntü 25: Scheiner'in 'Rosa Ursina' adlı eserindeki çizimlerinden bir görüntü (1630), (<http://global.britannica.com/place/Sun/History-of-observation#ref1060141>).

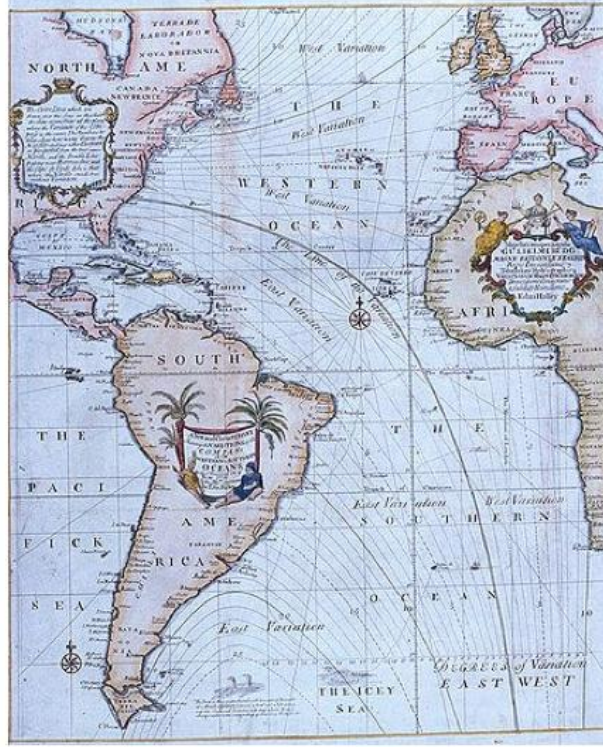
1.3.4. Onsekizinci Yüzyıl Gelişmeleri

Daha önce yapılmış haritaların ve görselleştirmelerin birçoğunda, coğrafik ya da astronomik tanımlamaları biçimlendirme kaygısı yaşanırken, 18. yy'a gelindiğinde bu kaygıların yerini, günümüzde de kullanılmaya devam eden bir olgu olan tarihsel ve sosyal verilerin görselleştirilmesi kaygısına bıraktığı gözlenmektedir. Bu durumun, yeni ölçüm cihazları ve veri toplama tekniklerindeki çeşitliliğin artması, gelişmiş ülkelerin ekonomi ve nüfuslarındaki değişim oranlarını aktarma ihtiyacının doğması gibi nedenlerden dolayı meydana geldiği savunulabilmektedir. Özet olarak 18. yy'da gerçekleştirilen çalışmalar, çubuk grafiklerin ilk kez kullanımı ile çağdaş bir görünüme sahip olması sürecinin başlamasını, veriyi ifade etmek için soyut sembollerin kullanılmasını, meteorolojik ve coğrafik olayların konu olarak ele alınmasını içermektedir (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).

1.3.4.1. Kontur Haritalar - Edmond Halley (1701)

İngiliz astronom olan Halley, bir yerden diğerine farklılık gösteren atmosferik koşullardaki değişimi tanımlamak ve birbirleri arasında bağlantı kurmak için çalışmalar gerçekleştirmiştir. Ele aldığı bu konu sayesinde, haritalar üzerinde kontur çizgileri kullanımını geliştirmiştir (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).

Halley, tutulma olayları sırasında yıldızlara bağlı kaldığı için tutulma olaylarını kaydettiği tarihsel günlüklerini kullanarak boylam verilerini tanımlayabilmiştir (bkz. Görüntü 26) (<https://www.e-education.psu.edu/earth520/node/1798>).



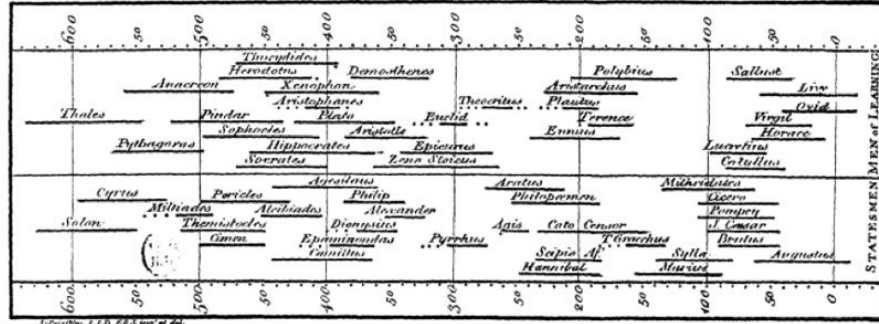
Görüntü 26: Edmond Halley'in Kontur Haritası'ndan bir görüntü, (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/62/Halley_compass_variations_1702.jpg/385px-Halley_compass_variations_1702.jpg).

Halley'in harita üzerinde kullandığı çizgiler, günümüzde de hava durumu raporlarındaki meteorolojik değişimleri yansıtmak için yaygın bir şekilde kullanılmaktadır (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).

1.3.4.2. Ünlülerin Yaşam Sürelerini Gösteren Çizelge - Joseph Priestley (1765)

Daha çok deneysel kimya çalışmalarıyla bilinen Joseph Priestley, görsel dil alanında yaptığı çalışmalarıyla da aranan isim olmayı başarmıştır. Öyle ki, 1765 yılında, görsel dil oluşturmak adına seçenek olarak görülebilen zaman çizelgesini tasarlaması, bu bilgiyi doğrular niteliktedir. Priestley, "Biyografik Çizenek (Biographic Timeline)" olarak adlandırılan bu çalışmasında, bir düzlem üzerinde ünlü düşünürlerin yaşam sürelerini ve dönemlerini göstermeyi amaçlamaktadır (bkz. Görüntü 27).

A Specimen of a Chart of Biography.



Görüntü 27: Joseph Priestley tarafından hazırlanan “A chart of biography” isimli biyografik zaman çizelgesinden bir görüntü, (<http://math.yorku.ca/SCS/Gallery/images/priestley.gif>).

Çizelgede, düşünürlerin doğum ve ölüm tarihlerinin aralığı yatay çizgiler yardımıyla belirtilmektedir. Ayrıca yatay eksen üzerinde soldan sağa, geçmişten günümüze doğru akışı gösteren çizelgede, üst üste sıralanan çizgiler, aynı dönem içerisinde yaşamış düşünürleri temsil etmektedir. MÖ 1200’den MS 1800’lere kadar olan süreci kapsayan çizelgede, doğum ya da ölüm tarihleri kesin olarak bilinmeyen düşünürlerin ilgili bölümleri noktalar yardımıyla gösterilmektedir (bkz. Görüntü 27) (Horn, 1998, s. 31).

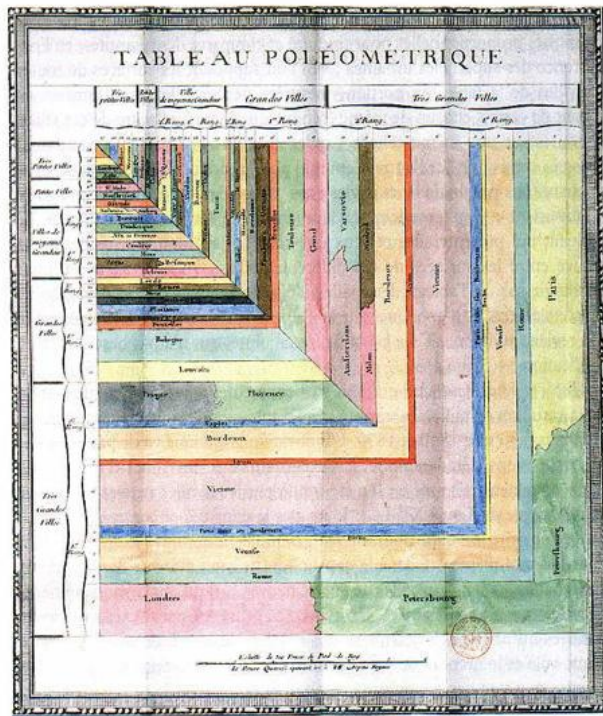
Priestley’in, hayatının büyük bir kısmını öğrenmekle ve hazırladığı tarihsel çizelgeleri derslerinde kullanmakla harcadığı bilinmektedir. Yaptığı çalışmalar yaşadığı dönem içerisinde başarılı bulunmakta ve bu sebeple çalışmalarının çok sayıda baskısının alınarak incelendiği bilinmektedir.

Priestley, sadece çizelge tasarlamakla kalmayıp, tasarladığı bu çizelgeleri hazırlarken yaşadığı deneyimlerini anlatan “Biyografi Çizelgesinin Tanımı” isimli küçük bir kitap yazmıştır. Bu kitabında Priestley, özellikle soyut ya da karışık kavramları içeren ve sadece düz yazıdan ibaret olan bilginin görsel olarak sunumunun avantajlarını ve bu görsel sunumda dikkat edilmesi gereken püf noktaları tanımlamaktadır (Horn, 1998, s. 31).

1.3.4.3. Tablo Poleometrique - Charles De Fourcroy (1782)

De Fourcroy, Avrupa şehirlerinin demografik (nüfus) yapısı ile ilgili faktörlerin karşılaştırılması ve Fransız inşaat mühendislerinin çalışmalarının görsel analizlerinin yapımı ile ilgilenen Fransız Matematikçidir. Onun kullandığı geometrik biçimler,

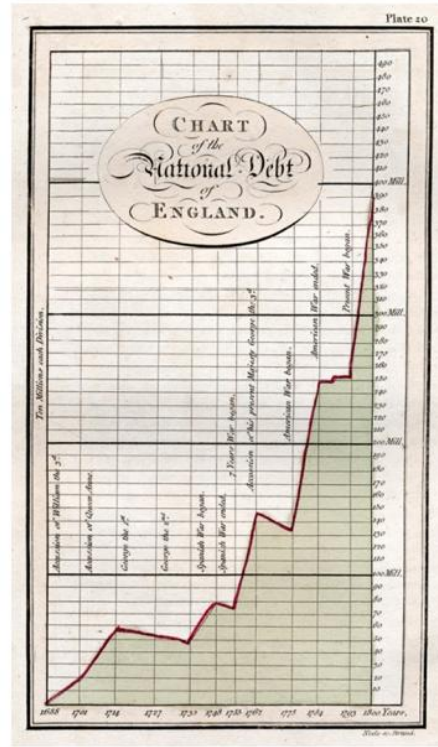
günümüzde de kullanılmaya devam eden çağdaş görselleştirme tekniklerine öncülük etmektedir (bkz. Görüntü 28) (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).



Görüntü 28: Charles De Fourcroy'un 'Tablo Poleometrique'sından bir görüntü, (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/10/Tableau_Poleometrique%2C_1782.jpg).

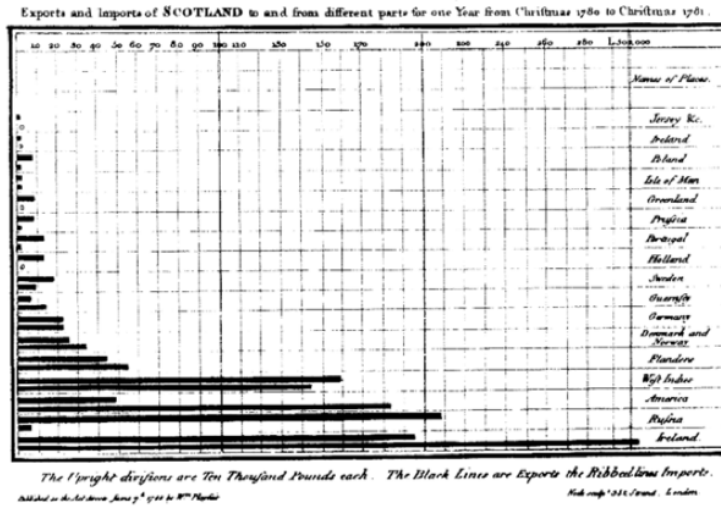
1.3.4.4. Bar Grafiği - William Playfair (1786)

İngiliz politik ekonomist William Playfair, sayısal grafiklerin çoğunu bulan ve geliştiren kişidir. Örneğin; ekonomik veriler kullanılarak oluşturulan ilk zaman çizelge serisi (bkz. Görüntü 29), 1786 yılında Playfair'in kitabı olan 'Ticari ve Politik Atlas'ta yayınlanmıştır (Horn, 1998, s. 33).



Görüntü 29: William Playfair'ın ekonomik veriler kullanarak oluşturduğu ilk zaman çizelgesi, (http://libweb5.princeton.edu/visual_materials/maps/websites/thematic-maps/quantitative/sociology-economics/playfair-chart2-1801.jpg).

Ayrıca “Ticari ve Politik Atlas” adlı eserinin 2. basımında modern çubuk grafiğini ilk kez kullanan kişi olmuştur (bkz. Görüntü 30).



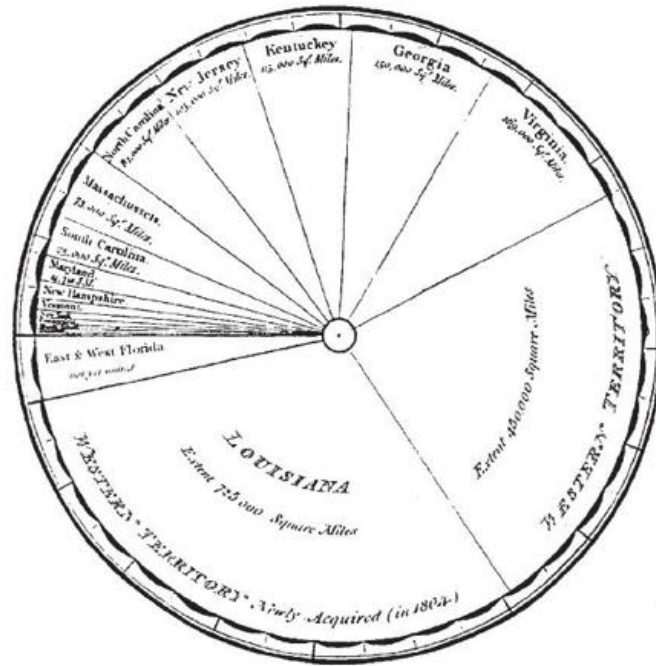
Görüntü 30: William Playfair'ın keşfettiği ilk modern çubuk grafiği, (https://experience.sap.com/wp-content/uploads/2015/04/640px-Playfair_Barchart_600.gif).

1.3.5. Ondokuzuncu Yüzyıl Gelişmeleri

Bilgi görselleştirme, günümüze kadar devam eden bir çok resmi ve teknik gelişimi ile 19. yy'da olgunlaşmış bir disiplin halini almıştır. Bu dönem boyunca, askeri mücadelelerin, hava olaylarının, iklimin, jeolojinin, hastalıkların, sosyal davranışların, ekonomik ve ticari analizlerin konu olarak ele alındığı bilgi görselleştirmeleri ile karşılaşmaktadır (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).

1.3.5.1. Pasta Grafiği - William Playfair (1801)

Playfair, Cumhurbaşkanı Jefferson tarafından Fransa'dan Louisiana Bölgesi'nin satın alınmasından hemen sonra Amerika Birleşik Devleti'nin bölgelerinin ve farklı eyaletlerinin boyutlarının birbirlerine oranını gösteren ilk pasta grafiğini tasarlamıştır. Ayrıca bu grafik, 1805'te Amerika Birleşik Devleti'nin istatistiksel ölçümünü göstermektedir (bkz. Görüntü 31).



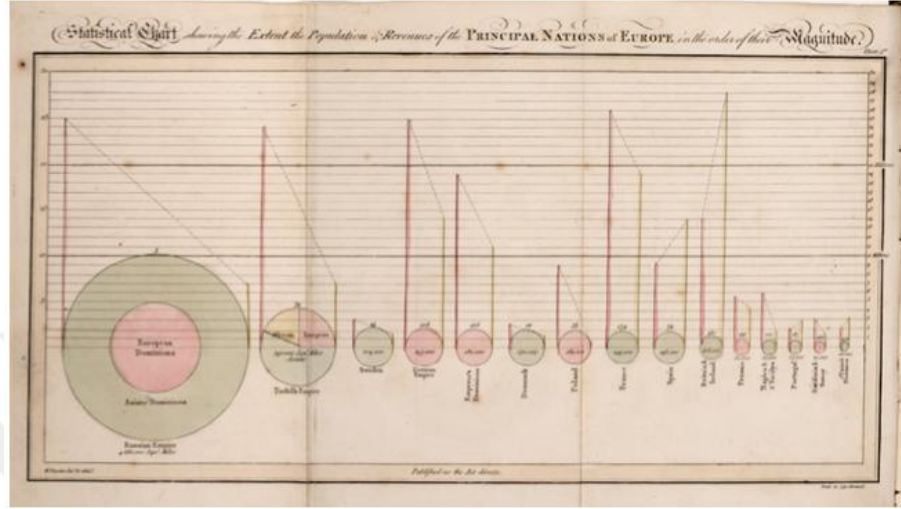
STATISTICAL REPRESENTATION of the UNITED STATES of AMERICA .

BY W. PLAYFAIR

The first, invented Method is intended to show the Proportions between the divisions in a striking Manner
Total Extent 1,925,000 Square Miles or 4224 Millions of Acres.

Görüntü 31: William Playfair'ın keşfettiği ilk pasta grafiği, (<http://datavis.ca/milestones/admin/uploads/images/playfair1805-pie2.jpg>).

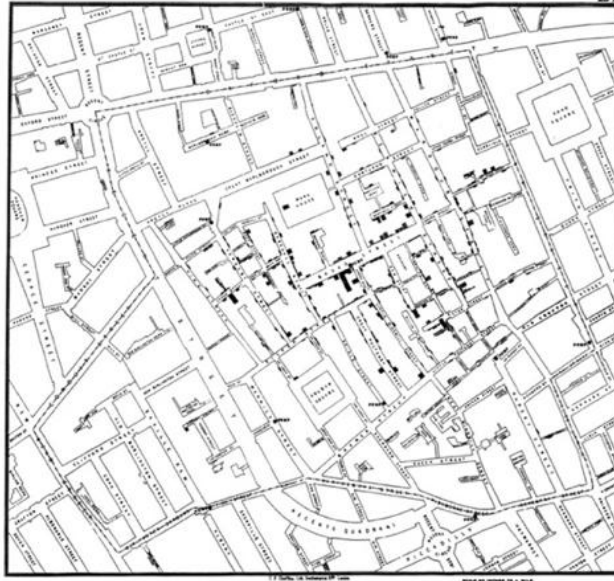
Veri görselleştirme yolunda önemli adımlardan biri olarak kabul edilen grafik ve tablo türlerinin mucidi olan Playfair'in, 1801 yılında yayınladığı 'Statistical Breviary' adlı eserinde, bu tablo türlerinden biri olan daire grafiğinin ilk örneklerine rastlanılmaktadır (bkz. Görüntü 32).



Görüntü 32: William Playfair'ın keşfettiği ilk daire grafiği, (http://www.jeffersonbailey.com/wp-content/uploads/2014/12/figure_2.png).

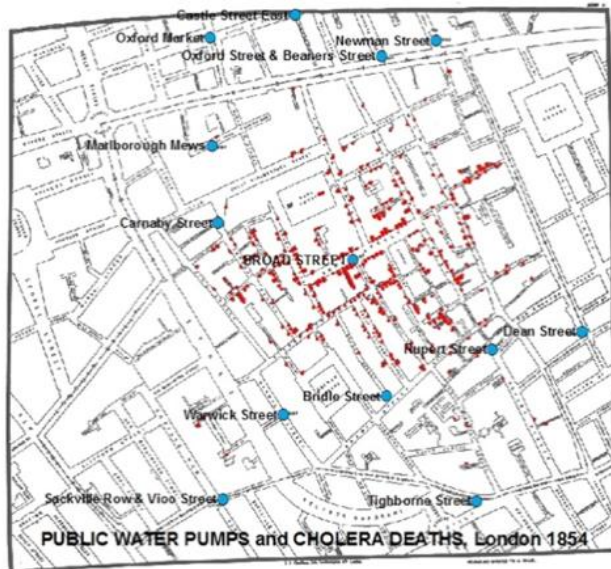
1.3.5.2. Londra'nın Kolera Haritası - Dr. John Snow (1855)

1854 yılında Londra, koleranın esiri olmuştur. Binlerce kişi bu hastalığa yakalandığı için hayatını kaybetmiştir. O dönemde çoğu doktor, hastalığa pis havanın sebep olduğuna inanmaktadır. Dr. Snow tarafından, hastalığa kötü kokulu havanın değil de kirlenmiş içme suyunun sebep olduğu şüphesi, var olan görüşe itiraz bir görüş olarak ortaya atılmıştır. Snow'a göre, eğer hastalık hava yoluyla bulaşmış olsaydı, o zaman vakalar Londra'nın caddeleri boyunca yayılmış olacaktı. Aksine hastalığa kirlenmiş suyun sebep olması durumunda ise vakalar kirlenmiş kaynaklarının etrafında kümelenecekti. Dr. Snow, bu teorisini kanıtlamak için, Londra sokaklarında meydana gelen her kolera vakasının gerçekleştiği bölgeleri siyah noktalar ile işaretlediği bir harita oluşturmuştur (bkz. Görüntü 33). Ayrıca bölgede bulunan su pompalarının yerlerini 'X' işareti ile işaretlemiştir (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).



Görüntü 33: Dr. John Snow'un, 'Londra Kolerası Haritası'ndan bir görüntü, (<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/Snow-cholera-map-1.jpg>).

Tufte (1997, s. 27-37) ve Henig (1996, s. 1-2) bu konuyu, Snow'un, durum haritası üzerinde ölümlerin ilk kez planını çıkardığı ve sonra bu haritanın, Broad Street atık su kanallarına yakın alanlardaki ölümlerin daha çok kümelendiği yerleri keşfetmek için kullanıldığı şeklinde ele almışlardır (bkz. Görüntü 34) (Andrews, 2015, s. 20).



Görüntü 34: Dr. John Snow tarafından hazırlanan, koleradan ölüm vakalarının Broad Street atık su kanallarında yoğunlaştığını gösteren harita, (<https://www.udel.edu/johnmack/frec682/cholera/cholera2.html>).

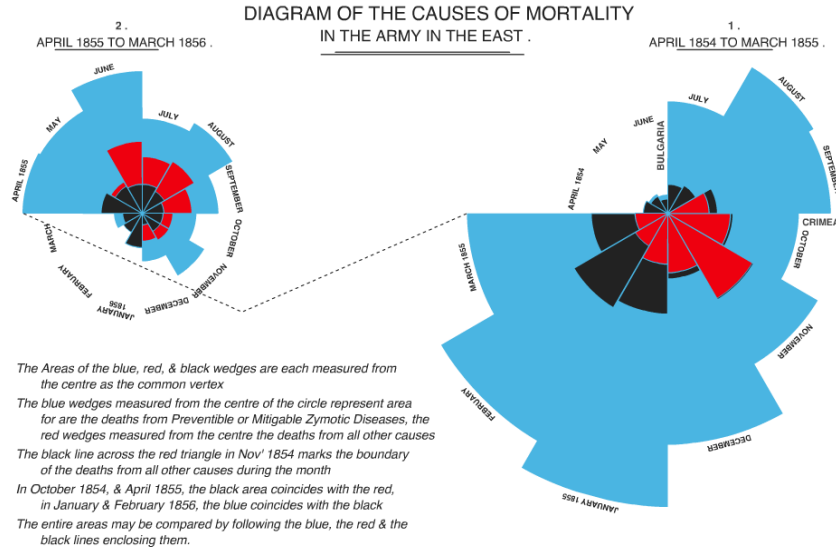
Haritada yer alan Broad Street üzerindeki su pompalarının etrafında ölümlerin çok daha fazla olduğunu gözlemleyen Snow, yetkisini de kullanarak haritada işaretlediği su pompalarını mühürletmiştir. Ayrıca Broad Street atık su kanalının başka yere taşınması sayesinde çözüm yolu bulunmuş ve bu sayede salgın sona ermiştir (Andrews, 2015, s. 20). Bilgilendirme tasarımı üzerine çalışmış olan Tufte (1983, s. 24), bu durumu şu şekilde açıklamaktadır: “Snow, Broad Street su pompası yakınlarında yaşamış ve o kaynaktan su içmiş hemen hemen herkesin koleraya maruz kaldığını gözlemlemiştir. Böylece o, kirlenmiş su pompalarını kaldırarak, 500’den fazla can alan mahalle salgını bitirmiş oldu.”

Snow’un haritası sadece analitik araç olarak kullanılmamış aynı zamanda koleranın su yoluyla bulaşan bir hastalık olduğunu keşfeden kişinin Snow olduğunun kanıtı niteliğinde kullanılmıştır (Andrews, 2015, s. 21). Ayrıca bu haritanın dikkat çeken bir başka özelliği ise, bu çalışmanın grafiksel analizlerinin anlaşılabilirlik bakımından hesap tablolarından çok daha verimli olduğunu kanıtlamış olmasıdır (Güler, 2008, s. 30).

1.3.5.3. Nightingale Polar Area Chart “Coxcombs” (1857)

Modern tıbbın kurucularından biri olarak kabul edilen Florence Nightingale, bunun yanı sıra sosyal istatistiklerin kullanımında ve grafik gösterimlerinde öncüdür (Cohen, t.y., s. 128). Onun grafiksel yenilikleri, istatistiksel uygulamalar için önemli bir yol göstericidir. Nightingale, önerdiği reformların gerekliliğinin önemini vurgulamak için elde edebildiği bu tür istatistiksel delillerden yararlanmış ve başarıya ulaşmıştır (Maindonald ve Richardson, 2004).

Nightingale’in, Kırım Savaşı (1854-56) sırasında askeri hastanelerde ve kışlada sağlık koşullarının iyileştirilmesinin, ölüm hızını önemli ölçüde azaltabileceğini ve binlerce hayatın bu sayede kurtarılabilceğini ispat ettiği grafiği (bkz. Görüntü 35), bu başarının en güzel örneğini oluşturmaktadır (Cohen, t.y., s. 128-133).



Görüntü 35: Florence Nightingale tarafından hazırlanan, Kırım Savaşı sırasında ordudaki kayıpların nedenlerini gösteren çizelge, (<http://kelsocartography.com/blog/wp-content/uploads/2008/11/mynightingale.png>).

Yaşadığı zaman içerisinde toplumsal istatistiklerin toplanması ve analizi konularında nadir bilgi bulunmasına rağmen Nightingale, askeri alanda önlenebilir ölümlerin görülme sıklığına ilişkin güvenilir verilerin reform için zorlayıcı argümanlar ürettiğini kabul etmiştir. Tıp reformunun ilerlemesine duyduğu ilgisi, ek olarak, toplumsal olguların nesnel olarak ölçülebileceği ve matematiksel analize tabi tutulabileceği yenilikçi düşünceye öncülük etmesine yardımcı olmuştur (Cohen, t.y., s. 128-133).

Diyagram, Florence Nightingale tarafından, Kırım Savaşı (1854-56) sırasında İngiliz askeri hastanelerindeki ölüm sayılarını gösterebilmek için icat edilmiştir (bkz. Görüntü 35). Nightingale'in bu diyagramları, canlı renkleri ve çukurlu görünüşü nedeniyle Floransa tarafından "coxcombs" olarak adlandırılmıştır. Diyagramın diğer adları ise 'kutupsal alan diyagramları' veya 'gül şemaları' olarak bilinmektedir (Lewi, 2006, s. 9).

Kutupsal alan diyagramı, her biri belirli bir dönemi temsil eden bölümler olarak ve kama şeklinde bir daireyi bölerek yapılandırılmıştır. Tam daire, ard arda 12 ayı kapsamakta ve her kama alanı, ilgili dönemdeki mevcut ölüm oranı ile orantılı olarak verilmektedir. Her bir renkli kama, merkezden ölçülen alanı temsil eden istatistiklerle orantılı olarak sunulmaktadır. Mavi alanlar, "önlenebilir ya da hafifletilebilir ve bulaşıcı" hastalıkları (kolera ve tifüs gibi), kırmızı alanlar; yaralanmalar sonucu gerçekleşen ölümleri ve siyah alanlar ise diğer nedenlerden kaynaklanan ölümleri temsil etmektedir (bkz. Görüntü 35). Diyagram, Nightingale'in 1858 yılına ait 'İngiliz Ordusunun Sağlık,

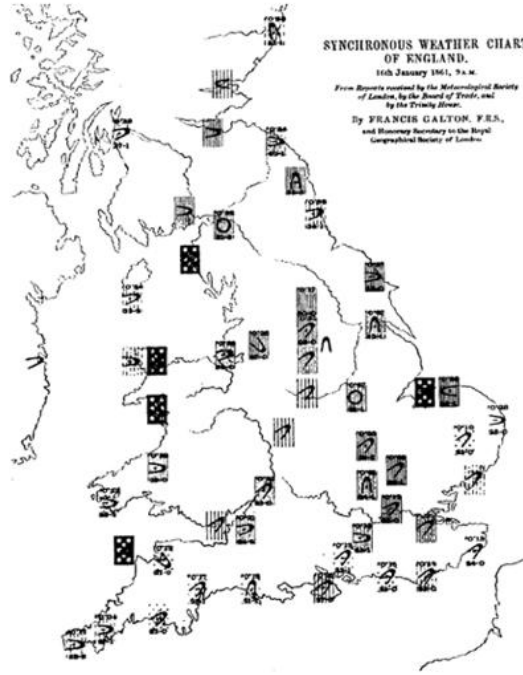
Verimlilik ve Hastane Yönetimini Etkileyen Hususlar Hakkında Notlar' adlı kitabında yer almaktadır (Cohen, t.y., s. 129).

Şüphesiz ki, Florence Nightingale tarafından tasarlanan yenilikçi diyagramlar, tarihin gidişatını değiştirmek için politik güç sahibi olanların zihninde gerekli değişikliğin olmasını sağlamıştır (Lewi, 2006, s. 12-13). Bununla birlikte, onlar, Viktorya geleneğine, cahil bürokrasiye ve askeri inatçılığa, hemen hemen her ihtimale karşı tek başına direnen bir kadının cesaretini ve dayanıklılığını tam olarak anlatmaktadır.

Sonuç olarak Nightingale, modern hemşireliğin temellerini atmamakla kalmayıp, yaptığı çalışmalar sayesinde verilerin görselleştirilmesi yoluyla daha çarpıcı ve anlaşılır bilgiler edinilebileceğini kanıtlamıştır. Bunun etkisi o kadar büyük olmuştur ki, o zamana kadar hazırladığı raporlarla ilgili kişilere sesini duyuramayan Nightingale, hazırladığı "coxcomb" adlı grafik çalışması sayesinde İngiliz hükümetinin dikkatini çekmeyi başarabilmiştir.

1.3.5.4. Modern Hava Durumu Haritası - Galton (1861)

İngiliz bilim adamı olan Galton, hava basıncı ve rüzgar yönünün dağılımını göstermek için yaptığı meteorolojik haritalar sayesinde görselleştirme tarihine katkıda bulunmuştur (bkz. Görüntü 36). Galton'ın gerçekleştirdiği bu çalışmaların, modern hava haritalarına öncülük ettiği varsayılmaktadır (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).

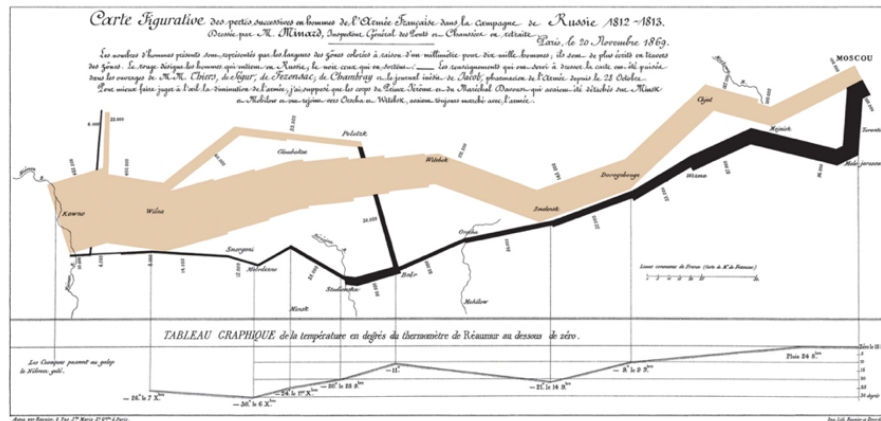


Görüntü 36: Galton'ın Modern Hava Durumu Haritası, (<http://galton.org/meteorologist.html>).

1.3.5.5. Napolyon'un 1812 Rusya Seferi - Charles Minard (1869)

Minard, 19. yy' da Paris'te çalışmış bir inşaat mühendisidir. Minard, emekli olduktan sonra uzaydaki, zaman ve hacimdeki değişiklikleri ve hareketleri gösteren istatistiksel bilgilerle birlikte 50'den fazla grafik ve tematik harita tasarlamıştır (Pettersson, 2013, s. 223). Onun en ünlü çalışması, 1812 yılının kış aylarında Moskova'dan geri çekilen Napolyon ordusunun kaderini tanımladığı çalışmasıdır (bkz. Görüntü 37). Çalışmada Napolyon'un ordusuyla birlikte Moskova'ya yaptığı seferin yanı sıra bu sefer sırasında kaybedilen askerlerin sayısı ve bu kayıpların gerekçeleri gösterilmektedir (Güler, 2008, s. 32). Grafik, hem ordunun güzergahını, sayısal değerlerini, hava sıcaklıklarını, simgelerini ve konumlarını içeren coğrafi bir harita, hem de görsel bir zaman çizelgesi olarak incelenebilmektedir (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php). Minard'ın hazırlamış olduğu bu akış haritası, Napolyon'un Rus kampanyasını (1812-1813) gösteren çizelgesi olup ordu büyüklüğü, çizgi genişliği ile orantılıdır. Orijinal grafik 24 x 51,8 cm boyutlarındadır (Pettersson, 2013, s. 223). Bilgilendirme tasarımı üzerine yazdığı tezinde Güler (2008, s. 32), haritanın birden fazla bileşeninin olduğunu, bu bileşenlerden ilkinin zaman (ama kesin bir zaman değil, “geçen zaman” anlamında),

diğer bileşenin ise ordunun asker sayısı olduğunu vurgulamaktadır. Bunlara ek olarak sefer sırasında geçilmiş olan kentler ve hava sıcaklıklarının da varlığından söz edilebilmektedir. Grafik incelenmeye çalışıldığında, sol taraftaki kalın, bej renğinde çizgi ile ordunun Polonya sınırlarında 422.000 asker ile sefere başladığı görülmektedir. Grafikte yer alan sağdan sola doğru azalan bir şekilde yönlene siyah çizgi ise, yavaşça geri çekilmeye başlayan ordunun geri dönüş yolunda Polonya sınırlarına ulaşıldığında sadece 10.000 askerinin kurtulabildiğini göstermektedir (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php). 24 x 51.8 cm'lik geniş grafikte ordunun büyüklüğü, Moskova'ya giden ve Moskova'dan gelen yönleri gösteren iki çizginin çizgi genişliğiyle orantılı bir şekilde yansıtılmaktadır. Her santim, 10.000 kişiyi temsil etmektedir. Grafikteki çizginin daralan genişliği, Fransız ordusunun haritada her bir yerdeki kademeli olarak azalan boyutunu belirtmektedir (Pettersson, 2013, s. 224). Verilen değerlerden de anlaşılacağı üzere sayısal değerde, seferin bitiş noktasına ulaşıncaya kadar kayda değer bir şekilde azalmaların olduğu gözlemlenmektedir. Bu azalmaların bulunulan mekan ve sıcaklıkla ilişkilendirilmesi sağlanarak, birden fazla bileşenin bir arada sunulması amaçlanmaktadır (Güler, 2008, s. 32).

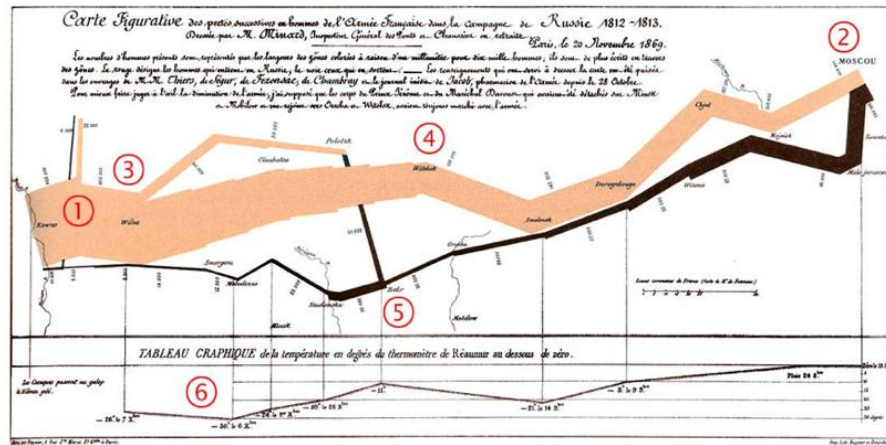


Görüntü 37: Charles Minard'ın '1812 Napolyon'un Rusya Seferi' adlı bilgi grafiği, (https://en.wikipedia.org/wiki/Charles_Joseph_Minard#/media/File:Minard.png).

Çizelgede yer alan alt grafik incelendiğinde, bu grafiğin geri çekilme esnasında Celsius derecesinde ölçülen sıcaklığı gösterdiği söylenebilmektedir. Grafikten, geri çekilme sırasında sıcaklığın eksi 40 dereceye kadar düştüğü ve bu olumsuz hava koşulları sebebiyle ordunun büyük kayıplara maruz kaldığı çıkarılabilmektedir (Pettersson, 2013, s. 225). Bu görselleştirmelerin çoğu, karmaşık bir mekan ya da düzenleme içerisindeki ilişkileri anlamada son derece pratiktir ve yardım sağlamaktadır (Katz, 2012, s. 23).

Güler (2008, s. 33), Napolyon'un Rusya Seferi'ni özetleyen bilgi grafiğinde anlatılmak istenenleri şu şekilde yorumlamaktadır (bkz. Görüntü 38):

Kowno'dan (1) (Bugünün Litvanya'sında Kaunas) başlayan sefer Moskova'da (2) (Moscow) son bulmuş, aynı güzergahtan da geri dönüş yaşanmıştır. Asker sayısı Wilna'da 400.000 iken (3), yolun yarısı denilebilecek Witetsk'te ise 175.000'e düşmüştür (4). Gidiş bölümünün sonucu olarak Napolyon'un Fransız Ordusu'ndan Moskova'ya yalnızca 100.000 asker ulaşabilmiştir. Dönüş yolu da aynı sıkıntılarla dolu olduğu için baştaki dev ordudan yalnızca 10.000 kişi dönebilmiştir. Gidiş sırasında Vilna'da gruptan ayrılan bir grup askerin (60.000 asker olarak görülüyor) dönüş yolunda tekrar gruba katılımını görmek de (30.000 kişi olarak) son derece ilgi çekicidir (5). Sıcaklık değerlerinin haritanın en altında verilmesinin bileşenlerden biri olması, Minard'ın soğuk havayı yaşanan korkunç kaybın başlıca sorumlusu olarak göstermesinden kaynaklanmaktadır (6). Sıcaklık değerleri inceleyen herkesin anlayabilmesi için Celcius, Fahrenheit ve o zamanlar yaygın kullanılan Reaumur termometreleriyle gösterilmiştir.



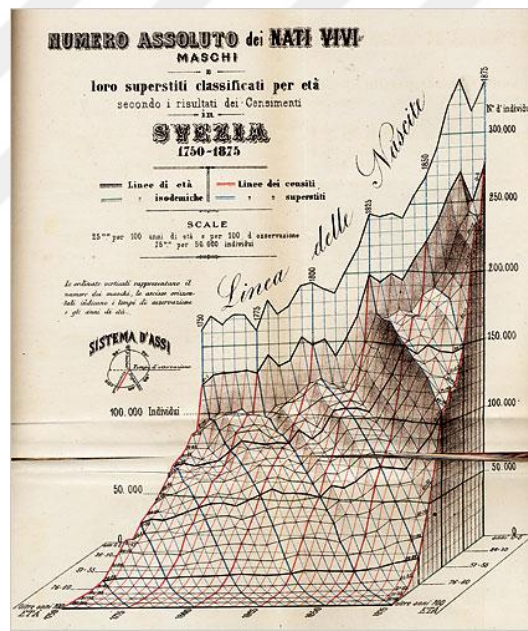
Görüntü 38: Charles Minard'ın '1812 Napolyon'un Rusya Seferi' adlı bilgi grafiği, (Tuftte, 2006, 41, (akt. Güler, 2008, s. 33).

Tuftte, bu çizelge ile ilgili görüşlerini şu şekilde dile getirmektedir (1983, s. 40):

"Minard'ın grafiği, çok değişkenli verilerle, zamanla sarsılan tek bir sayıdan çok daha aydınlatıcı, zengin, ortak hikayeyi anlatıyor. ... Bu, şimdiye kadar çizilmiş en iyi istatistiksel grafik olabilir" (Pettersson, 2013, s. 225). Tuftte'nin de bahsettiği gibi 'en iyi istatistiksel grafik' olma özelliğine sahip olan çizelgenin, bu özelliğini, yazıya dökülecek olursa belki de yüzlerce sayfayı doldurabilecek kadar yoğun bilgi içeriğini, bir araya toplaması ve kolayca anlaşılabilir şekilde görselleştirmesi sayesinde kazandığı söylenebilmektedir.

1.3.5.6. 3D Modelli İsveç Sayımı - Luigi Perozzo (1879)

İtalyan istatistikçi olan Perozzo, İsveç nüfusunun yaş ortalamasını gösteren verilerin üç boyutlu temsillerinden birini ilk kez gerçekleştirmiştir (bkz. Görüntü 39) (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php). İsveç nüfus sayımının bu 1750 - 1875 yılları arasındaki stereogramı (üç boyutlu çizelgeler), kurtulanların sayısı ile ilişkili olarak her yıl gerçekleşen erkek doğum sayısını göstermektedir (http://www.nytimes.com/slideshow/2010/04/15/books/20100415-timelines-ss_6.html?_r=0). Grafikte, yıllar dikey sütunda, birey sayıları yatay sütunda ve yaş grupları ise alt kısımda, görüntünün dışında yer almaktadır. Verileri temsil etmek için kullanılan üç boyutlu gösterimlerin kullanımına öncülük eden bu çalışma, sonraki dönemlerde tıp, mühendislik gibi çağdaş bilimsel görselleştirmelerde yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).

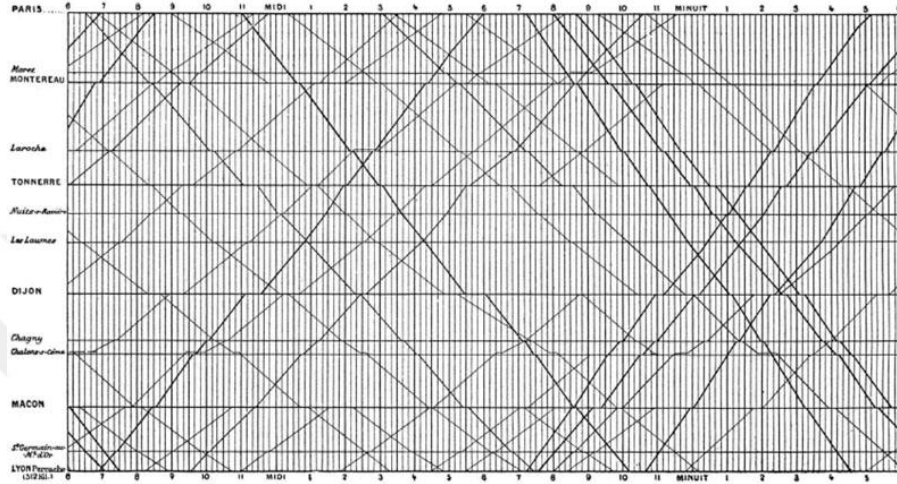


Görüntü 39: Luigi Perozzo tarafından yapılan 'Üç Boyutlu İsveç Nüfus Sayımı' adlı bilgi grafiği, (http://www.nytimes.com/slideshow/2010/04/15/books/20100415-timelines-ss_6.html?_r=0).

1.3.5.7. Paris – Lyon Tren Tarifesi, Marey, 1885

1880'lerde Etienne-Jules Marey tarafından yapılan, zaman odaklı bilginin olağanüstü bir gösterimi olan çizelgede, Paris ile Lyon arasındaki tren seferleri gösterilmektedir. Paris – Lyon ve aynı zamanda Lyon – Paris güzergahına giden trenlerin programını grafiksel olarak gösteren çizelge, iki boyutlu olarak yatay ve dikey eksenlerden

oluşmaktadır (bkz. Görüntü 40). Dikey eksen, mesafelere göre, bir liste halinde tren durakları ve güzergahlar gösterilmektedir. Yatay eksen ise tren saatleri yerleştirilmiştir (<https://sphysics.wordpress.com/11-u-physics/kinematics/paris-lyon-1885-train-schedule/>). Güzergahlar üzerinde yer alan her durak, gerçeğe uygun bir şekilde ölçeklendirilen istasyonlar arası uzaklıklar dikkate alınıp yerleştirilmiş ve bu sayede gerçek mesafelerin anlaşılması sağlanmıştır (Güler, 2008, s. 34).



Görüntü 40: Etienne-Jules Marey tarafından yapılan ve Paris ile Lyon arasındaki tren seferleri gösteren bilgi grafiğinden bir görüntü, (http://ieg.ifs.tuwien.ac.at/~aigner/teaching/ws06/infovis_ue/img/technique-images/full-size/marey_train-schedule.jpg).

Çizgilerle ifade edilen hattın eğimi, kullanıcılara trenin hızı hakkında bilgi vermektedir (bkz. Görüntü 40). Örneğin, hattın çizgisi ne kadar dik gelirse, bu, o hat ile ilgili trenin o kadar hızlı seyahat ettiğini göstermektedir. Buna ek olarak, çizelgede gösterilen yatay çizgiler ise, trenin ilgili istasyonda durup durmadığı ve trenin ne kadar süreyle durduğu konusunda kullanıcılarını bilgilendirmektedir. Bu da hatların yoğunluğu ve trenlerin zaman içerisinde ilerleyişleri hakkında bilgi vermektedir (<https://sphysics.wordpress.com/11-u-physics/kinematics/paris-lyon-1885-train-schedule/>). Güler (2008, s. 34), bilgilendirme tasarımı alanında söz sahibi olan Tufte (2001, s. 31)' den alıntılıp kendi yorumlarını da eklediği paragrafında çizelge ile ilgili şu ayrıntılara değinmektedir:

Diyagramda yer alan "Midi" gün ortası, "Minuit" ise gece yarısı demektir. Çizgilerin çapraz durmasından da anlaşılacağı gibi çizelge her iki yöne doğru da (Paris-Lyon ya da Lyon-Paris) kullanılabilir. Çizgi ne kadar dik hale gelirse varış da o kadar hızlı olacak demektir. Yaşanan kırılmalar güzergahtan dolayı oluşan hız

değişimlerini, kaymalar da istasyonlardaki beklemleri göstermektedir. Buradaki en ilginç ve en mantıklı hareket, bu çizelgenin istasyonlara silindirik yapıda yerleştirilmesiydi. Böylece saat sabah 6'da Les Lawmes'e yaklaşan yolcu silindirik yapı sayesinde doğrudan çizelgenin başına bakabiliyordu. Yatay bir biçimde panoda ya da duvarda sunulmuş olsa, tarifenin sonuna gelen bir izleyicinin, zahmetlice başa, kaldığı noktaya dönmesi gerekebilirdi (akt. Güler, 2008, s. 34).

Sonuç olarak, bütün detaylar incelendiğinde, bu çizelge, verilerin derinlemesine analiz edilmesine izin verirken, aynı zamanda, ilk bakışta karmaşık görünen bilgilerin açık ve güçlü bir gösterimle sunulmasına olanak sağlayarak bu alanda yapılmış başarılı örnekler arasında yer alabilmektedir.

1.3.5.8. Londra'nın Yoksulluk Haritası - Charles Booth (1889)

Londra'nın yoksulluğunu betimleyici haritalar, Charles Booth'un, Londra'nın yaşam ve çalışma alanları üzerine yaptığı araştırmalarının belki de en belirgin ürünleri olmaktadır (<http://booth.lse.ac.uk/static/a/4.html>). Booth'un Londra sokaklarının renk kodlu görselleştirmeleri, Londra'daki yoksulluk oranının ve bunun sebeplerinin neler olduğu sorularına cevap verebilmek için tasarlanmıştır (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php). Haritada, her sokak, orada yaşayan sakinlerin sosyal sınıflarını ve gelir seviyelerini göstermek için renklendirilmiştir (bkz. Görüntü 41). Buna göre kullanılan renkler ve kodlamaları şu şekildedir:

Siyah alanlar; en düşük sınıf; kötü, şiddet yanlısı,

Lacivert alanlar; çok yoksul, sürekli muhtaç,

Açık mavi alanlar; fakir,

Mor alanlar; karma, bazıları rahat, bazıları/diğerleri fakir,

Pembe alanlar; oldukça rahat, iyi kazançlılar,

Kırmızı alanlar; orta sınıf, varlıklı, zengin,

Sarı alanlar; üst-orta ve üst sınıflar, zengin (<http://booth.lse.ac.uk/static/a/4.html>).



Görüntü 41: Charles Booth tarafından yapılan 'Londra'nın Yoksulluk Haritası' isimli bilgi grafiği, (http://booth.lse.ac.uk/cgi-bin/do.pl?sub=view_booth_and_barth&args=531000,180400,6,large,5).

Charles Booth'un tasarladığı bu harita, Londra'da yoksul insanların nerelerde yaşadığını göstermektedir. Londra'da yoksulluğun aşırı derecede abartıldığına inanan İngiliz iş adamının, bu düşüncesini kanıtlamak amacıyla haritayı tasarladığı düşünülmektedir. Ancak harita, Booth'un düşüncesinin aksine, Londralıların üçte birinin yoksulluk içinde yaşadığını göstermektedir (<http://www.kafkassam.com/dunyaya-karsi-alginizi-degistirecek-12-harita.html>).

Booth, siyasi analizler için bir araç olarak kullanılan görselleştirmenin sosyal değerini kanıtlayan çalışmasıyla bu alanda öncüdür. Onun bu çalışması, dönemin sosyal olarak ilerici politikacıları tarafından fazlaca ilgi görmüştür (http://data-art.net/resources/history_of_vis.php).

1.3.5.9. Cumhuriyet Dönemi Bilgilendirme Grafiği

3. İstanbul Tasarım Bienali: BİZ İNSAN MIYIZ? Türümüzün Tasarımı - 2 saniye, 2 gün, 2 yıl, 200 yıl, 200.000 yıl için, Sadık Karamustafa, Gökhan Akçura, Pelin Derviş ve Barış Gün'ün katkılarıyla, Dilek Bektaş tarafından hazırlanan 'Türkiye Grafik Tasarım Kronolojisi' adlı yayında; Osmanlı Döneminden başlayarak, Cumhuriyet Dönemi ve günümüze kadar süregelen grafik tasarımın gelişim serüveni anlatılmaktadır (http://bizinsanmiyiz.iksv.org/wp-content/uploads/2016/11/grafik_tr_opt.pdf). Bu

yayında yer alan ve bilgilendirme grafikleri kapsamında ele alınabilecek çalışmalardan bir kaç örnek incelenmek üzere seçilerek sunulmaya çalışılmaktadır.

Türk basın tarihinin ilk yarı resmi Türkçe gazetesi olarak bilinen Ceride-i Havadis'te 1842 yılında, derginin 96. sayısında basılan ve Samuel Rodiko isimli bir doktorun icat ettiği ilacı tanıtan ilan, Türkçe basında ilk resimli ilan olarak bilinmektedir (http://bizinsanmiyiz.iksv.org/wp-content/uploads/2016/11/grafik_tr_opt.pdf).

1849 yılında Vekayi- i Tıbbiye ve 1862 tarihlerinde Mecmua-i Fünun dergilerinin yayınlanmasıyla grafik ürünlerin sunulması için yeni bir alan açılmış ve yazıların görseller ile birlikte sunulması yaygınlaşmıştır (bkz. Görüntü 42) (http://bizinsanmiyiz.iksv.org/wp-content/uploads/2016/11/grafik_tr_opt.pdf).



Görüntü 42: Görüntü ve yazının bir arada kullanılmasıyla oluşturulmuş bir ilan örneği, (http://bizinsanmiyiz.iksv.org/wp-content/uploads/2016/11/grafik_tr_opt.pdf).

1908'li yıllarda sokak afişlerinin yaygınlaşmaya başlamasıyla grafik tasarımın, halkın sunumuna açılmış olduğu ve böylece tasarım anlayışının belirli bir kesimle sınırlı kalmayıp ilgi alanını genişletmeye başladığı söylenebilmektedir.

1927'de Türkiye Cumhuriyeti'nin ilk turizm afişleri yapılmıştır. Bu sayede turistik faaliyetlerin yaygınlaşması sağlanmıştır.

Cumhuriyet Döneminde grafik tasarımın ilerleyişi açısından gelişmeler yaşanmış, grafik tasarımla ilgilenen bir çok tasarımcının varlığı bu gelişmelere yön verebilmiştir. Bu dönemde tasarımcıların, grafik tasarım çatısı altında toplanabilen bir çok ürün verebildikleri gibi bilgilendirme tasarımı içerisinde yer alabilecek ürünler de tasarladıkları gözlenmektedir. Tasarlanan bu bilgilendirme grafiklerinin, dönemin ruhunu yansıttığı ve bu grafiklerde döneme özgü var olan grafik anlayışın hakim olduğu gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 43). Karmaşadan ve gereksiz fazlalıklardan uzak, yalın renk kullanımı ve biçimlerin hakim olduğu grafiklerde net bir anlatımın benimsendiği söylenebilmektedir. Çeşitli veri görselleştirmeleri ve resimlemeler yardımıyla oluşturulan bilgilendirme grafiklerinin sahip olduğu üslubu, konuyu ele alış biçimi ve kullandığı teknikler açısından alana katkıda bulunduğu yadsınamaz bir gerçektir.



Görüntü 43: Cumhuriyet Döneminden bir bilgilendirme grafiği örneği, (Kaynak: Zülfükar Sayın).

1.3.6. Yirminci Yüzyıl Gelişmeleri

Hızlandırılmış bir tempoda meydana geldikleri, disiplinler arası geniş bir yelpazeye sahip oldukları ve bu sebeple çok çeşitli olduklarından dolayı, veri görselleştirmelerindeki en son gelişmelere kısa ve öz bir bakış açısı sağlamak oldukça zor olmaktadır. Ayrıca, bu sebeple en önemli gelişmeleri de vurgulamak diğerlerine göre daha karmaşıklaşmaktadır (<http://datavis.ca/milestones/index.php?group=1900%2B>). 20. yy gelişmelerini Friendly (2001) “1800'lerin başı istatistiksel grafiklerin ve tematik kartografinin ‘altın çağ’ olarak adlandırılmış olsaydı, 1900'lü yılların başları görselleştirme için ‘modern karanlık çağlar’ olarak adlandırılabilirdi.” şeklinde ifade etmektedir (<http://datavis.ca/milestones/index.php?group=1900%2B>).

1.3.6.1. ISOTYPE

Uluslararası Tipografik Resim Eğitimi Sistemi (ISOTYPE), sosyal bilimci ve filozof Otto Neurath (1882-1945) ve Gerd Arntz'ın işbirliği ile görsel istatistik için bir yöntem olarak geliştirilmiştir (<http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz>). ISOTYPE, simgeler meydana getirebilmek için görsel bir dil oluşturmak ve niceliksel verileri temsil etmek için katmanları kullanmak fikrini içeren büyük bir sistemdir (Kosara, 2013, parag. 1). Metne bir alternatif oluşturmak için tasarlanmış olan ISOTYPE, bir yandan yerler, olaylar ve nesnelere ilgili, diğer yandan mekan ve zamandaki karmaşık ilişkilerle ilgili tamamen grafik ifadelerle iletişim kurmayı amaçlayan bir araç olarak kullanılmaktadır (Heller ve Vienne, 2016, s. 96).

ISOTYPE'in tasarlanması sürecine katkıda bulunan Otto Neurath, piktogramı mutlak geçerlilik sisteminin bir unsuru olarak tanımlamaktadır (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 10). Ayrıca piktogramlardan, ikonlardan veya sembollerden oluşan ISOTYPE'in ulusal sınırların ötesine geçen dünyanın ilk evrensel dili olabileceğine inanan Neurath'ın bu piktografik karakter dizisini oluşturma yolculuğuna, ‘anlatısal karakteri geliştirmeyen detaylardan kaçınan anlatısal görsel malzeme oluşturmak’ niyetiyle başladığı savunulmaktadır (Heller ve Vienne, 2016, s. 96). Bu düşüncelerle yola çıkan Neurath, basit imgeler yardımıyla toplum, ekonomi ve siyaset üzerine var olan karmaşık bilgileri iletme için bir yöntem geliştirmiştir. Geliştirdiği ' Görsel İstatistiklerin Viyana Metodu'

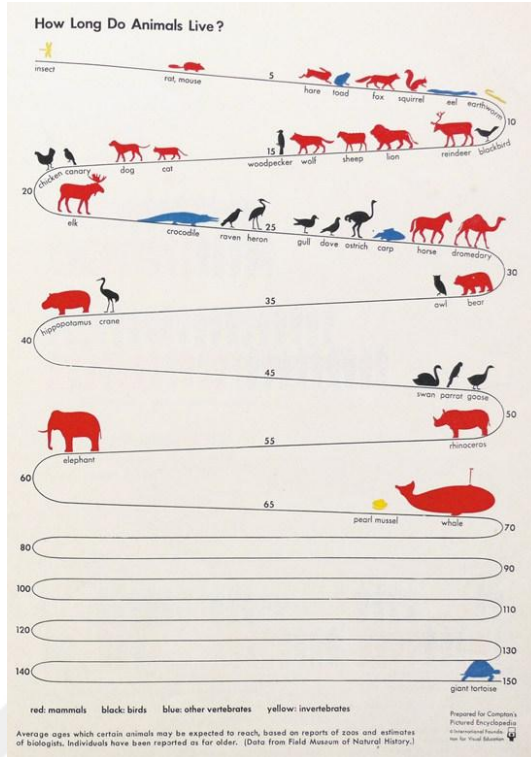
için, bir konuyu ilk bakışta özetleyebilen basit işaretler, piktogramlar yapabilen bir tasarımcıya ihtiyaç duymuştur (Öztuna, 2009, s. 63).

Tüm bu özellikler dikkate alınarak tasarlanan ISOTYPE'in piktogramlarını ve görsel işaretlerini yapmakla görevli tasarımcı olarak Gerd Arntz görev almıştır. Arntz, sanayi, demografik bilgiler, siyaset ve ekonomi gibi anahtar verilerini simgeleyen yaklaşık 4000 işareti tasarlamıştır (bkz. Görüntü 44) (<http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz>).

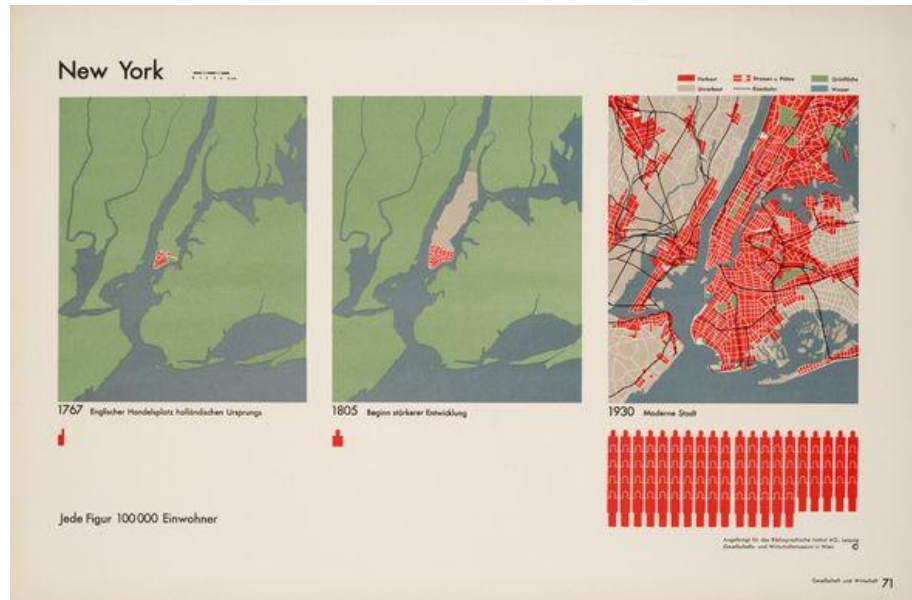


Görüntü 44: Otto Neurath ve Gerd Arntz tarafından hazırlanmış olan 4000 çizimin bir kısmından görüntü, (<http://www.gerdarntz.org/isotype>).

Ele alınan bu tasarımlarda bilginin, anlaşılamayan bilimsel bir dille bağlanmaması, doğrudan resimlerde ve net bir yapıda gösterilmesi gerekmektedir; ayrıca okumaz yazma bilmeyen ya da okuma konusunda zorluk çeken insanlar için de geçerliliğini korumalıdır (<http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz>). Bu amaçla yola çıkan Neurath ve Arntz'ın tasarımları, erkek ve kadından köpek ve kediye, kamyonlardan uçağa kadar, mümkün olan her görselin silüet haline getirilmiş sembolik temsillerinin basit ve anlaşılır bir grafik üslupta ele alınmasına dayanmaktadır (Heller ve Vienne, 2016, s. 96). Bu görsel istatistik metodunun bir diğer açık ve net amacı da dil ve kültürün engellerinin aşılması ve oluşturulacak dilin evrensel olarak anlaşılmasıdır. Arntz tarafından tasarlanan piktogramlar, stilize edilmiş haritalar ve diyagramlarla birlikte sistematik bir şekilde kullanılmıştır (bkz. Görüntü 45). Neurath ve Arntz'ın tasarladığı bu görsel istatistik koleksiyonları ve oluşturdukları bu sistemler, şu anda yaygın bir şekilde kullanılmakta olan infografiklerin dünya çapında bir örneği haline gelmiştir (bkz. Görüntü 46) (<http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz>).



Görüntü 45: Otto Neurath ve Gerd Arntz tarafından hazırlanan hayvanların yaşam sürelerini gösteren bilgi grafiğinden bir görüntü, (<https://www.brainpickings.org/index.php/2011/03/08/the-transformer-isotype/>).

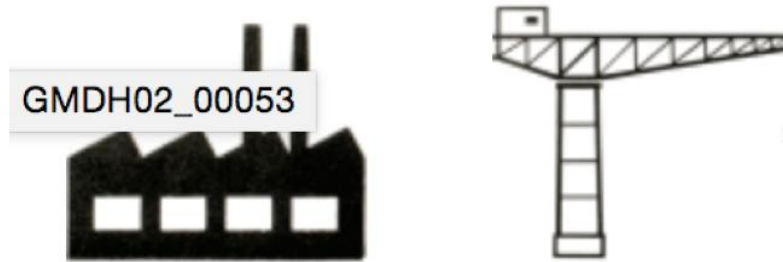


Görüntü 46: Otto Neurath ve Gerd Arntz tarafından hazırlanan New York'un nüfus artışını gösteren bilgi grafiğinden bir görüntü, (<http://www.gerdarntz.org/node/713/>).

'International System of Typographic Picture Education' in kısaltması olmasının yanı sıra, ISOTYPE, aynı zamanda Yunanca'da 'benzer işaretler' anlamına gelmektedir. Bu son anlam, sistemin özünü özetlemektedir: standardizasyon (standartlaştırma) (<http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz>). 1936 yılında yayımlanan ISOTYPE manifestosunda Neurath, benzer işaret sisteminin kullanılması yoluyla evrensel bir dil oluşturulmasını ve bu sistemin belirlenen özellikler çerçevesinde gerçekleştirilmesi gerektiğini şu şekilde ifade etmektedir:

Biz içerisine yeryüzünün tüm dillerinden anlatımların yerleştirilebildiği uluslararası resim dilini (yardım edici bir dil olarak) yarattık. Biz, ona ISOTYPE adını verdik. Bu çeşit bir resim dili, sıklıkla kullanım için çok önemlidir. Dilini bilmediği yabancı ülkeye gelen bir adamın, istasyonda ya da limanda biletini nereden satın alacağı, kutularını nereye koyacağı, telefon kulübesinde telefonu nasıl kullanacağı, postanede nereye gideceği belirsizdir. Ancak o, yabancı kelimelerin yanında resimleri görürse, resimler onu doğru yola götürecektir.... Bununla birlikte ISOTYPE sisteminde ilk bakışta en önemli noktaları görürsünüz; ikincisinde daha az önemli noktaları; üçüncüsünde ayrıntıları; dördüncüsünde önemli olmayanları – daha fazlasını görürseniz, öğretici resim kötüdür (Öztuna, 2009, s. 65).

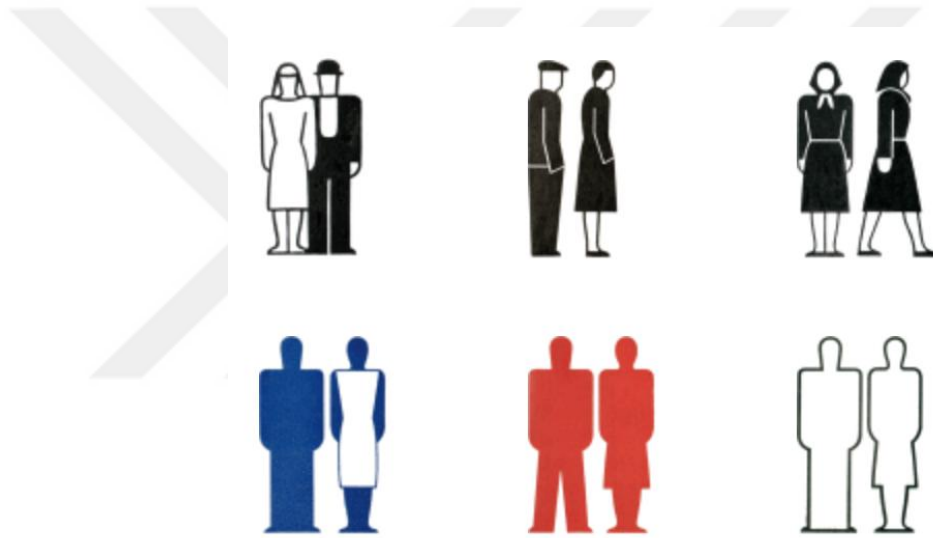
Neurath, bilginin görsel olarak gösterilme şekli için bir standart geliştirerek, bir resimleme stilini tutarlı bir görsel dile dönüştürmektedir ve "görsel metinler" oluşturmak için katı kurallar sunmaktadır. Bu standardizasyon sebebiyle, küçük değişiklikler veya eklemeler (örneğin, çeşitli endüstriler için standart işaretler gibi) (bkz. Görüntü 47) aracılığıyla belirli bir içerik (çelik endüstrisinde çalışan) (bkz. Görüntü 48) elde edebilen genel semboller (örneğin insan) (bkz. Görüntü 49) olabilmektedir. Bu şekilde, çeşitli veriler karşılaştırılabilir hale getirilmektedir (<http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz>).



Görüntü 47: Otto Neurath ve Gerd Arntz tarafından hazırlanan ve çeşitli endüstri gruplarını temsil eden işaretlemelerden bir görüntü, (<http://www.gerdarntz.org/isotype>).



Görüntü 48: Otto Neurath ve Gerd Arntz tarafından hazırlanan ve belirli bir içeriği vurgulayan işaretlemelerden bir görüntü, (<http://www.gerdarntz.org/isotype>).



Görüntü 49: Otto Neurath ve Gerd Arntz tarafından hazırlanan ve genel sembolleri içeren işaretlemelerden bir görüntü, (<http://www.gerdarntz.org/isotype>).

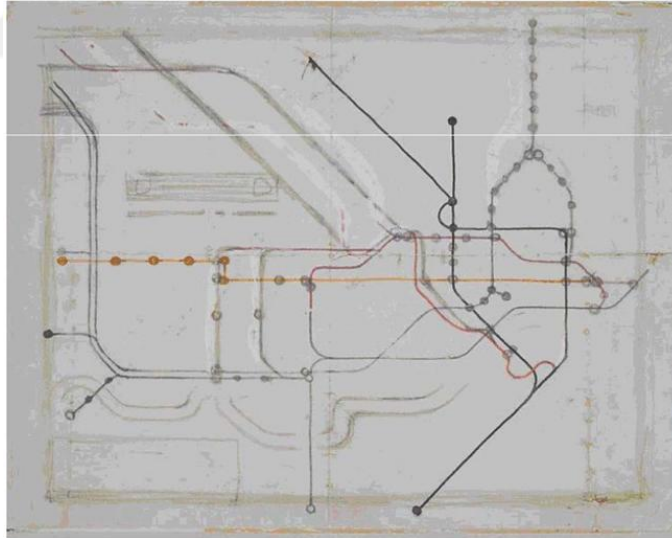
Otto Neurath ve Gerd Arntz ikilisinin sahip olduğu fikir, görüntülerin dil farklılıklarını giderebileceği, kavranması kolay olduğu ve iyi tasarlandığında dikkatleri üzerine çekebileceği fikridir (<http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz#isotype>). ISOTYPE'ta ilk adımın kolaylıkla anlaşılabilir ve kolaylıkla hatırlanan sembollerin geliştirilmesi, sonraki adımın ise bu sembolik öğelerin kaynaştırılması olduğunu söyleyen Neurath, ISOTYPE'in okunabilirliğinin, sembollerinin basitliği ile belirlendiğini iddia etmektedir (Öztuna, 2009, s. 65). Bunlar herhangi bir dikkat dağıtıcı ayrıntı olmadan anında tanınabilir şekilde tasarlanmalıdır. Önemli olan genel fikir, ortak kullanım için kesin ayrıntıların daha az önemli olduğu fikri olmaktadır. Ya da Neurath'ın sözlerinde

bahsettiği gibi: “Şekilleri tam anlamıyla unutmaktan ziyade, basitleştirilmiş resimleri hatırlamak daha iyidir.” (<http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz#isotype>).

1.3.6.2. Londra Metro Haritası – Henry C. Beck (1933)

1933 yılında Henry C. Beck tarafından tasarlanan Londra Metro Haritasının benimsenip, kullanıldığı günden itibaren ister kendi gibi ulaşım haritaları olsun, ister başka alanda oluşturulmuş bilgilendirme tasarımları olsun, birçok alanda yapılmış ve halen yapılmakta olan çalışmaların temelini atılmasına öncülük ettiği, yapılan çalışmalar incelendiğinde fark edilmektedir. Bilgilendirme tasarımı alanına getirdiği yenilikler sayesinde bu alanın dönüm noktalarından biri olma özelliğine de sahiptir.

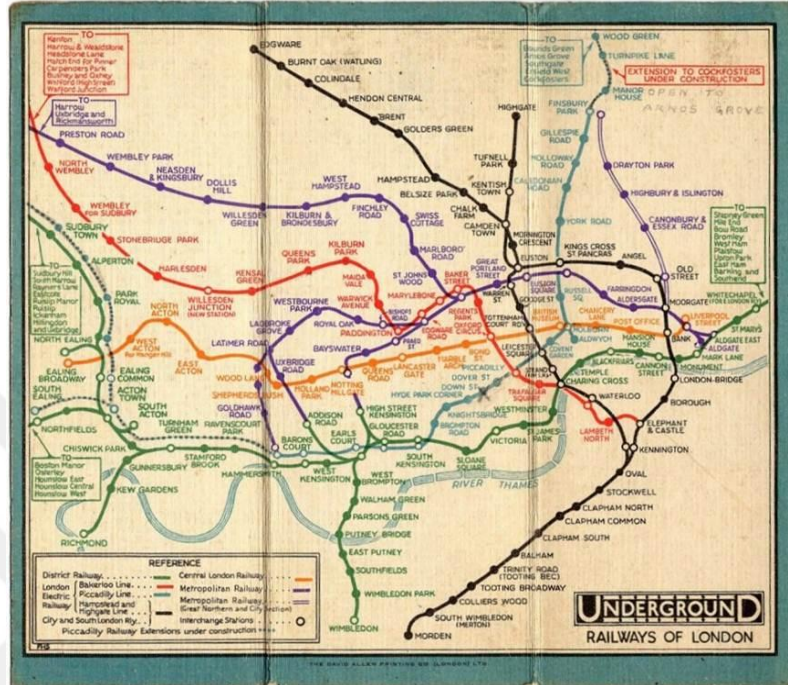
Elektrik teknikeri olan Beck, tasarladığı haritada mesafe ve coğrafi doğruluğu vurgulamak yerine, günlük işleri için çizdiği devre şemalarına benzer bir harita oluşturmayı planlamış ve taslaklarını bu yönde şekillendirmiştir (bkz. Görüntü 50) (<https://tfl.gov.uk/corporate/about-tfl/culture-and-heritage/art-and-design/harry-becks-tube-map>).



Görüntü 50: Henry C. Beck tarafından hazırlanmış olan Londra Metro Haritasının taslak aşamasından bir görüntü (http://ceur-ws.org/Vol-1328/GSR2_Cartwright.pdf).

Metro haritalarının önceki örnekleri, yeryüzünde var olan Londra coğrafyasına bağlı olarak ve bu sebeple her şeyin 'coğrafi olarak doğruluğundan' emin olarak tasarlanmıştır. Bu kaygının, tasarlanan ürünü etkilemesi kaçınılmaz olmuştur

(Cartwright, 2012). Bu durum, Henry Beck'in ve onun öncesinde tasarlanmış olan ve F.H. Stingemore tarafından yapılan Londra Metro Haritalarının incelenmesi yoluyla açıklığa kavuşturulabilmektedir (bkz. Görüntü 51-52).



Görüntü 51: F.H. Stingemore tarafından hazırlanmış olan Londra Metro Haritasından bir görüntü (<https://novicecartography197.files.wordpress.com/2012/02/picture16.jpg>).



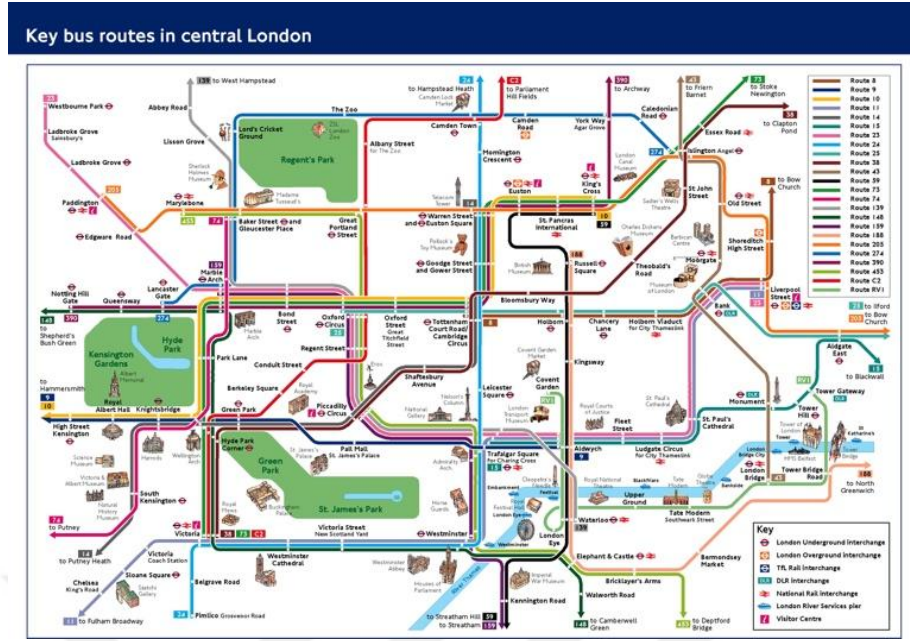
Görüntü 52: Henry C. Beck tarafından hazırlanmış olan Londra Metro Haritasının ilk basımından bir görüntü (<https://novicecartography197.files.wordpress.com/2012/02/picture171.jpg>).

Beck'in haritası ilk olarak ilgili birim tarafından reddedilmiş, çünkü çok radikal olarak kabul edilmiştir. Ancak başarılı bir deneme baskısı uygulaması, haritanın halkın istediği gibi olduğunu göstermiştir (<https://tfl.gov.uk/corporate/about-tfl/culture-and-heritage/art-and-design/harry-becks-tube-map>). Beck'in eserinin ilk basılı versiyonu Londra Yolcu Taşımacılığı Kurulu tarafından 1933'te tanıtıldığında, tanıtımdan iki ay sonra haritanın 850.000 kopyasıyla dolaşımda olması, haritanın olağanüstü bir başarı elde ettiğinin göstergesi olmaktadır (Garland, 1994; akt. Cartwright, 2012).

Tasarımı, gerçek coğrafi rotanın izlemesi gerektiği kavramından uzaklaştıran Beck, haritada genellikle yatay, düşey ya da köşegen çizgileri kullanarak karmaşadan uzak, düzenli bir görsel elde etmiştir. Beck'in kurgusal yeraltı coğrafyası, gerçek coğrafya ile yakınlık taşımaktadır. Ancak Beck, bir ulaşım haritasında tasvir edilen öğelerin tam mekânsal konumlarına yerleştirilmesini gerektiren sıkı coğrafi kurallar olarak dayatılan talepleri göz ardı ederek, kendi çizdiği yoldan özgürlüğüne gitmiştir. Beck, yine kesin coğrafi yerler ve kurallardan ziyade hatlara, istasyonlara ve kavşaklara odaklanmıştır (Cartwright, 2012).

Beck, Londra yeraltı demiryolu sisteminin topolojik bir haritasını hazırlayarak başarılı bir tasarım elde etmiştir. Haritanın, iki nedenden dolayı topolojik yapılmasının yerinde bir karar olduğu söylenebilmektedir. Birincisi, söz konusu haritalar, demiryolu haritalarıyla ilgili olduğunda mutlak konumların ikinci planda yer alması gerekmektedir. Çünkü kullanıcılar tren istasyonları dizisi hakkında daha çok ilgileneceklerdir. Son olarak, haritalarda bu anlayışın uygulanması, haritanın daha iyi, daha basit, daha anlaşılabilir ve anlaşılması kolay görünmesini sağlamaktadır (<https://novicecartography197.wordpress.com/student-portfolios/la-dimailig/underneath-london/>).

Sonuç olarak, Beck'in 'Londra Metro Haritası' adlı eseri, kentsel yeraltı demiryolu sistemlerinin nasıl sunulacağına yön vermiş ve günümüzde de farklı konuları ele alan birçok bilgilendirme grafiğinde etkisinin halen devam ettiği görülmektedir (bkz. Görüntü 53) (Cartwright, 2012).



Görüntü 53: Londra Metro Haritasının günümüzde kullanılan şekildedir bir görüntü (<https://tfl.gov.uk/maps/visitors-and-tourists?intcmp=40408>).

1.3.6.3. Olimpiyat Piktogramları

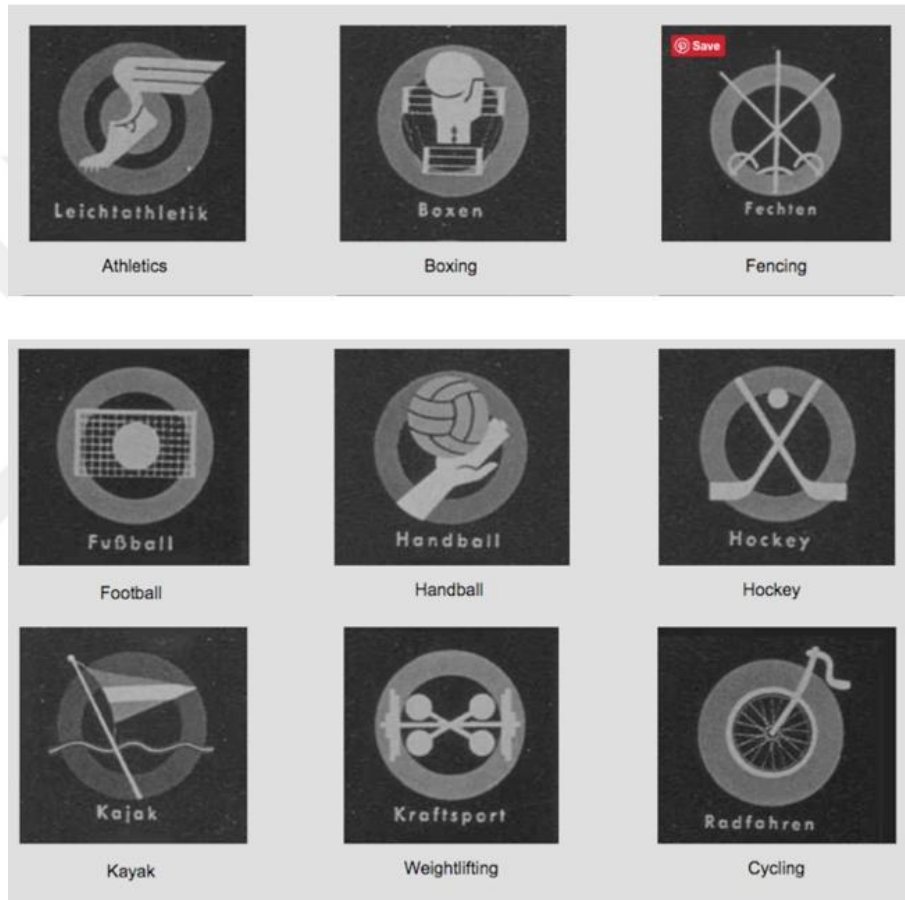
Olimpiyat Oyunları, piktogram tarihinde özel bir rol oynamıştır (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 64). Günümüzde yazılı dil ön plana çıkmış olmasına rağmen simgeler ve piktogramlar, tabelalardan yol işaretlemelerine kadar her şey için bir iletişim aracı olarak kullanılmaya devam etmektedir; ancak bugün bildiğiniz bu görüntülerin çoğunluğunun temelini Olimpiyat piktogramlarının oluşturduğu söylenebilir (Hall and Allen, 2014, parag. 1). Tasarlanan bu piktogramlar, olimpiyat mekanlarında, biletlerde, etkinlik programlarında, televizyonlarda vb. çok çeşitli alanlarda kullanılmıştır. Bu simgeler kültürler arası iletişimi öncül kılmaktadır. Tasarım ayrıntıları çağlar boyunca değişmekle birlikte, işlev ve görev statik/durağan kalmaktadır.

Spor için ilk resimsel işaretler 1936 Berlin Olimpiyatları için tasarlanmıştır (bkz. Görüntü 54). Bununla birlikte, ilk olimpiyatlar televizyonda yayınlanmıştır ve organizasyon açısından bu, emsalsiz bir başarı olmuştur (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 64)

1936 yılında düzenlenen Yaz Olimpiyatlarının Berlin'de yapılmasına karar verilmesi, I. Dünya Savaşı'nda yenilgiye uğrayan ve diğer devletler arasında dışlanmaya maruz

kalan Almanya'nın tekrar dünya toplumları arasında yer edinebilmesini simgelemektedir (<https://www.ushmm.org/wlc/tr/article.php?ModuleId=10005680>).

Görsel olarak küçültülmüş ve sistemleştirilmiş piktogramlar, son derece soyut ve grafiksel bir anlayışa sahiptir. Sembolik motifleri sağlaması için spor faaliyeti değil, kullanılan cihazlar dikkate alınmıştır. Bu motiflerin arka planda kalın bir halkayla birlikte sistematik bir şekilde kullanılmasıyla, tek tek sporlara ortak bir payda veren tek tip bir resim dili ortaya çıkmıştır (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 64).



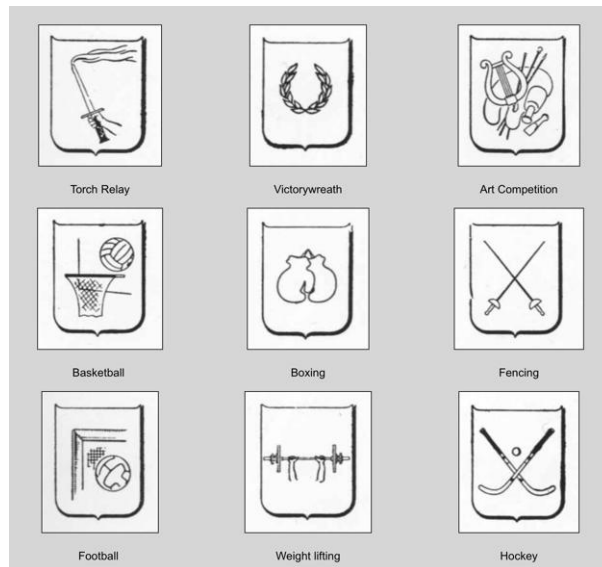
Görüntü 54: Berlin Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogramlardan bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/symbols1936.php>).

Piktogramlar incelendiğinde, her görüntünün somut ve basit bir şekilde işlenmiş olması dikkat çekmektedir. Her resim, bazı aksiyon veya sporlara yapılan açık bir referans olarak kullanılabilir. Örneğin, boks oyunları, daire içerisine çizilen belli belirsiz bir üçgen ve bu üçgen içerisine yerleştirilen renksiz bir eldivenle temsil edilmiştir (bkz. Görüntü 55) (Hall and Allen, 2014, parag. 4).



Görüntü 55: Berlin Olimpiyatları boks oyunları için hazırlanmış olan piktogramdan bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/symbols1936.php>).

1936 Berlin Olimpiyatları'ndan sonra İkinci Dünya Savaşı nedeniyle sonraki maçlar 1948 yılına kadar gerçekleşmemiştir. Londra'nın ev sahipliği yaptığı olimpiyatlar 1948 yılında gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Tüm farklı spor dallarında bir kez daha görüntüler kullanılmıştır (bkz. Görüntü 56). Bir çeşit kalkanla çerçevelenen bu görüntüler, belirli bir sistemi takip etmemelerine rağmen dikkat çekmeyi başarabilmişlerdir (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 66). Berlin olimpiyatlarına göre farklı bir biçimde hazırlanmış olan piktogramlarda, bazen aygıtların, bazen de sporcuların kendilerinin kısmen veya tamamen gösterilmesi anlayışı benimsenmiştir.



Görüntü 56: Londra Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogramlardan bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/symbols1936.php>).

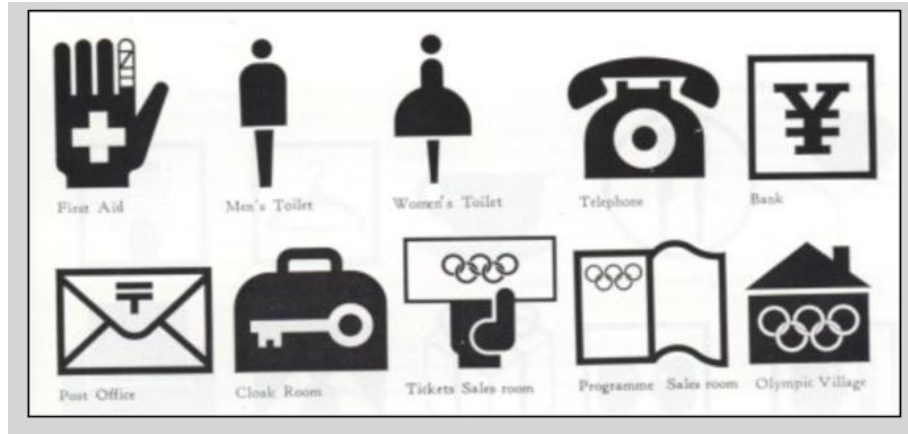
1964'te Tokyo Olimpiyat Oyunları, Asya'da ilk kez gerçekleştirilmiştir. Piktogramlar, 1964 Tokyo Oyunları'nda tanıtılan olimpik tasarım programlarının bir parçası olmuştur. Stilize edilmiş figürler, farklı dil ve kültürel geçmişe sahip ziyaretçilere ve katılımcılara kolayca bilgi iletmektedir (bkz. Görüntü 57) (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1964.htm>).



Görüntü 57: Tokyo Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogramlardan bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1964.htm>).

Japonlar tamamen farklı yazı dizisine sahip olduklarından, dil ve kültürden bağımsız alternatif bir iletişim yöntemi bulmak zorunda kalmışlardır. Hem spor hem de hizmetler için ilk kez sistematik olarak tasarlanmış Tokyo Olimpiyatları piktogram setinde, sanat yönetmeni olarak Masashi Katsumie ve grafik tasarımcı olarak da Yoshiro Yamashita görev almıştır (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1964.htm>). O günden bu yana, piktogramlar bu dört senede bir olan oyunlarda kalıcı bir tasarım unsuru haline gelmiştir (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 68).

Tokyo projesi, farklı sporlara yönelik 20 piktogram tasarımı ve 39 genel bilgi piktogramı dizisi içermektedir (bkz. Görüntü 58) (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1964.htm>).



Görüntü 58: Tokyo Olimpiyatları için hazırlanmış olan genel bilgi içeren piktogramlardan bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1964.htm>).

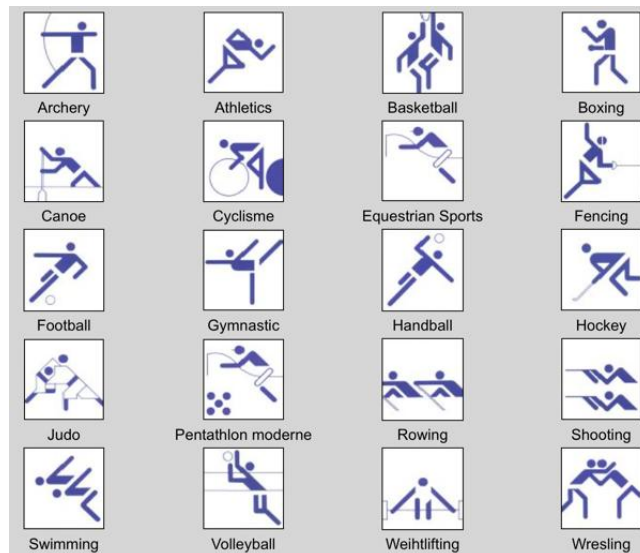
1968 Meksika Olimpiyatları piktogramları aynı zamanda uluslararası bir izleyici kitlesi için tasarlanmıştır, ancak dört yıl önceki Tokyo Olimpiyatları'ndan tamamen farklı bir grafik dil kullanılmıştır (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 70). Bu piktogramlarda sanat yönetmeni olarak Manuel Villazon ve Matthias Goeritz ve grafik tasarımcı olarak da Lance Wyman ve Eduardo Terrazas, çeşitli sporları ilgili cihazlarla birlikte simgelemişlerdir.

Katılımcıların ve halkın yönlendirilmesi ve bilgilendirilmesiyle ilgili dil problemleri, özlü olimpik sembollerin kullanılması yoluyla asgariye indirilmiştir (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1968.htm>). Buna ek olarak, programdaki spor sayısının artmasıyla birlikte olimpiyat piktogramlarında, cihazların tek başına kullanılması, piktogramların farklı özelliklere sahip olmasını sağlayamamış ve sporcuların ekipmanlarından ziyade odak noktaları olması gerektiği yaygın bir şekilde hissedilmiştir (bkz. Görüntü 59) (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 70).



Görüntü 59: Meksika Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogramlardan bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1968.htm>).

1972 Münih Olimpiyatları'nın resmi tasarımcısı olarak Otl Aicher görev yapmıştır. Piktogramlar görsel işaretler sağlamıştır. Bir alfabe kadar tutarlı bir sistem olmasına rağmen, farklı sporların idealleştirilmiş gösterimi, temel simge durumuna küçültülmüş, geometrik biçimleriyle muazzam bir etki yapmıştır (bkz. Görüntü 60) (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 72).



Görüntü 60: Münih Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogramlardan bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1972.htm>).

1970'lerde, Leningrad'dan genç bir mimarlık öğrencisi olan Nikolai Belkov, final sınavının bir parçası olarak bireysel olimpik spor için bir dizi piktogram tasarlamıştır. Tokyo, Münih ve Montreal'de kullanılan seriler gibi, 1980 Moskova Olimpiyatları'nda kullanılan piktogramlar da sıkı bir konsepte bağlı olarak tasarlanmıştır. Her piktogram, sporcuların beyaz silüetiyle, yuvarlatılmış köşeleri olan kare şeklinde siyah bir zeminden oluşmaktadır. Meydanın yuvarlatılmış köşeleri, figürlerin uzuvlarının sistematik olarak yuvarlamasıyla yinelenmiştir (bkz. Görüntü 61) (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 74). Piktogramlar fazla stilize edilmiş olmasına rağmen bu yeni işaretler kolay anlaşılabilir (http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1980.htm). 1980'de Belkov'un piktogramları Moskova Olimpiyatları'nın kurumsal tasarımında kullanılmıştır.



Görüntü 61: Moskova Olimpiyatları için hazırlanmış olan piktogramlardan bir görüntü (http://www.signbusiness.ru/publications/history/2511-moskva-olimpiiskaya.php).

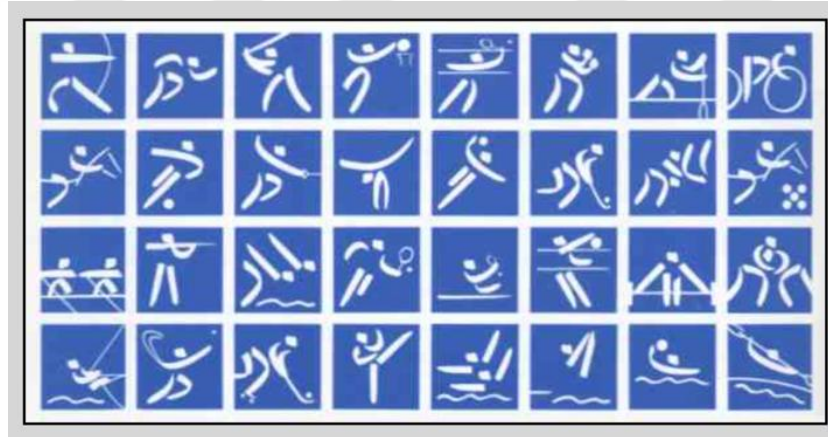
Seoul Olimpiyat Komitesi tarafından, yapılacak olan tasarım için, 1986 yılında grafik tasarımcı Buyong Hwang'nın görevlendirilmesiyle başlayan süreç, 1988 yılında, başarılı bir şekilde tamamlanmıştır. Piktogramların her biri, farklı dillerden kaynaklanan iletişim zorluğunun üstesinden gelmeye yardımcı olmak için üretilmiştir. Ayrıca, Seoul

Olimpiyat Oyunları'nın benzersiz imajını vurgulamayı da amaçlamaktadır (bkz. Görüntü 62) (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1988.htm>).



Görüntü 62: Seoul Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1988.htm>).

1992 yılında tasarlanmış olan Barcelona Olimpiyatlarında kullanılan simgelerde yeni bir piktogram tasarımı sisteminin temelini oluşturan tasarımcı Josep M. Trias'ın, Otl Aicher'in etkisinde kaldığı gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 63) (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 80).



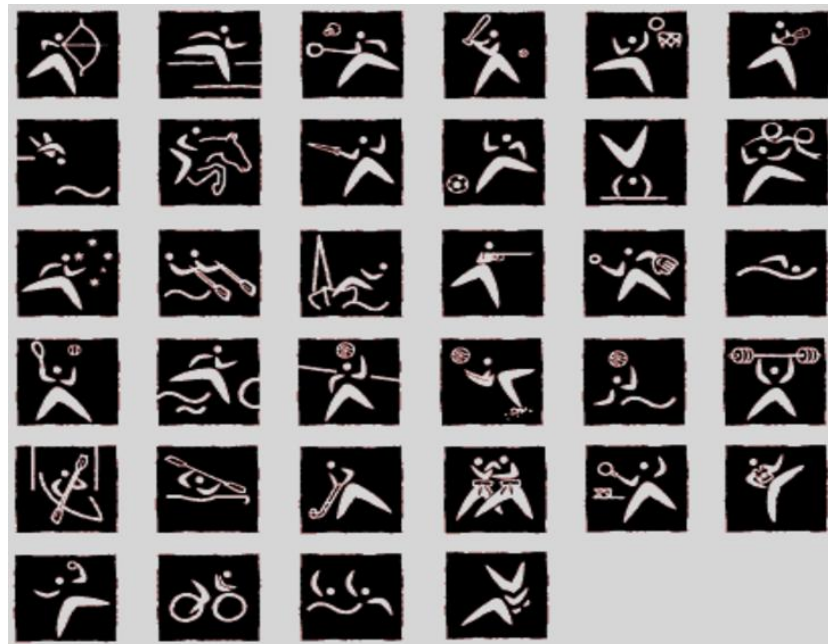
Görüntü 63: Barcelona Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1992.htm>).

1996 yılında Atlanta'da yapılan olimpiyat oyunları için kullanılan piktogramlarda ise, öncelerde soyut bir şekilde ele alınan figürlerde farklı bir anlayışı dışavurabilmek için, poz veren bir atletin hareketinin esas alınması gibi yollara başvurulduğu ve üslup olarak gerçeğe daha yakın insan vücutlarının yansıtıldığı bir anlayışın hakim olduğu söylenebilmektedir (bkz. Görüntü 64).



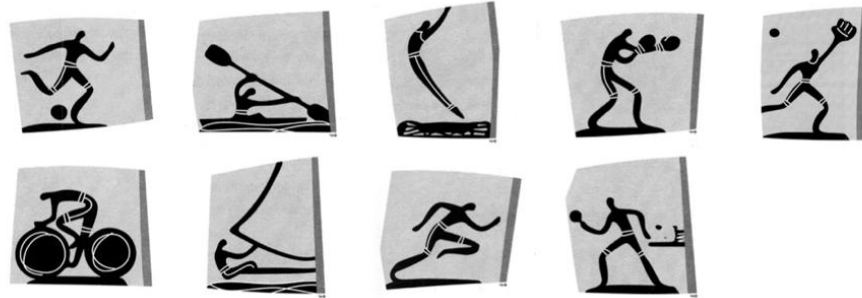
Görüntü 64: Atlanta Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1996.htm>).

Atlanta'nın gerçeği yansıtmak üzere hazırlanmış simgelerinden dört yıl sonra, 2000 yılında Sidney'de düzenlenen olimpiyat oyunları için tasarlanan piktogramlarda soyut sembollere geri dönüş gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 65).



Görüntü 65: Sidney Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-2000.htm>).

2004 yılında Atina'nın ev sahipliği yaptığı olimpiyatlarda kullanılmak üzere hazırlanan piktogramların, Eski Yunan Uygarlığından esinlenilerek tasarlandığını gösteren görsel ögeler içerdiği söylenebilmektedir. Piktogramlarda yer alan sporcu tasvirlerinde Antik Yunan'a özgü siyah figürlerin kullanıldığı vazolardan ilham alınarak tasarlandığı görüşünde olan Abdullah ve Hübner (2006, s. 86), siyah lekeler halinde görselleştirilen figürlerin bazı kısımlarında, anlatımı güçlendirmek ve anlaşılmayı kolaylaştırmak için, beyaz çizgilere yer verildiğini ifade etmektedir (bkz. Görüntü 66).



Görüntü 66: Atina Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 87).

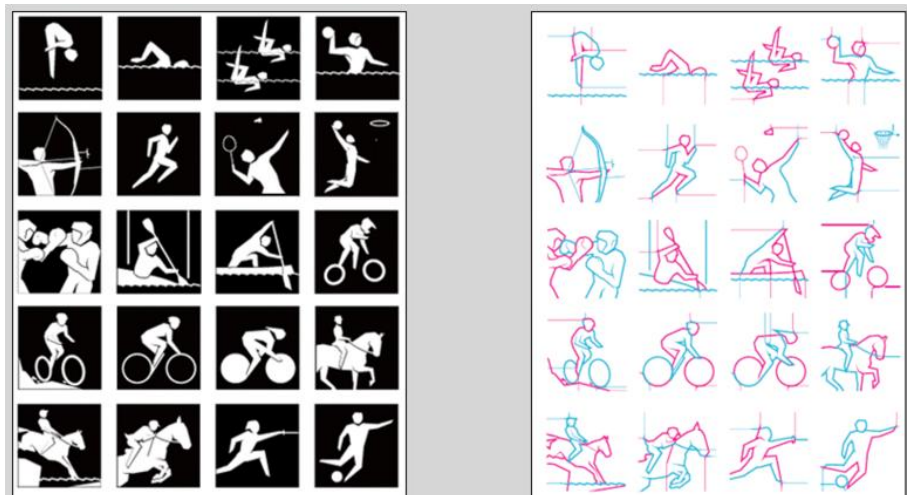
Zarif ve dinamik formlar yardımıyla belirgin bir etkiye sahip olan piktogramda, fon olarak, antik dönemi yansıması adına, arkeolojik kazılarda karşılaşılan parçalara benzemesi için düzensiz biçimlere yer verilmiştir (Abdullah ve Hübner, 2006, s. 86).

Bu alanda örnek gösterilecek bir diğer piktogram dizgesi ise, 2008 yılı Pekin Olimpiyatları için hazırlanmış tasarımlardır. Piktogramlar incelendiğinde, geleneksel Çin yazı kültürünün, modern grafik sanatlarının sadeleştirilmiş uygulaması ile bütünleştirilmesi yardımıyla oluşturulduğu gözlemlenmektedir. Bu sayede kolayca tanınabilir hale getirilen piktogramlarda, siyah-beyaz renkler arasında keskin kontrastın kullanılması, atletlerin hareketinde var olan zarif bir estetik algısı ve canlılık hissi, tasarımın etkisini arttırmaktadır (bkz. Görüntü 67) (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-2008.htm>).



Görüntü 67: Pekin Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-2008.htm>).

2012 yılında Londra'da gerçekleştirilen olimpiyat oyunları için Someone Tasarım Ofisi tarafından tasarlanmış olan piktogramlarda ise, tasarımcının kendine özgü grafiksel dil ve renk kullanımı ile yeni arayışlar içinde bulunduğu gözlemlenebilmektedir (bkz. Görüntü 68).



Görüntü 68: Londra Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü (<http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-2012.htm>).

Yakın bir zaman içerisinde gerçekleştirilen 2016 Rio Olimpiyat Oyunları için tasarlanan piktogram dizgesi, oyunlar tarihinde ilk kez gerçekleştirilecek olan olimpik ve paralimpik disiplini yansıtacak şekilde tasarlanmış ve oyun boyunca halka rehberlik etmek ve bilgilendirmek amacını üstlenmiştir (bkz. Görüntü 69)

(<https://www.olympic.org/news/rio-2016-launches-sport-pictograms>).



Görüntü 69: Rio Olimpiyat Oyunları piktogramlarından bir görüntü (<https://www.olympic.org/news/rio-2016-launches-sport-pictograms>).

1.3.7. Yirmibirinci Yüzyıl Gelişmeleri

20. yüzyıl sonları ve 21. yüzyıl başlangıcında, bilgisayarların da etkili bir şekilde kullanımı ile birlikte, grafik tasarım ve özellikle de üretim teknolojileri açısından verimli geçecek bir döneme girilmiştir. Hızla gelişen üretim teknikleri sayesinde, o zamana kadar tasarımlarını uygulamak için sadece iki boyutlu ve basılı alanlarla yetinen tasarımcılar, bu sınırların dışına taşarak, farklı alanları deneme fırsatı bulmuştur. Bu

çeşitlilik, her tasarım alanında olduğu gibi bilgilendirme tasarımını da etkisi altına almıştır. Keşfedildiği günden 20. yüzyıla kadar devam eden süreç içerisinde veri görselleştirmeleri ve istatistiksel verilerin sunumu şeklinde hayatını sürdüren bilgilendirme tasarımı, 20. yüzyıl sonralarına doğru, yaşanan gelişmelere koşut olarak çeşitlenerek etki alanını genişletmiştir. Bu dönemde tasarımcı, sadece veri görselleştirmeleri ve istatistiksel bilgileri sunmanın yanı sıra bunları çeşitli görsel, işitsel vb. bir çok öge ile zenginleştirebilme olanağı da bulmuştur. Hareketli grafikleri, videoları, sesi ve etkileşimli ortamları da içerisine alarak ilerleyen gelişmeler sayesinde daha fazla kitleye hitap edebilme olanağı bulan bilgilendirme tasarımı, sahip olduğu bu gücü kullanarak üstlendiği görevini en iyi şekilde yerine getirmeye devam etmektedir.



2. BÖLÜM: BİLGİLENDİRME TASARIMI

UYGULAMA ORTAMLARI

Ne de olsa tasarım, vurgulama ya da olduğundan az gösterme, karşılaştırma ya da sıraya koyma, gruplama 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 (Paul Mijksenaar, akt: Baer, 2008, s. 64).

Tasarımın geniş yelpazesi içerisinde yer alarak kendini bu alana dahil ettiren ve böylece Mijksenaar'ın saymış olduğu bu olağanüstü güçleri bünyesinde barındırmayı başarabilen bilgilendirme tasarımı, her tasarım ürünün de sahip olduğu gibi çeşitli ortamlarda sunulma hakkına sahiptir.

Pek çok şekle girebilen ve çok çeşitli ortamlarda da görülebilen bilgilendirme tasarımı, çizelgeler, grafikler, haritalar, şemalar veya zaman çizelgelerini de kapsayan bazı tanıdık formları içermektedir. Bunlar, büyük veya küçük, basit veya karmaşık, basılı veya elektronik ortamda hayat bulabilmektedirler (Emerson, 2008, s. 4). Bilgilendirme tasarımının uygulanacağı ortamın belirlenmesi, temel amacı olan bilgilendirme görevini layıkıyla yerine getirebilmesi için önemli süreçlerden biridir. Bilgilendirme tasarımında sürecin eksiksiz bir şekilde tamamlanması ve bu süreçte hedeflenen amaca, 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 mümkün olabilmektedir.

Bilgilendirme tasarımının hangi ortamda kullanılacağını belirlemek, tasarımcının süreç içerisinde çözmesi gereken önemli problemlerden biri olarak karşısına çıkmaktadır. Bu problemin çözümü, bilgilendirme tasarımcısının hedeflediği amacına, hitap edeceği kitleye, bu kitleden beklentilerine göre şekillenmektedir. Bilgilendirme tasarımı sürecinde nasıl ki ele alınan konuya göre hedeflenen amaç, beklentiler, izleyici profili ve sayısı değişiyorsa bunlara koşut olarak tasarımın sunulacağı ortamların da belirlenmesi ve çeşitlenmesi gerekmektedir. Örneğin, hedefi çok fazla insana hitap edebilmek olan bilgilendirme tasarımcısı için internet ortamının seçilmesi, basılı ortama

göre daha uygun bir seçenek olabilir. Ancak bilgilendirme tasarımcısının bu seçimi, hedef kitle olarak internet kullanıcılarını ele almasını zorunlu kılmaktadır. Durum böyle olunca da, bilgilendirme tasarımı olarak sunulacak konunun da internet üzerinde yayınlanabilecek ya da internet 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 etkili rol oynamaktadır.

Bilgilendirme tasarımının sunulacağı ortamın belirlenmesinde bir başka etken ise, bu ortamların kendilerine has özelliklerinden kaynaklanan yararları ya da kısıtlamalarının olmasıdır. Göz önünde bulundurulması gereken bu yararlar ve kısıtlamalar, sadece tasarım sürecine yön vermekle kalmayıp aynı zamanda sonucu da etkilemektedir. Bu durumda seçilecek ortamın özelliklerinin bilinmesi ve bu özelliklere göre seçimin yapılması, tasarımın amacına ulaşmasında dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

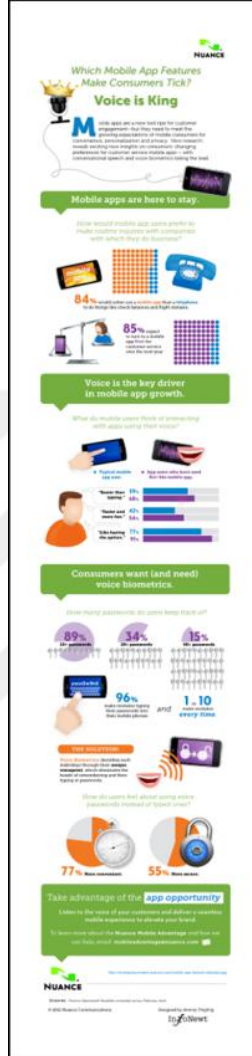
2.1. DURAĞAN / STATİK ORTAMLAR

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 bilgilendirme tasarımları da, önemli mesajları açık bir şekilde ileten ve okunması için insanları ikna etmeyi başaran tasarımlardır (Baer, 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 (Krum, 2014, s. 32). Kolay görüntüleme yapılabilmesi için JPEG, PNG, GIF vb. formatlarda ya da PDF olarak kaydedilmektedir.

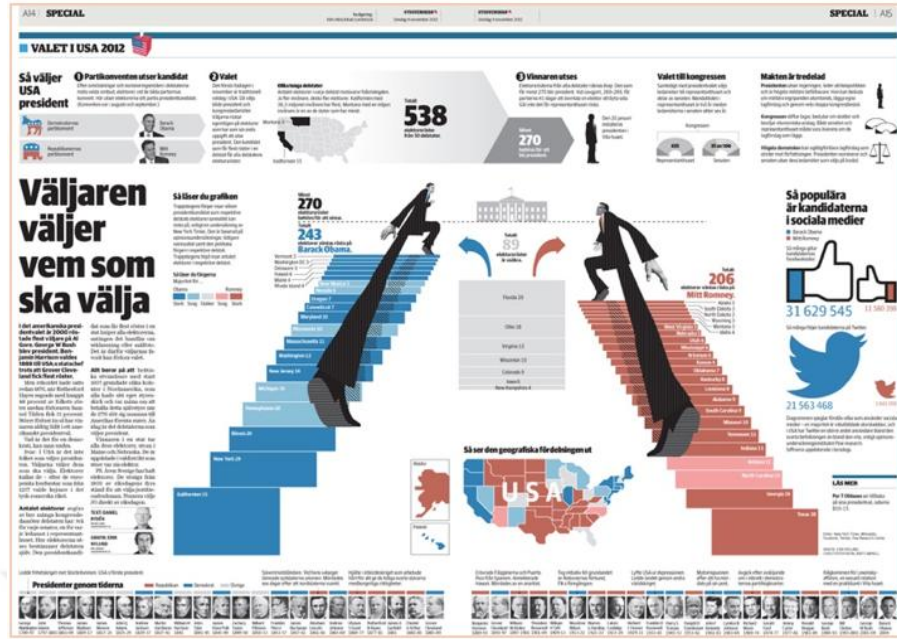
Basılı grafikler, basit ve göze çarpan ya da karmaşık ve detaylı olabilir. Çalışmanın baskı alınarak sunulması, daha fazla detay iletilebilmesini ve grafik çalışmalarını izleyen hedef kitlenin çalışmayı algılayabilmesi için daha fazla zaman ayırabilmesine olanak sağlayabilmektedir (Emerson, 2008, s.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

Nuance İletişim tarafından hazırlanan 'Voice is King' başlıklı bilgilendirme tasarımında mesajı dikkat çekici bir şekilde iletmek için resimlemeler ve veri görselleştirmelerinden yararlanılmıştır (bkz. Görüntü 70).



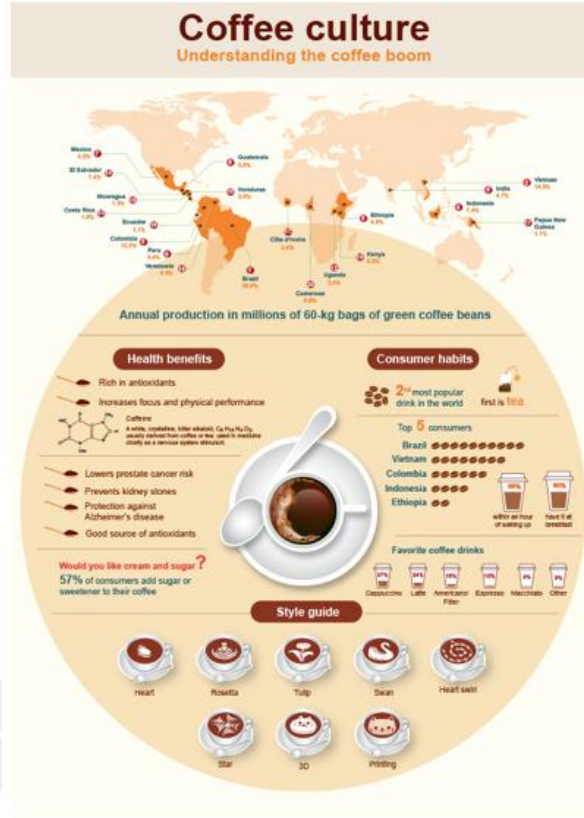
Görüntü 70: Nuance İletişim tarafından hazırlanan 'Voice is King' başlıklı durağan bilgilendirme grafiği örneği (<http://infonewt.com/portfolio/client-work/14100072>).

Bu alanda yapılmış bir diğer örnek ise, veri görselleştirmeleri, infografikler ve resimlemeler üzerine kendini geliştiren Erik Nylund tarafından yapılan ve ABD'de 2012 başkanlık seçimlerinden önce yapılan anket sonuçlarından elde edilen istatistiklerin gösterildiği tasarımıdır (<http://www.eriknylund.se>). Grafikte kullanılan görsellerin farklı bir bakış açısıyla ele alınarak yansıtılması adına örnek teşkil edebilecek bir bilgilendirme grafiği olarak incelenebilmektedir (bkz. Görüntü 71).



Görüntü 71: Erik Nylund tarafından hazırlanan ve ABD'de 2012 başkanlık seçimlerinden önce yapılan anket sonuçlarından elde edilen istatistikleri gösteren durağan bilgilendirme grafiği örneği (<http://www.eriknylund.se>).

Kahvenin yararları ve kahve tüketim alışkanlıklarını da içeren kahve kültürünün anlatıldığı bilgilendirme grafiğinde tasarımcı, resimlemeler ve veri görselleştirmelerinin yardımıyla var olan bilgiyi olabildiğince özet bir şekilde izleyiciye aktarmaktadır. Ayrıca tasarımın üst kısmında yer alan harita üzerinde, kahve üretiminin gerçekleştirildiği ülkeler ve bu ülkelerde yetiştirilen kahve çekirdeklerinin yüzdelik oranları görselleştirilmektedir (bkz. Görüntü 72). Bilgilendirme grafiklerinde sıklıkla karşılaşılan bu yöntem, izleyiciye aktarılması gereken ama oldukça yoğun bilgi içeren bölümlerde tasarımcının imdadına yetişen bir çözüm yolu olarak kullanılmaktadır.

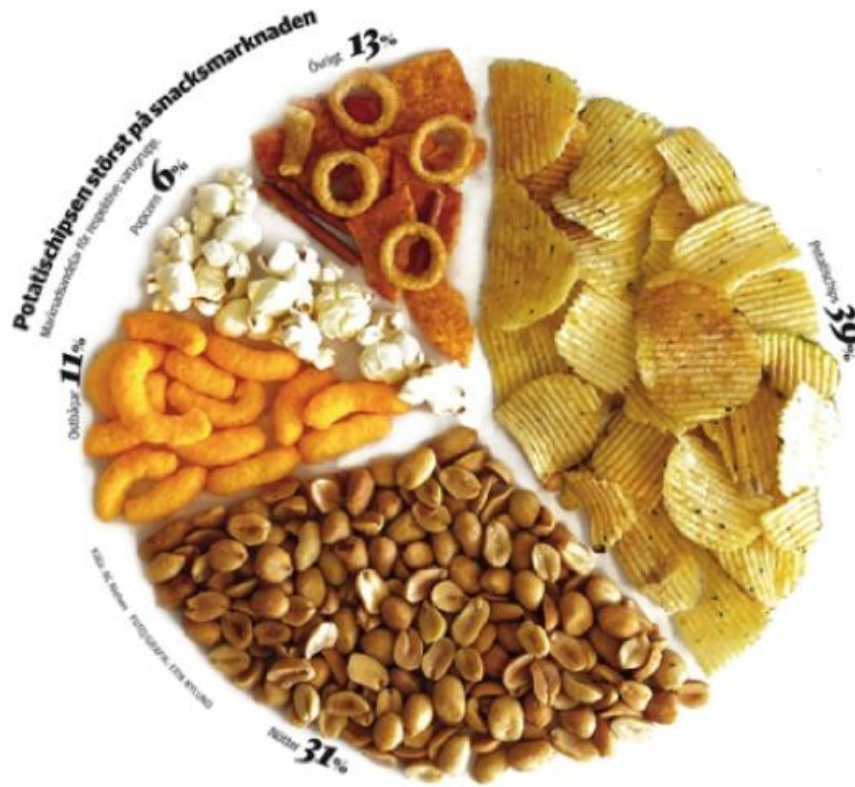


Görüntü 72: Kahve kültürünün ele alındığı durağan bilgilendirme grafiği örneği (<http://webshop.elsevier.com/illustration-services/academic-infographics/?gclid=CNjH9-2c1tMCFcUcGwod9UoC6Q>).

Baskı yöntemleri ve kullanılan malzemeler, aynı zamanda, yapılan iş ve kuruluş hakkında açıklama yapmaktadır. Kullanılan malzeme - gözle görülebilecek kadar ucuz ya da lüks baskı veya kağıt kalitesi, örneğin geri dönüştürülmüş kağıt ya da soya bazlı mürekkep kullanımı gibi - yanı sıra üretilen grafiklerin hangi teknikte ve ortamda üretildiği de tasarımın anlattığı hikayenin bir parçasıdır (Emerson, 2008, s. 16).

Grafik tasarımın çatısı altında yer alan uygulama alanlarının sahip olduğu tasarımı ele alış biçimlerindeki çeşitlik, bu alanlar içerisinde sayılabilen bilgilendirme grafikleri için de geçerlidir. Anlatımı desteklemek amacıyla resimlemeler, kolajlar, fotoğraf kullanımları, vektörel çözümler, piktografik yaklaşımlar vb. tasarımcının başvurduğu seçenekler olarak sıralanabilmektedir.

Atıştırmalıkların satış oranları hakkındaki istatistikleri görselleştiren bilgilendirme grafiği, bu yaklaşımlardan biri olan fotoğraf kullanımının bilgilendirme grafiklerine yansıma biçimine bir örnek olarak incelenebilmektedir (bkz. Görüntü 73).

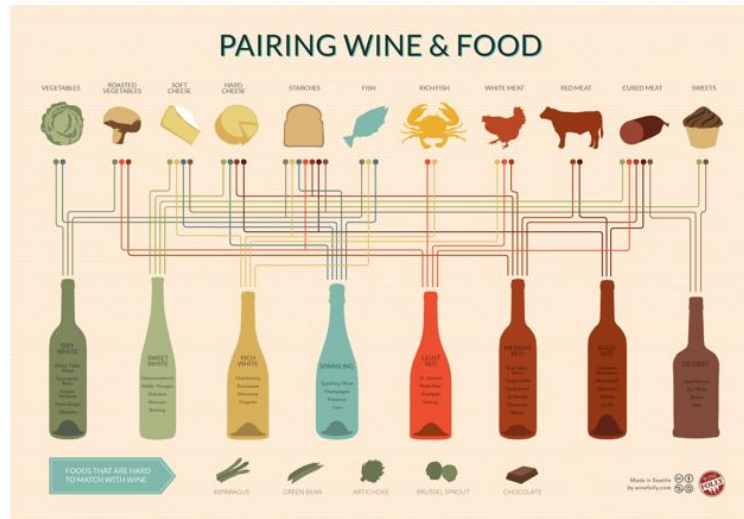


Görüntü 73: Atıştırmalıkların satış yüzdelerinin görselleştirildiği durağan bilgilendirme grafiği örneği (<http://www.eriknylund.se>).

Tasarımcı Madeline Puckette tarafından tasarlanan, şaraplar ve yiyecek eşleştirmesini temel alan bilgilendirme grafiği, resimleme ve çizgisel anlatımlar yoluyla izleyiciye ulaşmayı hedefleyen örneklerdendir (bkz. Görüntü 74).

Amacının şarap ve yiyecek eşlemesinin ne kadar basit olduğunu anlatmak olduğu belirten Puckette, her ne kadar 1300'den fazla şarap çeşidi olsa da, bunların çoğunun sadece sekiz gruba ayrılabilceğini ve hazırlanan çizgiler sonuna kadar takip edildiğinde seçilen yiyeceğe en uygun şarabın hangisi olabileceği hakkında bilgi vermektedir (Cook, 2014, s. 4-5).

Görüntüden de anlaşılabilceği gibi bu tasarımda ilham kaynağı olarak tren, metro ve şehir haritalarında rahatlıkla karşılaşılabileceğimiz bir yaklaşımla hareket edildiği gözlemlenmektedir.



Görüntü 74: Şarap ve yiyecek eşleştirmesini temel alan bir durağan bilgilendirme grafiği örneği (<http://winefolly.com/tutorial/basic-wine-and-food-pairing-chart/>).

Yukarıda verilmiş olan örnekteki yaklaşımın daha açık bir şekilde gözlemlendiği diğer bir örnek ise İngiltere Sineztezi (duyma ve görme duyularını harmanlayan ya da karıştıran nörolojik bir hastalık) Derneği Başkanı James Wannerton tarafından hazırlanan Londra metrosu lezzet haritasıdır. Wannerton, Londra metro istasyonlarından her geçtiğinde o istasyona özgü istemsiz olarak hissettiği tat ve dokuları yansıtmak adına Londra metrosu lezzet haritasını oluşturmuştur (bkz. Görüntü 75) (Cook, 2014, s. 10-11).



Görüntü 75: Londra metrosunun lezzet haritasını görselleştiren durağan bilgilendirme grafiği örneği (<http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/road-and-rail-transport/10257633/What-do-London-Underground-stops-taste-like.html>).

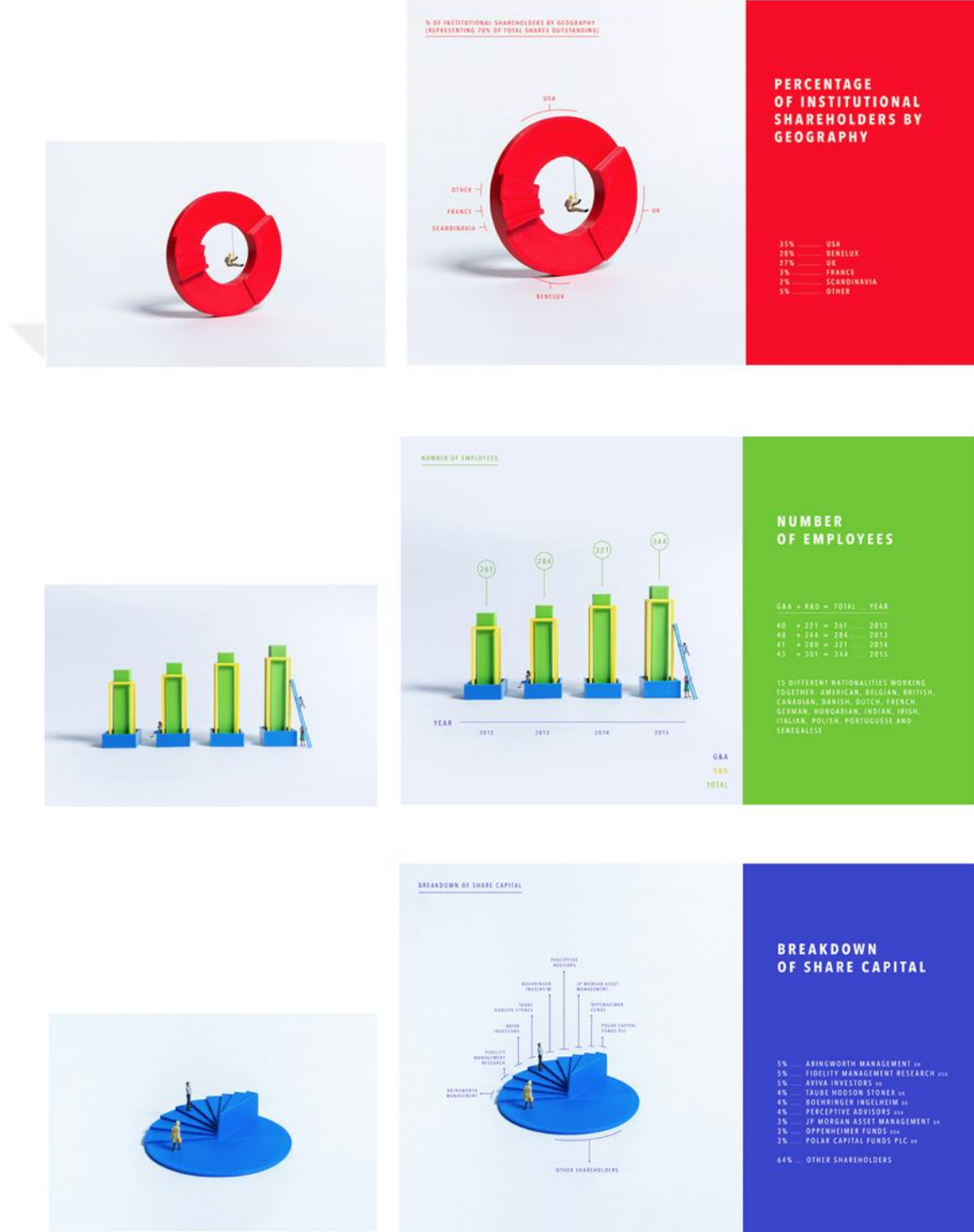
Haritayı oluşturabilmek için her istasyonu ayrı ayrı ziyaret eden ve her bir istasyona ait tatlari ve dokulari not eden Wannerton, tasarladığı haritayı 'Harry Beck'in 1931 yılında tasarlamış olduğu simgesel olarak orijinal metro haritasının yeniden çalıştırılması' olarak tanımlamaktadır.

Son yıllarda baskı teknolojilerindeki gelişmelere koşut olarak bilgi grafiklerinin sunulacağı ortamlarda da gelişmeler yaşandığı gözlemlenmektedir. Bu gelişmelere ve bilgi grafiklerinin son dönemdeki uygulama ortamlarına, 'Coming Soon' isimli firma tarafından Ablynx şirketi için yapılmış olan bilgi grafikleri örnek olarak verilebilmektedir (bkz. Görüntü 76). 3 boyutlu yazıcı kullanılarak üretilen bu bilgi grafikleri sayesinde, şimdiye kadar iki boyut üzerinde gösterilmekte olan bilgi grafikleri üçüncü boyutun da etkisini kullanarak bilgi iletimini daha dikkat çekici ve akılda kalıcı bir şekilde gerçekleştirme olanağı bulmuştur.



Görüntü 76: 'Coming Soon' isimli firma tarafından Ablynx şirketi için yapılmış olan bilgi grafiklerinin hazırlık aşamasından görüntüler (<http://www.coming-soon.be/portfolio/photography/160/3d-printed-infographics>).

Veri görselleştirmelerinde yardımcı olarak kullanılan ve üç boyutlu bir şekilde oluşturulan grafiklerin, sayfalar üzerinde düzenlenmesi yoluyla kullanıcıya ulaşması sağlanmıştır (bkz. Görüntü 77).

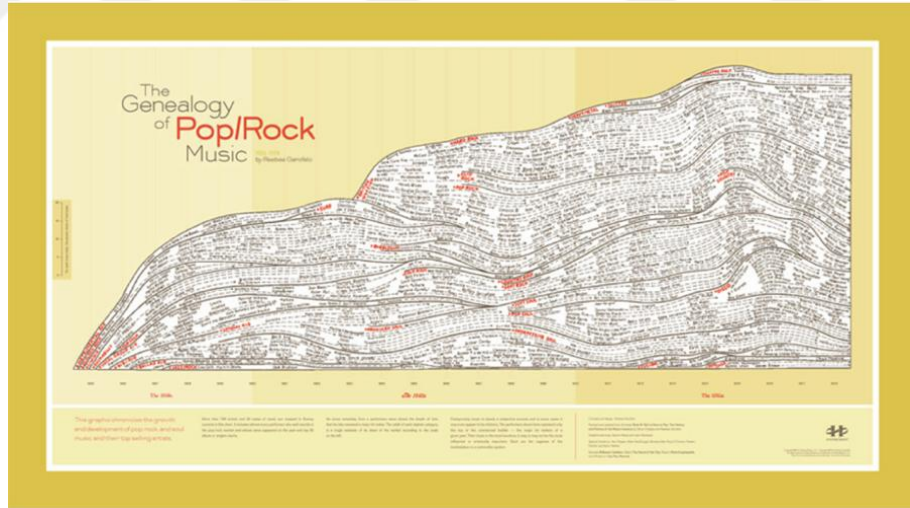


Görüntü 77: 'Coming Soon' isimli firma tarafından Abynix şirketi için yapılmış olan bilgi grafiklerinden görüntüler (<http://www.coming-soon.be/portfolio/photography/160/3d-printed-infographics>).

2.2. YAKINLAŞTIRILABİLEN (ZOOMLANABİLEN) 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 ortamlara başvurulmaktadır.

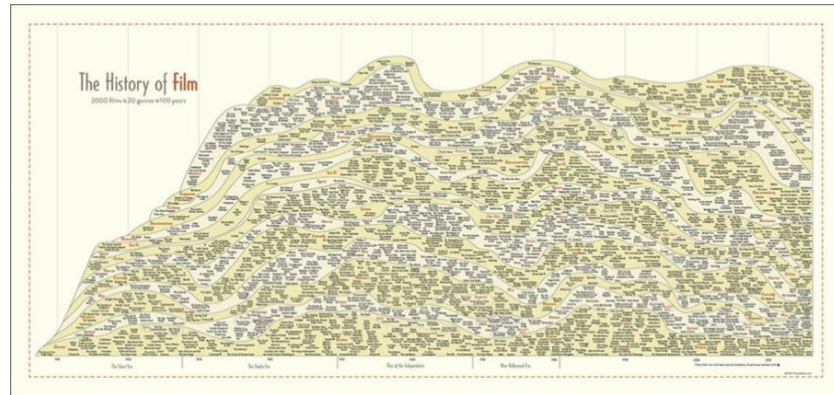
Reebee Garofalo'nun 'Pop/Rock Müziğin Soyağacı' isimli grafiğinde, pop/rock müziğin en çok satan sanatçılarının büyümesi ve gelişmesi anlatılmaktadır (bkz. Görüntü 78). 1955'ten 1978'e kadar olan dönemi kapsayan grafikte, 700'den fazla sanatçı ve 30 müzik tarzı, soldan sağa doğru akan şekilde gösterilmektedir. Bilgilendirme tasarımı alanında bir çok yayın ve araştırmalar gerçekleştirmiş önemli isimlerden biri olan Edward Tufte, zoomlanabilen ortamlar başlığı altında incelenen bu örnek hakkındaki düşüncelerini şu şekilde dile getirmektedir: "Detayın yoğun zenginliği ile bu nostaljik ve ilgi çekici grafik, bir çok izleyiciyi büyülüyor... Ayrıca resimlemeler popüler müzik üzerine biraz farklı bir bakış açısı sunmaktadır" (Tufte, 1997).



Görüntü 78: HistoryShots tarafından hazırlanmış Pop/Rock müziğin soyağacını gösteren zoomlanabilir bilgilendirme tasarımı örneği (<http://www.historyshots.com/products/rockmusic?s=cirk>).

Grafik üzerinde var olan akışlar, aynı zaman dilimi içerisinde yaşamış çok sayıdaki sanatçının yaşam sürelerinin karşılaştırılmasına olanak tanımaktadır. Ayrıca grafikte,

her kategorinin başlangıç tarihi, soy kütüğü ve var olduğu dönem içerisindeki toplam satış payının tahminleri sunulmaktadır.



Görüntü 79: HistoryShots tarafından hazırlanmış 'The History of Film' başlıklı zoomlanabilir bilgilendirme tasarımı örneği (<http://www.historyshots.com/products/history-of-film>).

'Filmlerin Tarihi' isimli bir diğer bilgilendirme tasarımı örneği ise (bkz. Görüntü 79), görsel olarak 20 farklı türe ayrılmış ve akan bir zaman çizelgesi üzerinde film endüstrisinin başlangıcından itibaren, 2100 en iyi ve en önemli filmin görsel bir özeti niteliğindedir (Krum, 2015, s. 10). Yukarıda verilmiş örnekte de olduğu gibi, eğer bu bilgi grafiği sadece durağan bir görüntü olarak kullanılmış olsaydı, grafik çok fazla detay ve karmaşık bilgi içerdiği için üzerinde yer alan bütün bilgileri okumak zor olacaktı. Web tarayıcısında tüm tasarım, ekranda tek seferde görülebilirdi ve yakınlaştırma denetimleri sayesinde okuyucular küçük detayları inceleyebilirdi diye, geniş olan tasarımın boyutu küçültülerek sunulmuştur.

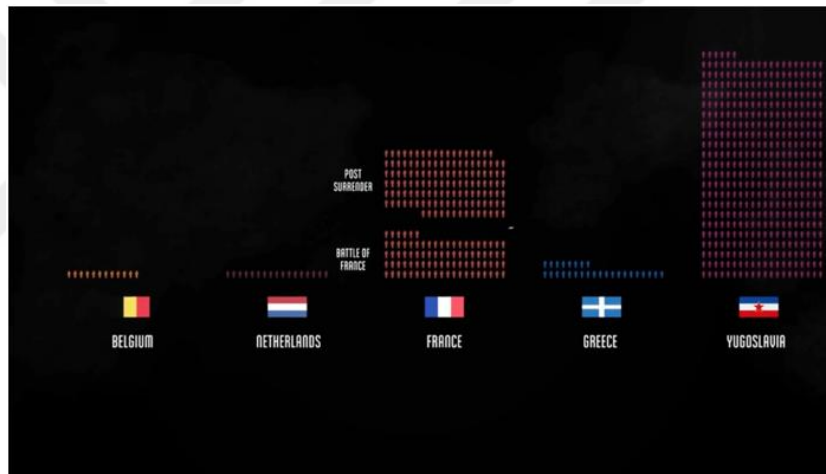
Yakınlaştırılabilen tasarımlar, kullanıcıya, özellikle web tabanlı ortamlarda, bir resmin tam boyutlu ve ayrıntılı bir versiyonunu gösterirken veya görüntülenen normal görüntü boyutunun, kullanıcının resimdeki ayrıntıları kavrayabilmesi için yeterince yüksek çözünürlükte olmadığı zamanlarda, karşılaşılan bu sorunlara çözüm olarak kullanılmaktadır (<http://ui-patterns.com/patterns/ImageZoom>).

Zoom arayüzü kullanılan tasarımların en büyük avantajı, hedef kitlenin önce tasarımın tümünü görmesini sağlayıp, sonra istedikleri kısmı büyütüp, tasarımın detaylarını derinlemesine inceleyebilme olanağı sağlamalarıdır (Krum, 2014, s. 45). Bu sayede önceden tasarımın tamamını görme imkanına sahip olan izleyiciler, sonraki aşamada istedikleri alana odaklanıp, o alanı büyütüp, derinlemesine inceleme fırsatı bulabileceklerdir.

2.3. VİDEO KULLANILMIŞ ORTAMLAR

Video kullanılarak hazırlanmış bilgilendirme tasarımları, durağan ortamlarda sunulan tasarımlarla benzer sebeplerle (paylaşım kolaylığı ve hemen hemen her yere yerleştirilebilme olanağı tanınması gibi) yıllardır popülerliğini sürdürmektedir (Krum, 2015, s. 18).

Video grafiklerini de içerisine alan hareketli ortamlar, izleyicinin dikkatini canlı tuttuğu ve zengin uyaranlara sahip olduğu için etkileyici bir iletişim aracı olmayı başarabilmektedir. Ayrıca hareketli grafiklerin hikaye tabanlı anlatı biçemi, karmaşık konuyu açıklamak için güçlü ve kontrollü ortamlar sunarken aynı zamanda sunulan bilginin, izleme süresi boyunca hızının ve şeklinin yönetilmesine olanak tanımaktadır (www.propointgraphics.com).



Görüntü 80: The Fallen of WWII' başlıklı video şeklinde hazırlanmış bilgilendirme tasarımı örneği (<https://vimeo.com/128373915>).

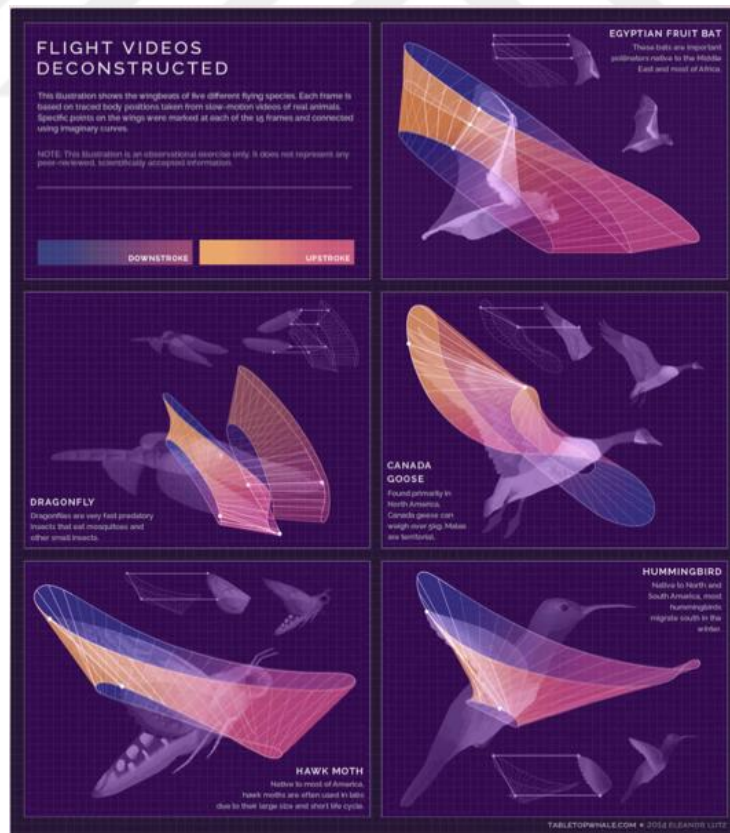
Yayınlanmaya başladığı günlerde viral olarak dağılmış olan bu örnekte (bkz. Görüntü 80), tasarımcı, II. Dünya Savaşı süresince öldürülen askerler hakkında güçlü bir açıklama yapabilmek için veri görselleştirmelerine başvurmuştur. Veri görselleştirmeleri, İkinci Dünya Savaşı ve daha modern çatışmalar arasındaki keskin farkı gösterebilmek için yan yana yerleştirilerek kullanılmaktadır. Tasarımcının ses ve hareketi bir arada kullanması, aktarılmak istenen bilgiye hayat vermektedir (Krum, 2015, s. 20).

2.4. ANİMASYON KULLANILMIŞ ORTAMLAR

Animasyon kullanılmış ortamlar, tıpkı diğer ortamlarda olduğu gibi yazı ve görsellerin birbirleriyle uyum içerisinde sunulması yoluyla gerekli bilgi, veri ve istatistiklerin iletilmesini konu almaktadır (<http://understandinggraphics.com/graphic-analysis/animated-infographics/>).

Tasarımlarda kullanılmış olan animasyonlar, imgelerin etkisini üst seviyeye çıkarmaya, kullanılan bu imgeleri canlı kısa hikayelere dönüştürerek anlatmaya ve deneyimi daha akıcı ve etkili hale getirmeye yardımcı olmaktadır. İyi bir animasyon, bir hikayeyi herhangi bir kelime veya resimden daha hızlı anlatabilmektedir (Arıçelik, 2016, parag. 1).

Animasyon kullanılmış ortamlarda, okuyucunun izleyebileceği şekilde bazı şekiller, görüntüler vb. hareketlendirilmektedir (bkz. Görüntü 81). Bu, bir sütun grafiğindeki sütunların giderek büyümesi ya da renk değiştirmesi, bir karakterin hareket ettirilmesi şeklinde sağlanabilmektedir (Krum, 2014, s. 50).



Görüntü 81: 'Flight Videos Deconstructed' başlıklı animasyon kullanılmış bilgilendirme tasarımı örneği (<http://tabletopwhale.com/2014/09/29/flight-videos-deconstructed.html>).

Yarasa, Yusufçuk kuşu, Kanada Kazı, Sphinx kelebeği ve Sinekkuşu olmak üzere beş farklı kuşun kendilerine özgü kanat hareketlerini gösteren bir bilgilendirme tasarımı örneğidir (bkz. Görüntü 81). Beş farklı kanatlı hayvanı kapsayan bu grafikte, uçuşların sadeliğini ve güzelliğini iletme için canlı renkler ve geometrik şekillerin kullanılması tercih edilmiştir (Krum, 2015, s. 22).

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, arayüz ve kullanıcı arasındaki iletişimi güçlendirmek ve kullanıcının, arayüz içinde gerçekleşen değişimler hakkındaki bilgi boşluğunu doldurmak için kullanılmalıdır (Arıçelik, 2016, parag. 2).

2.5. İNTERAKTİF / ETKİLEŞİMLİ ORTAMLAR

Sunulan ortamlar içerisinde durağan tasarım örneklerinin fazlaca kullanılması, bu ortam içerisinde söz sahibi olabilmek adına, farklı bir arayış içerisinde olma çabasını ortaya çıkarmaktadır. Bu durumda interaktif çözümlere başvurulmuş tasarımlar, fark yaratarak diğerlerinden sıyrılmayı başarabilmektedir (www.propointgraphics.com).

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, 2008, s. 171). Bu sayede kullanıcıların çoklu öğrenmelerini sağlayarak onları sürece dahil etmeyi amaçlamaktadır.

Etkileşimli tasarımlar, hedef kitleye iletilmek istenen görselleri ya da verileri kontrollü bir şekilde sunan tasarımlardır ve bunlar, hedef kitleyi durağan infografiklerden 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. Ekranı 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 birleştirerek sunan bir kavramdır (Cousins, 2015, parag. 2).

Etkileşim, daha fazla görüntü ile meşgul olabilmeye, daha yoğun bir deneyim yaşamaya ve izleyiciyi büyülenmiş bir şekilde daha fazla ekrana bağlamaya izin vermektedir (bkz. Görüntü 82). Şüphesiz çok katmanlı interaktif sistemler için, iyi tasarlanmış, organize edilmiş, bilgilendirme tasarımlarına ihtiyaç duyulmaktadır (Baer, 2008, s. 171).



Görüntü 82: Daily Dose of Water' başlıklı etkileşimli bilgilendirme tasarımı örneği (<https://vimeo.com/125292333>).

Etkileşimli bir sistem için bilgilendirme tasarımı yapmak, karmaşık bir iştir buna ek olarak alan, sürekli ve hızlı bir şekilde evrim geçirmektedir (Baer, 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 açıktır (www.propointgraphics.com). Etkileşimli ortamlar, yayımcılara kendi verilerini takip edebilmek için izin verirken, derinlemesine bilgi aktarabilme olanağı sayesinde hem tasarımcının hem de kullanıcıların işlerini kolaylaştırmaktadır.

İdeal olan şey, izleyicilerin, sunulmak istenen veriler üzerinden anlatılan belirli bir hikayeyi takip ederek, verilmek istenen durum ile ilgili yakın ilişki içerisinde olmalarıdır. İzleyiciye etkileşim yoluyla mesaj verilmesi ile onların sunulan bilgileri daha fazla

kavramaları ve daha fazla bilgi ile meşgul olmaları sağlanmaktadır (Krum, 2015, s. 15). Bu durumun sağlanması için de tasarımcılara büyük görev düşmektedir. Örneğin, bir çevrimiçi etkileşim geliştirmek için, bir tasarımcı yalnızca kullanıcılara sunulan mesajı yazmakla kalmamalı, aynı zamanda önce kullanıcıların amaçlarını, ruh hallerini ve motivasyonlarını tahmin etmeli ve mesajı ona göre düzenlemelidir. Birkaç farklı kullanıcı aynı içeriğe rastlarsa, tasarımcının da bu farkı keşfetmesi ve yalnızca içeriğe değil, kullanıcı türüne göre uyarlanmış bir mesaj görüntülemesi yapması gerekmektedir (Carliner, 2000, s. 561).

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, 2008, s. 182).

Büyük grafik pano kurulumları ile birlikte Battlescape Haritaları, 1. Dünya Savaşının karmaşıklığını gösteren dokunmatik ekran monitörleri üzerinde sunulmaktadır (bkz. Görüntü 83).



Görüntü 83: 'Second Story Interactive Studio' tarafından hazırlanmış olan 'Battlescape Haritaları'ndan bir görüntü.

Ziyaretçiler bir zaman çizelgesi üzerinden, resimler ve beraberindeki anlatımlar yoluyla savaşları seçmekte, savaş hatlarını izleyerek ve kaybedilen - kazanılan bölgeleri görerek, siper savaşının farklı ve yorucu doğasını deneyimlemiş olmaktadır (bkz. Görüntü 84).



Görüntü 84: 'Second Story Interactive Studio' tarafından hazırlanmış olan 'Battlescape Haritaları'ndan bir görüntü.

Ziyaretçiler iki şekilde masayı deneyimleyebilmektedirler. "Bireysel Mod"da izleyiciler oturabilir ya da masa etrafında yürüyebilir ve kendi ilgilerini çeken şeyleri belirleyebilir. Ayrıca izleyiciler, askeri teknoloji hakkında bilgi edinebilir, arşiv görüntüleri ve fotoğrafları görüntüleyebilir ve propaganda posterleri tasarlayıp onları e-mail olarak gönderebilirler (bkz. Görüntü 85).



Görüntü 85: 'Second Story Interactive Studio' tarafından hazırlanmış olan 'Battlescape Haritaları'ndan bir görüntü.

“Akıllı ve yaşayan sistemlerin” gerçekleştirilmesini amaçlayan bir tasarım şirketi olan Hello Design’ın yapmış olduğu iyi bir örnek de Los Angeles Conservancy tarafından geliştirilen bir sitedir (bkz. Görüntü 86). Ülkenin üyelik bazlı en büyük yerel tarihi koruma örgütü olarak Los Angeles Conservancy Organizasyonu, kendisini, “yeni yol açmak” için tarihi binaları kaygısızca yıkmak eğiliminde olanlar yüzünden sık sık cezalandırılan bir şehir olan Los Angeles’in mimari mirasını korumaya adanmıştır.



Görüntü 86: ‘Curating The City: Wilshire Boulevard’ isimli etkileşimli harita örneğinin ana sayfasından bir görüntü.

Kısmen Getty Vakfı tarafından sağlanan hibe ile finanse edilen web sitesi, Los Angeles’ın şehir merkezinden sahile kadar uzanan 16 millik alanı kapsayan Wilshire Boulevard boyunca inşa edilen tarihi yerlerin keşfedildiği, bir ay süren bir eğitim gezisi için, size eşlik edebilecek bir arkadaşınız olarak tasarlanmıştır (Baer, 2008, s. 172).

Ziyaretçiler, ihtiyaç duydukları bölümlere göre seçimler yapabilmekte ve bunları gerçek bir yürüyüş turu esnasında kullanılmak üzere harita olarak baskısını alabilmektedirler (bkz. Görüntü 87).



Görüntü 87: 'Curating The City: Wilshire Boulevard' isimli etkileşimli harita örneğinin uygulamalarından bir görüntü.

Sitenin en önemli ögesi, zengin bir detaya sahip sanal tur olan "Boulevard'ı Keşfet" seçeneğidir. Bu interaktif harita, kullanıcıların genel olarak mahalleri keşfetmelerini ya da belirli binalar hakkında hiyerarşik yapıya göre daha alt seviyelerde, ikinci planda yer alan detaylara ulaşmalarına izin verebilmektedir (bkz. Görüntü 88).



Görüntü 88: 'Curating The City: Wilshire Boulevard' isimli etkileşimli harita örneğinin uygulamalarından bir görüntü.

Haritanın alt kısmında yer alan menü çubuğu, işlevsel olarak güçlü bir sınıflandırma yapmaktadır. Böylece kullanıcılar, ilgi duydukları alanlara göre bilgiyi detaylandırabilmektedir. Ayrıca kullanıcılar, binaları tarihine, stiline, mimarisi ve korunma durumuna göre gözden geçirebilmektedirler (bkz. Görüntü 89).



Görüntü 89: 'Curating The City: Wilshire Boulevard' isimli etkileşimli harita örneğinin uygulamalarından bir görüntü.

Çok yönlü sunumu sayesinde izleyicilerle daha fazla etkileşim kurmayı amaçlayan sitede yukarıda sayılan özelliklere ek olarak hazırlanan "Memory Kitabı" fonksiyonu ile, ziyaretçilerine bildikleri ve sevdikleri tarihi yerler hakkında fotoğraflar ve hikayeleri ile katkıda bulunabilmelerine olanak sağlamaktadır (bkz. Görüntü 90).



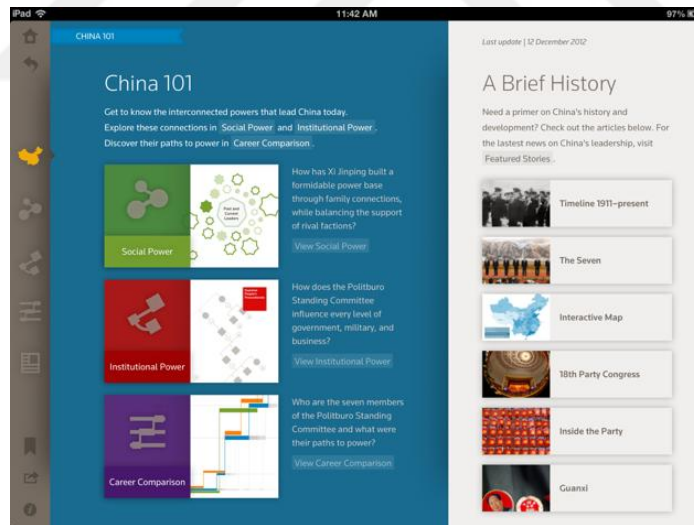
Görüntü 90: 'Curating The City: Wilshire Boulevard' isimli etkileşimli harita örneğinin "Memory Kitabı" fonksiyonundan bir görüntü.

'Connected China' isimli bilgilendirme grafiği, Çin'in elit güç yapısını oluşturan insanları, organizasyonları, ilişkileri izleyen ve görselleştiren bir haber uygulamasıdır (bkz. Görüntü 91). Çin'in yoğun, değişen ve incelikli yönetim biçimini yansıtmaları için

geleneksel medyanın yetersiz kalması sebebiyle bu uygulama geliştirilmiştir (bkz. Görüntü 92) (Cook, 2014, s. 149).



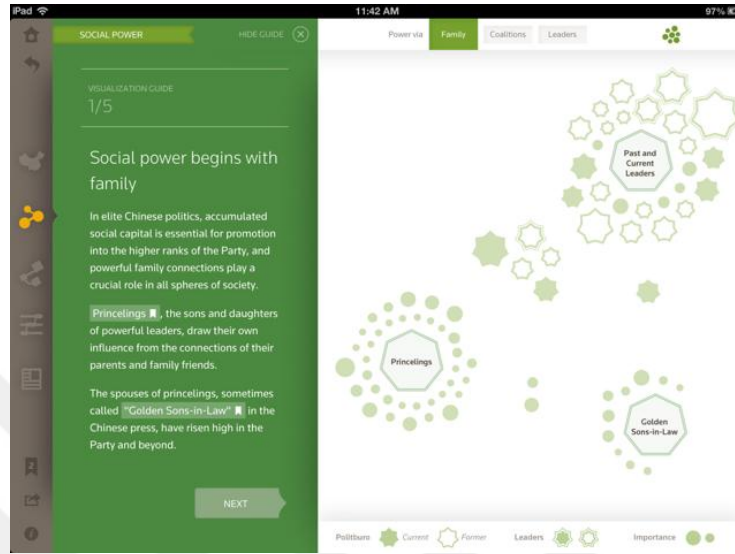
Görüntü 91: 'Connected China' isimli etkileşimli bilgilendirme grafiği örneğinin giriş sayfasından bir görüntü (<http://tfradet.com/Connected-China-A-website-for-Thomson-Reuters-that-deconstructs-the>).



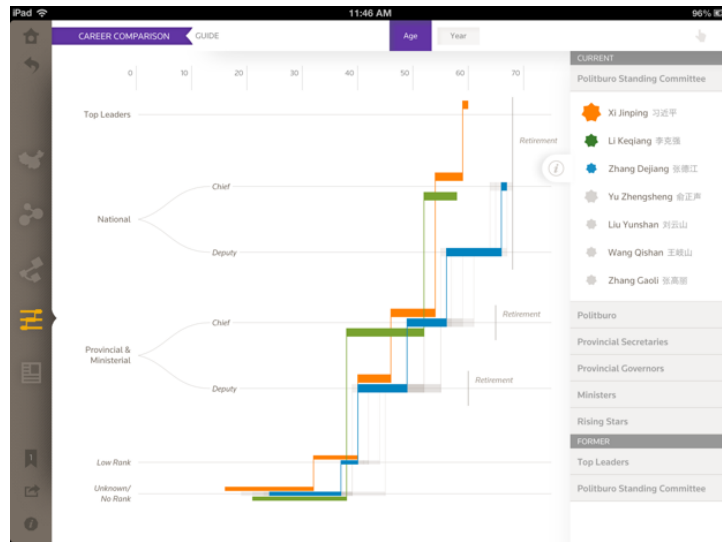
Görüntü 92: 'Connected China' isimli etkileşimli bilgilendirme grafiğinin tarihsel olayları ve temel kültürel terimleri tanıtan sayfasından bir görüntü (<http://tfradet.com/Connected-China-A-website-for-Thomson-Reuters-that-deconstructs-the>).

Amacını 'görsel açıdan karmaşık ancak çoğunlukla işe yaramayan bağlantıların karmaşıklığını göstermek yerine, nasıl kullanılacağına dair her bir grafiği basitleştirmenin yollarını bulmak' olarak belirleyen tasarım ekibi, insanların rahatlıkla girebileceği, dolaşabileceği ve kaybolmadan bilgilenebileceği bir bilgi evreni inşa

etmeye ihtiyaç duymuştur (bkz. Görüntü 93). Uygulama ayrıca, sürekli görev değişikliğinden kaynaklı gerekli güncellemelerin gerçek zamanlı olarak desteklenmesine olanak tanıyan "yaşayan" bir uygulama olarak tanımlanmaktadır (bkz. Görüntü 94) (Cook, 2014, s. 149).

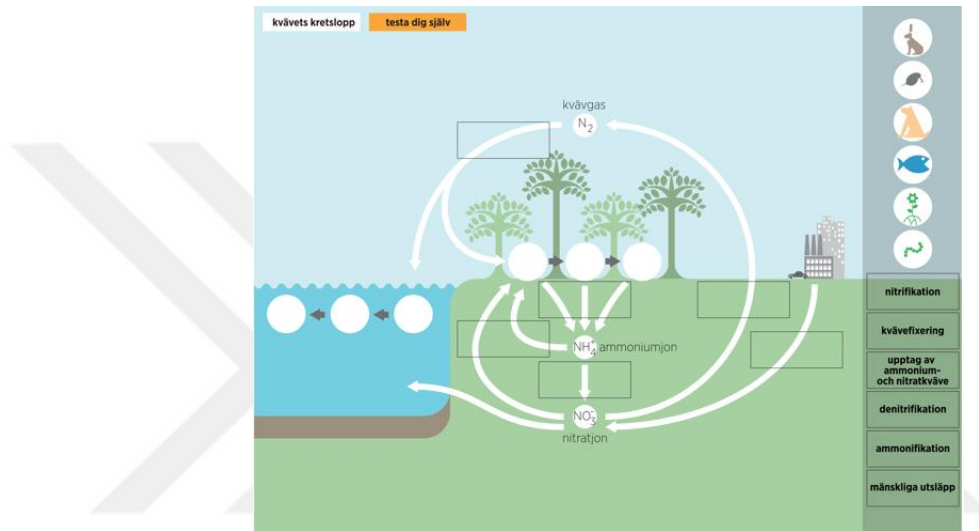


Görüntü 93: 'Connected China' isimli etkileşimli bilgilendirme grafiğinin 'Sosyal Güç' başlıklı, geçmiş, şimdiki ve potansiyel olarak gelecekteki liderlerin bağlantılarını tanıtan sayfasından bir görüntü (<http://tfradet.com/Connected-China-A-website-for-Thomson-Reuters-that-deconstructs-the>).

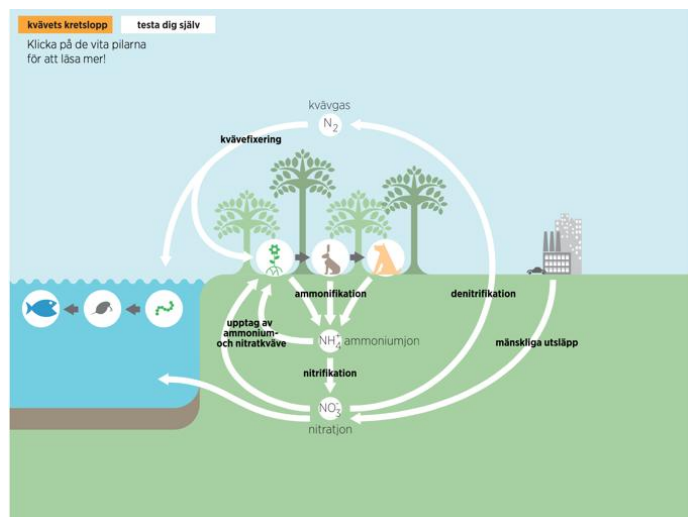


Görüntü 94: Connected China' isimli etkileşimli bilgilendirme grafiğinin 'Kariyer Karşılaştırması' başlıklı, liderlerin zorunlu emeklilik yaşından önce iktidara gelebilme ihtimallerini gösteren sayfasından bir görüntü (<http://tfradet.com/Connected-China-A-website-for-Thomson-Reuters-that-deconstructs-the>).

Etkileşimli bilgilendirme grafiklerinde, bazı tasarımlar verileri anında güncelleme özelliğiyle ön plana çıkarken, bazıları ise kullanıcıyla daha fazla etkileşim halinde olarak onları da tasarıma dahil etmeyi amaçlamaktadır. Kullanıcı etkileşimini esas alan bu örneklerden biri, azot döngüsünü açıklayıcı bir şekilde gösteren etkileşimli bilgilendirme grafiğidir (bkz. Görüntü 95). Sürükle ve bırak özelliği sayesinde kullanıcıyla etkileşimi artırmayı amaçlayan grafiğin, deneyimleyerek öğrenme ilkesini benimsediği söylenebilmektedir (bkz. Görüntü 96) (<http://www.eriknylund.se/animate4/ne1.svg>).



Görüntü 95: Azot döngüsünü açıklayan etkileşimli bilgilendirme grafiği örneğinin sürükle ve bırak özelliğini gösteren bir görüntü (<http://www.eriknylund.se/animate4/ne1.svg>).



Görüntü 96: Azot döngüsünü açıklayan etkileşimli bilgilendirme grafiği örneğinin tamamlanmış halinden bir görüntü (<http://www.eriknylund.se/animate4/ne1.svg>).

3. BÖLÜM: BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİNDE TASARIM SORUNLARI

Bilgilendirme tasarımı ve mesaj tasarımı çok disiplinli, çok boyutlu ve dünya çapında yaygınlaşmış düşüncelerdir. Bir mesajın en iyi nasıl tasarlanabileceğini ve iyi 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, 2012, s. 27).

Tufte (1990, s. 10), 'Envisioning Information' adlı kitabında ele aldığı 'Matematikte olduğu gibi, bilgilendirme tasarımı ilkeleri, belirli bir dilin eşsiz özellikleriyle bağlantılı değildir; belirli bir kültüre bağlı değildirler. Bilgilendirme tasarımı dünya çapında bir görüştür. Bilgilendirme tasarımı çok boyutludur.' ifadesiyle bilgilendirme tasarımı ilkelerinin evrensel olduğunu savunmaktadır (Aktaran: Pettersson, 2012, s. 35).

Çeşitli tasarım alanlarındaki bir grup yazar, herhangi bir sağlam tasarım kuralları koymanın mümkün olmadığını kaydetmektedir. Birkaç kişi, bilgilendirme tasarımının çeşitli kurallara bağlı olduğunu savunmaktadır. Bunlardan biri olan Lohr (2003, s. 81), konu hakkındaki düşüncelerini şu şekilde dile getirmektedir:

Tasarım kararları, yemek kitabı yaklaşımını kabul etmiyor. Çok fazla faktör tasarımı etkiliyor. İşte bu yüzden bir sanatın yanı sıra bir bilim olarak da görülüyor ...Ne yapmalısınız? Belki de bilgi tasarımı durumu sizin, hedef kitlenize, içeriğinize, amacınıza, ortamınıza, görseldeki diğer unsurlara ve beceri seviyenize bağlı olmaktadır.

Savunulan düşünce her ne olursa olsun, bilgi tasarımcısı problemi analiz edebilmeli, anlayabilmeli ve probleme bir veya daha fazla pratik tasarım çözümleneleri getirebilmelidir.

Bilgilendirme tasarımı kapsamında toparlanmaya çalışılan tasarım ilkeleri, konu ile ilgili birden fazla düşüncenin varlığı sebebiyle, tasarımcılar arasında da birden fazla farklı görüşü savunan tasarım ilkelerinin sıralanmasına sebep olmaktadır.

Bu tasarımcılardan biri olan Lohr (1993, s. 41-44), daha kolay anlaşılabilir tasarımlar oluşturmak için mesaj tasarımında kullanılabilecek üç ilke sunmaktadır ve bu ilkeleri,

şekil / zemin, hiyerarşi ve Gestalt olarak sıralamaktadır. Şekil / zemin ilkesi; zihnin şekil ve zemin katmanlarına katılma eğilimini ifade etmektedir. Bu işlemi kolaylaştırmak için bilgi tasarımcısı en önemli bilgileri gerçekten fark ettirmelidir. Hiyerarşi ilkesi; zihnin sırayla hiyerarşik olarak düzenlenmiş bilginin "parçalarını" işleyip hatırlama eğilimine dayanmaktadır. Bu işlemi kolaylaştırmak için bilgi tasarımcısı, bilgi yapılarını, ast, alt üst ve koordinat ilişkilerini gösterecek şekilde şekillendirmelidir. Gestalt ilkesi; şekil / zemin ve hiyerarşi ilkelerini kapsamaktadır. Gestalt teorisi, bütünü parçalarının, toplamından daha büyük olduğu inancına dayanmaktadır (Pettersson 2012, s. 44).

Bilgilendirme tasarımına yönelik pratik bilgileri topladığı kitabında Lipton (2007, s. 9), bilgi tasarımına yönelik sekiz ilke sunmaktadır: (Pettersson 2012, s. 44).

- Tutarlılık (çalışmada bir biçem var mı ve bu biçem tasarım boyunca tutarlılık gösteriyor mu?)
- Yakınlık (elemanlar arasındaki boşluk miktarı elemanlar arasındaki ilişkiyi yansıtıyor mu?)
- İstifleme - Bölümlenme (birbirleri ile ilişkili öğeler gruplandırılmış ve bunlar göz korkutucu bir şekilde bozmak yerine sindirilebilir yapmak için diğerlerinden ayrılmış mı?)
- Hizalama (her eleman bir diğeri ile aynı hizada mı?)
- Hiyerarşi (en önemli bilgiler en önemli görünüyor mu? En üste, daha büyük, daha cesur veya başka bir şekilde vurgulanıyor mu?)
- Yapı (izleyici kitlesine mantıklı olacak bir sıralamada sunulan bilgiler var mı?)
- Denge ve göz akışı (net bir başlangıç yeri var mı ve kullanılan yazı karakteri ve tasarım alanının düzen seçimleri, kullanıcıların göz hareketini destekliyor mu?)
- Açıklık (yazım dili açık ve özlü, gereksiz sözcük veya tanımlanmamış terimlerden uzak ve izleyici için doğru seviyede mi?)

Çok sayıda görsel örnek kullanan Malamed (2009), tasarımcılara, insanların anlayabileceği grafik ve görsel dil oluşturmak için altı adet kural sunmaktadır.

Savunduğu kurallar ise şu şekilde sıralanmaktadır:

- Algılama için örgütlenme ("İzleyicilerin bir görüntüyü nasıl analiz ettiğini anlayan, bunun farkında olan tasarımcılar bu doğrultuda tasarımlar hazırlayabilir ve organize edebilir; böylece insan algısını tamamlamış olmaktadır.") (Malamed, 2009, s. 45).

- Gözleri yönlendirin ("Bir tasarımcı ya da illüstratör, bir grafik düzenleme boyunca izleyicinin göz akış hareketini bilerek ve buna göre yönlendirerek, tasarımı anlama ve algılama işlemine yardımcı olabilir.")(Malamed, 2009, s. 71).
- Gerçekçiliği azaltın ("Bir mesajın ideal ifadesinin görsel kısaltmayla sağlanabileceği zamanlar olmaktadır. Bunu yapmak için etkili bir yol, bir grafikte yer alan gerçekçi nitelikleri azaltmaktan geçmektedir.")(Malamed, 2009, s. 103).
- Soyut düşünceleri somutlaştırın ("Görsel düşünme, bilişin ayrılmaz bir parçasıdır ve soyut kavramların görselleştirilmesi, dünyayı anlamamıza ve iletişim kurmamıza yardımcı olmaktadır.")(Malamed, 2009, s. 129).
- Karmaşıklığı açıklığa kavuşturun ("Bilgi oldukça kapsamlı ve yoğundur, bu sebeple yapıda eksik ya da fazla olduğunda karmaşıklığa sebep olmaktadır.") (Malamed, 2009, s. 169).
- İlham verin (Sanatın duyguyu uyandırdığı ortak varsayım, beyin araştırması yoluyla güvenilir bir şekilde desteklenir. İzleyiciler hem keyifli hem de tatsız resimlere baktığında, nötr resimlere baktıklarında ortaya çıkmayan, belirgin beyin aktivitesi tarafından belirtilen duygusal bir tepki göstermektedir.") (Malamed, 2009, s. 203).

1990'lı yıllarda, herhangi bir ortama açık mesajların sunumu için sekiz fonksiyonel mesaj tasarımı ilkesini tartışan Pettersson, (1997, s. 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.

Birkaç yıl sonra da bu ilkelere ek olarak, bilgi estetiği, uyum ve oran eklenmiştir. Son yıllarda yapmış olduğu araştırmalar ışığında bu tasarım ilkelerini farklı bir boyutta ele alan ve yaptığı çalışmalarda kullanıcıların mesajları algılaması ve yorumlaması için görsel mesajların sunumunun yanı sıra görsel bir dil oluşturma ve görsel okur yazarlık gibi konular ile ilgilenen Pettersson, bu bağlamda mesaj tasarımı ilkesini; işlevsel,

estetik, bilişsel ve idari (yönetmel) ilkeler olmak üzere 4 gruba ayırarak incelemektedir. Sıralanan bu ana başlıkları destekler nitelikte 16 alt başlığa ayıran yazar, bu mesaj tasarımı ilkeleri sayesinde tasarımcıların ulaşmak istedikleri hedef kitlelerine hitap edecek mesaj ve bilgi materyalleri tasarlamlarına yardımcı olabileceği düşüncesini savunmaktadır (Pettersson, 2012, s. 27).

3.1. İŞLEVSELLİK AÇISINDAN SORUNLARI (TASARIM ÖGELERİ)

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. Tasarım sürecinin yöntemleri, modernist bir yaklaşımla idealize 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 koşut olarak işlevselleşmiştir (Öztuna, 2009, s. 62).

Tasarlama süreci, kendisine yol gösterecek bir dizi tasarım ilkesinin önderliği sayesinde, amacına uygun bir şekilde yoluna devam edebilmektedir. Sürecin erken safhasında belirlenen ve tasarımın izleyiciye ulaşmasında büyük rol oynayan tasarıma uygun ortam ve araçların doğru seçimi sayesinde bu zorlu yolun aşılması kolaylaşmaktadır.

Bu bölümde, tasarlama sürecine işlevsel açıdan yardımcı olan tasarım ilkelerinin açıklaması yer almaktadır. Bu ilkeler; açıklık/netlik, yalınlık, vurgu ve birliğin sağlanması olarak sıralanmaktadır. Bu ilkelerin yardımına başvuran bilgilendirme tasarımcısının, amaçlanan alıcılar için uygun bilgi materyalleri tasarlaması kolaylaşmaktadır.

3.1.1. Açıklık/Netliğin Sağlanması (Okunabilirlik)

Bir mesajın okunabilirliği, metinlerin ve resimlerin tasarımı ve mesajı iletmedeki açıklıkları ile belirlenmektedir. Bilgilendirme tasarımcısı, tasarladığı uygulamanın okuyucu tarafından anlaşılması için, içeriği arka plandan ayırarak açıkça ortaya koymak zorunda kalmaktadır. Genel olarak bilgilendirme tasarımında kullanılacak malzemeler, mümkün olduğunca açık, basit, yalın ve şeffaf olmalıdır (Pettersson, 2012, s. 69-70).

Yazı tipi ve yazı tipi boyutu, ortamın ve teknik üretimin sınırlamalarını en aza indirmek üzere uyarlanmalıdır. Okunması kolaysa, okuyucu mesajın farklı bölümlerini kolayca görebilir ve ayırt edebilirse, mesajın okunabilirliği yüksek olmaktadır.

Okunabilirlik oldukça objektif olarak ölçülebilmektedir. Bir mesajın uygulanmasından kaynaklanan memnuniyetsizlik, mesajın içeriğine karşı da memnuniyetsizlik duyulmasına neden olabilmektedir. Bu nedenle, bilgilendirme tasarımcısı, kağıda basılan, ekranda görüntülenen ve projelendirilen metinlerde okunaklılığı sağlamak için, görsellerin, düzenin, sembollerin ve renklerin okunabilirliğini dikkate alarak çalışmalarını gerçekleştirmelidir (Pettersson, 2012, s. 69-70).

3.1.1.1. Metnin Okunabilirliği

Verilerin yoğun, karmaşık ve dikkatli çalışılmasını gerektiren bilgilendirme grafiklerinde açık ve okunaklı tipografi kullanımı son derece önemlidir (Katz, 2012, s. 149). Her tasarım alanında ve sunulacağı ortamda olması gerektiği gibi, bilgilendirme grafiklerinin sunulduğu ortamlardan biri olan ve kitaplar, broşürler, bilgi föyleri, haritalar vb. kapsayan basılı tasarım ürünlerinden de beklenen en belirgin özelliklerden birisi okunabilir olmalarıdır. Bu nedenle basılı ortamların içerisinde kendine yer edinmeyi başaran bilgilendirme grafikleri ile meşgul olan bilgilendirme tasarımcısının, tasarımlarında okunabilirlik ilkesine bağlı kalabilmesi için dikkate alınması gereken bazı kurallar mevcut olmaktadır.

'Metin okunabilirliği' kavramı; harf büyüklüğü, harf boşluk düzeni, sözcük boşluk düzeni, satır boşluk düzeni seçimi, kullanılan yazı karakterlerinin özellikleri vb. birçok etken tarafından belirlenmektedir (Pettersson, 2012, s. 70-71). Okunurluk kavramını etkileyen bu faktörlerden kimi zaman birkaçının etkili olması söz konusuysen, bazı zamanlar ise bir harf ölçüsünün bile sorun olması söz konusu olabilmektedir. Bu gibi durumlarda çözüm yolu; çalışmanın daha büyük bir harf ölçüsü içerisinde sunulmasından geçmektedir (Sarıkavak, 2009, s. 66). Harf büyüklüğünün yanı sıra sözcüklerin tamamında büyükharf – küçükharf kullanımı da okunurluğu etkileyen bir faktör olarak incelenebilmektedir. Bu durumun okuyucuların algılama süresi üzerinde etkili olduğunu savunan Becer (2011, s. 186), konu ile ilgili görüşlerini şu şekilde sunmaktadır: "Küçük harflerle dizilen sözcüklerdeki değişken yapı okumayı kolaylaştırır. Sözcük büyük

harflerle dizildiğinde, eşit yüksekliklerdeki harfler durağan bir hat oluşturduğundan; okunaklılık azalır, algılama süresi uzar” (Becer, 2011, s. 186) (bkz. Görüntü 97).

BÜYÜK HARFLERLE DİZİLDİĞİNDE,
EŞİT YÜKSEKLİKLERDEKİ HARFLER
DURAĞAN BİR HAT OLUŞTURUR.

Küçük harflerle dizilen sözcüklerdeki
değişken yapı okumayı kolaylaştırır.

Görüntü 97: Büyük harf ve küçük harf yükseklik farklarını gösteren bir görüntü.

Her yazı karakterinin kendini özgü, belirli yapısal farklılıkları bulunmaktadır. Bu farklılıklar, tasarımı görsel olarak etkilemekle kalmayıp, metinlerin okunaklılığını da doğrudan etkilemektedir. Bazı yazı karakterleri, yapısal farklılıkları sayesinde diğerlerinden daha anlaşılır olmakta ve daha kolay okunabilmektedir. Bu durumun, yazı karakteri tasarımının en belirgin özelliği olduğunu savunan Sarıkavak (2009, s. 66) ise, harf karakterlerindeki farklılıklardan kaynaklanabilecek okunurluk ihtimallerini şu şekilde açıklamaktadır:

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 Biçem temelli ancak küçük harf boyu yeniden düzenlenmiş (Times Roman gibi) yazılar daha yüksek okunurluk sağlar. Ancak diğer yanda tırnaksız yazıların da bu gibi bazı üstünlükleri vardır (Sarıkavak, 2009, s. 66).

İletişim ve Grafik Tasarım üzerine kaleme aldığı kitabında Becer (2011, s. 186) ise, yazı karakterinin yapısal farklılıklarından biri olan serifli ve serifsiz yazıların okunurluk üzerindeki etkilerini şu şekilde açıklamaktadır: “ABD’de yapılan bir araştırma, serifli yazıların uzun metinlerde daha okunaklı olduğunu ortaya koymuştur. Serifler, tipografinin yatay hareketini desteklemekte ve harflerin ayırıcı özelliklerini daha da vurgulamaktadır” (Becer, 2011, s. 186).

Metin okunurluğunu etkileyen faktörlerden biri olan satır uzunluğu, okumayı rahatlatmakta ve aynı zamanda kolaylaştırmaktadır. Tasarımda kolayca değiştirilebilen satır uzunluğu, okuma hızına da etki etmektedir (bkz. Görüntü 98).

Too short lines	Short lines	Optimum line length
Readers tend to dislike both very short and very long lines.	Readers tend to dislike both very short and very long lines. Quite often the optimum line length seems to be about 1 1/2 alphabets – 42 characters.	Readers tend to dislike both very short and very long lines. Quite often the optimum line length seems to be about 1 1/2 alphabets – 42 characters.
Quite often the optimum line length seems to be about 1 1/2 alphabets – 42 characters.		
Long lines		
Readers tend to dislike both very short and very long lines. Quite often the optimum line length seems to be about 1 1/2 alphabets – 42 characters.		

Görüntü 98: Metinlerde satır uzunluğu kullanımı hakkında örnek bir görüntü (Pettersson, 2012, s. 80).

Satır uzunluğu ne kadar çok olursa aralardaki dikey boşluğun o kadar geniş olacağını söyleyen Waller (1987; akt. Pettersson, 2012, s. 79), okuyucuların hem kısa, hem de çok uzun satır uzunluğuna sahip tasarımlardan hoşlanmadıklarını dile getirmektedir. Aynı şekilde Çağdaş Tipografi üzerine yazdığı kitabında Sarıkavak (2009, s. 126), olması gerekenden fazla kısa ve küçük bölümlerle anlatılan sözcükler ya da daha fazla uzun bir şekilde hazırlanmış satır uzunluğuna sahip yazılarda, okurun özellikle satır başlarında yolunu kaybedebileceği, kaldıkları yerleri arama girişiminde bulunabilecekleri ve dolayısıyla da bu eylem sonucunda yorumlanabilecekleri konuları üzerinde durmaktadır.

Çok kısa ve çok uzun satırların okuyucuyu yoracağını; kısa satırların gözün hareketini dikey yönde kısıtlayarak zorladığını ve uzun satırların ise gözün bir sonraki satırı takibini zorlaştırdığını destekleyen Becer (2011, s. 186-187), sayısal değerler yoluyla kullanılacak uygun satır uzunluğunu şu şekilde ifade etmektedir: “Metin yazıları için 9-12 punto arasında normal bir boyut seçildiğinde, her satıra düşecek sözcük sayısı 10-12’yi geçmemelidir. Başka bir deyimle, her satırda ortalama 60 ile 70 arasında tipografik karakter kullanılmalıdır” (Becer, 2011, s. 186-187).

Satır uzunluğunu ayarlama yazı karakterinin büyüklüğünün, x-yüksekliğinin ve satır boşluk düzenin etkili olacağını savunan Sarıkavak (2009, s. 126), tipografi alanında yazılmış kaynaklarda ve yapılan araştırmalarda 40 ve 65 arasında karaktere sahip satırların okunabilirliği en rahat çalışmalar olduklarının belirtildiğini söylemektedir.

Metin okunurluğunu etkileyen faktörlerden bir diğeri ise dizgi düzenlemelerinin hizalanmasıdır. Metinlerin düzenleniş biçiminin de okunaklılığı etkilediğini vurgulayan Becer (2011, s. 187), eskilerde gelenekselleşmiş olan iki taraftan bloklanma şeklinde kullanılan metin düzenlemelerine, 1920'lerde bazı tasarımcılar tarafından karşı çıkılması sonucu yeni yaklaşımların ortaya çıktığını ve bu sayede bloklanmamış ya da asimetrik şekilde düzenlenmiş metinlerle karşılaşılma olasılığının arttığını savunmaktadır.

Dizgi düzenlemelerini hizalama sorunun dört temel yaklaşımla çözülebileceğini belirten Sarıkavak (2009, s. 127), bu yaklaşımları; sağdan ve soldan (tam) bloklama, sol ya da sağdan bloklama, bakışimli ya da ortadan bloklama ve bakışimli olmayan ya da rastlantısal yapılan bloklama düzenlemeleri olarak sıralamaktadır. Her yaklaşımın kendisine özgü avantaj ve dezavantajlarının olduğunu ileri süren Pettersson (2012, s. 81), bu dezavantajların tasarımcıların müdahalesi yardımıyla avantaja dönüşebileceğini savunmaktadır. Her iki taraftan bloklanmış metinler, harfler ve sözcükler sağdan ve soldan hizalanmış bir biçimde ve tüm satırlarda aynı uzunlukta dizilerek düzenlenmektedir. Bu düzenleme biçimi, özellikle kitaplarda, gazetelerde ve süreli yayınlarda sürekli karşımıza çıkan, yaygın olarak kullanılan bir dizgi yöntemi olmaktadır (Sarıkavak, 2009, s. 127). Bu bloklama çeşidinin dezavantajı olarak kelimeler arasında gereksiz 'boşluk nehirleri' oluşmasını ileri süren Pettersson (2012, s. 81), ayrıca bu bloklama çeşidinde her satırın aynı uzunlukta olması sebebiyle satırları takip etmenin zor olduğunu da vurgulamaktadır.

Diğer bir bloklama biçimi olan soldan bloklu harf dizgisini, satırların sol taraftan düşey olarak hizalanması yoluyla elde edildiğini söyleyen Sarıkavak (2009, s. 129), bu bloklama çeşidinin, diğer bloklama çeşitlerine göre yaygın kullanım açısından ikinci sırada yer aldığını savunmaktadır. O'Grady ise (2008, s. 129; akt. Uyan Dur, 2011, s. 132) konu hakkındaki düşüncelerini şu şekilde dile getirmektedir: "Batı kültürlerinde, sola hizalanmış yazı okuyucu için en kolay şekildir çünkü yukarıdan aşağıya, soldan sağa okuruz. Düzgün sol eksen yazının her satırını çabukça gözden geçirmesi için göze genel bir başlama noktası yaratır."

Pettersson (2012, s. 81) ise, birkaç yazarın, hizalanmış metinlerin estetik açıdan hoşnut olduğunu ve insanların aynı uzunlukta satırları okumaktan ziyade, daha belirgin biçimde, solda bloklanmış ve sağda düzensiz bir şekilde hizalanmış metinleri daha kolay okuduklarını savunmaktadır.

Dizgi satırlarının düzenlenmesinin bir diğer yolu olan ortadan bloklanmış düzenleme, satırların sağdan ve soldan düzensiz, fakat düşey olarak ortalanmış bir şekilde hizalanması yoluyla elde edilmektedir (Sarıkavak, 2009, s. 130).

Ortadan bloklama yapılmış düzenlemelerde en kısa ve en uzun satırlar arasındaki ölçü arttıkça okunurluk zayıflamaktadır. Bu duruma özellikle metin dizgesinde kullanılacağı zaman dikkat edilmelidir (Sarıkavak, 2009, s. 130).

Dizgi düzenlemelerindeki bu çeşitlilik, tasarımda kullanılan her bir ögenin konumuna göre okunurluğun ve anlaşılabilirliğin en yüksek seviyede gerçekleştirilmesi adına büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Yapılan tasarımlarda bu görevi üstlenen dizgi düzenlemeleri için önemli olan unsur, metnin biçiminden çok, anlamsal bütünlüğünü yansıtabilmektir (Becer, 2011, s. 187).

Tasarımda yer alan metinlerin okunurluğunu etkileyen diğer bir faktör ise paragraf düzenlemeleridir. Okuyucuya metindeki anlam akışının değiştiğini haber veren paragrafların, üstlendikleri bu görevleri bakımından metin içerisindeki düzenlemeleri büyük önem taşımaktadır.

Okuyucuya metin içerisindeki bir paragrafın değiştiğinin bildirilmesi gerektiğini savunan Sarıkavak (2009, s. 133), bunu gerçekleştirmenin yöntemlerini şu şekilde tanımlamaktadır:

Okur, bir paragraf değiştiği zaman bunun farkına vardırımalıdır. Böyle yapmanın yollarından biri, yöntemlerin en yaygını ve gelenekseli, bir paragraf başı ile her bir paragrafı başlatmaktır. Bu, genellikle bir em kare – ya da daktilo tuşlamasında belirlenmiş tuş vuruşu – kadar içerden yazmak demektir. Bununla birlikte, üstelik daha yaygın paragraf başı uygulaması – yani içerlek (indent) kullanım – özellikle harf dizgisi daha geniş bir ölçüde dizildiği zaman kullanılabilir. İçerlek kullanımlar her zaman gerekmez; paragraflar üstelik – genellikle bir yarım satır ya da tam bir satırlık – beyaz boşlukla ayrılabilirler. Üstelik hem içerlek ve hem de boşluk kullanmak olasıdır: bu biçimin değişik olasılıkları güncel süreli yayınlarda, kitaplarda ve reklamcılığın ürünlerinde genel olarak izlenebilir (Sarıkavak, 2009, s. 133).

Paragraf düzenlemelerinde hem içerlek hem de boşluk kullanımının güncel yayınlarda, kitaplarda vb. yaygın olarak kullanılması, metnin izleyiciye aktarılmasının önemli olduğu bilgilendirme grafiklerinde göz önünde bulundurulması gereken bilgiler arasında yerini alabilmektedir.

Okunaklılık üzerinde etkisi bulunan başka bir unsur olan rengin etkili bir şekilde kullanımı, okuyucunun alışkın olduğu beyaz zemin üzerine siyah metin ile sağlanabildiği gibi, ek olarak, metin ve fonda güçlü zıtlık oluşturacak renklerin kullanımının da okunurluğu sağladığı savunulmaktadır (Becer, 2011, s. 187).

3.1.1.2. Görsel ve Sembollerde Okunabilirlik

Ürün, hizmet, düşünce ya da nesneyi simgeleyen işaretler olan semgesel işaretler, topluma yaygın hizmet veren alanlarda evrensel bir dil oluşturmak amacıyla kullanılmaktadır (Becer, 2011, s. 194-195).

Uzun bir geleneğe ve geçmişe sahip olan sembollerin kullanımı, iletişimde yardımcı olması adına günümüzde de pek çok alanda kullanılmaya devam etmektedir (Pettersson, 2012, s. 96).

Trafik işaretlerinden tutun da, ulaşım, sağlık, iletişim gibi birçok alanda kullanılan işaretler, 'sigara içilmez' gibi yasaklama ve uyarı levhaları ve ulusal bayraklar, günlük hayatta sıkça karşılaştığımız semgesel işaretlemelerden sadece birkaç örnek olarak sıralanabilmektedir (bkz. Görüntü 99) (Becer, 2011, s. 194).



Görüntü 99: Sırasıyla hastane piktogramları, yasaklama piktogramı ('sigara içilmez') ve ulusal bayrağımızdan bir görüntü.

Ele aldıkları konu başlığı ne olursa olsun, hangi konuyu ele alıyorsa, o konu ile ilgili nesnelere basit, yalın ve doğrudan iletmeyi amaçlayan bu simgesel işaretlemeler, piktogram olarak da adlandırılabilir. Yalın bir anlatımı benimseyen piktogramlar, bu özelliklerinden dolayı izleyici tarafından hızlı ve kolay bir şekilde anlaşılabilir. Ayrıca dil farkı gözetmeksizin her kesimden insana hitap edebilen piktogramlar, bu sebeple de evrensel dil oluşturma deyince akla gelen ilk anlatım biçimlerinden biridir.

Evrensel bir dil oluşturarak, farklı diller arasındaki iletişim engelini ortadan kaldırmaya (Becer, 2011, s. 195), büyük katkısı bulunan piktogramların, bu zorlu görevin üstesinden gelebilmek için bir takım özelliklere sahip olması, bazı kurallara uyarak tasarlanması gerekmektedir. Pettersson (2012, s. 96-97), bu kural ve özellikleri şu şekilde ifade etmektedir:

Grafik sembollerinde zemin eklemeye açık ve istikrarlı bir tasarım gerekmektedir. Tasarlanan semboller, belirli sınırlar, uygun çizgi kalınlığı ve tasarlanan görsel sistemine ayak uyduracak ve düzenlenmeye olanak tanıyacak diğer grafik araçlarla birlik, bütünlük oluşturacak şekilde organize edilebilir. Bireysel semboller veya sembol setleri için kriterler, tasarlayan kişinin tasarım anlayışına ve uygulamada kullandığı dil birliğine bağlı olarak çeşitlilik göstermektedir (Pettersson, 2012, s. 96-97).

Piktogramlarda anlatımı kuvvetlendirmek ve sınıflandırmalar yapabilmek için biçim farklılıklarından da yararlandığı görülmektedir. Bu kullanım, etkili ve açık bir şekilde trafik işaretleri üzerinde örneklendirilebilir. Trafik işaretleri üzerinde kullanılan bu yöntem, özel bir mesajın iletilmesi için tercih edilmektedir. Örneğin; trafik işaretlerinde yasaklama işaretleri daire içinde kullanılırken, uyarı belirten işaretler üçgen ve bilgilendirme amacı güden işaretler ise kare içinde sunulmaktadır (bkz. Görüntü 100) (Becer, 2011, s. 198).



Görüntü 100: Sırasıyla yasaklama, uyarı ve bilgilendirme ifade eden trafik işaretlerinden bir görüntü (<http://tayehliyet.com/ders-slaytlari-2/>).

Kullanılacak olan her boyutta okunabilir olması beklenen piktogramların, ele aldığı konuya göre yerleştirildikleri mesafelerin değişkenlik gösteren önem derecelerine bağlı olarak, yakından algılanabildiği kadar uzak mesafeden de rahat bir şekilde okunması ve algılanması gerekmektedir. Örneğin, trafik işaretleri ve birçok bina işareti söz konusu olduğunda okunaklılığı sağlaması adına sembollerin yerleşim mesafesi önem kazanmakta iken harita veya tüketici ürünlerinde yer alan semboller için bu kural ikinci planda yer almaktadır (Pettersson, 2012, s. 96-97).

Ele aldıkları konuya, amaçlarına, sunum biçimine, yerleştirilecekleri konularına vb. etkenlere göre değişim gösteren görsel ve sembollerin, anlatılmak istenen ve var olan soruna çözüm olması beklenen konulara açıklık getirmesi bakımından ne derece önemli olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Ayrıca insanların öğrenme faaliyetlerini gerçekleştirmesinde birinci sırada yer alan ve en etkili yollarından biri olması bilimsel olarak da doğrulanan görerek öğrenme biçimi, bu gerçeği kanıtlar niteliktedir.

Bu bakımdan incelendiğinde tasarım içerisinde kullanılan görsellerin okunabilir olması, tasarımın algılanması, anlaşılması ve izleyiciyi harekete geçirmesi adına önemli bir adımı oluşturmaktadır. Bu hedeflere ulaşabilmek için yola çıkan bilgilendirme tasarımcısının, tasarımlarında görsel ve sembol okunabilirliğini sağlamasının, göz ardı etmemesi gereken önemli konular arasında olduğu unutulmamalıdır. Tasarımcıların bunu gerçekleştirebilmeleri için yapılması gerekenleri Pettersson (2012, s. 96) şu şekilde özetlemektedir:

- Herhangi bir boyutta çalışacak semboller tasarlamak için farklı renkler ve basitleştirilmiş grafik öğeler kullanılmalıdır.
- Arka plana, sembolle zıtlık oluşturarak onun ön plana çıkmasını sağlayacak uygun bir fon eklenmelidir.
- Koyu, farklı ve yeterince büyük karakterler ve grafiksel öğeler kullanılarak izleyicinin görsel ve sembollerini algılaması ve anlamlandırmasına yardımcı olunmalıdır.

3.1.1.3. Sayfa Düzenlemesinde Okunabilirlik

Sayfa düzenlemesi, öğelerin sayfa içerisindeki konularının belirlenmesi anlamına gelmektedir. Sayfa düzenlemelerinde yapılacak olan her konumlandırma, tasarımın görsel olarak varsıllaşmasını sağladığı gibi, aynı zamanda, tasarımda sunulacak olan

bilginin ve içeriğin izleyiciye aktarılma şeklini de belirlemektedir (bkz. Görüntü 101) (Ambrose ve Harris, 2008, s. 32).



Görüntü 101: Metropolis Dergisi içerikten etkilenen sayfa tasarımına örnek bir görüntü (Ambrose ve Harris, 2008, s. 37).

Pentagram tarafından tasarlanan ve içeriği izleyiciye aktarmada sayfa düzenlemesinin yardımına başvuru bu düzenleme, görselin düzenlenmesinden, başlıklara ve metnin dizilişine kadar her alanda benzer açılı bir izgara sistemi kullanılarak oluşturulmuştur. Düzenleme içinde baskın gelen altıgen açılar içerisine oturtulma anlayışı sayesinde, izleyiciye makaleyi okumadan önce bir ön bilgi vermektedir. Ayrıca bu anlayışın kapak tasarımından başlayarak devam ettirilmesi, tasarımda bir devamlılık ve tutarlılığı oluşturma çabası içerisinde olduğunun bir göstergesidir (bkz. Görüntü 102).



Görüntü 102: İçeriğe uygun olarak yapılan sayfa tasarımının yer aldığı derginin kapak tasarımından bir görüntü (Ambrose ve Harris, 2008, s. 37).

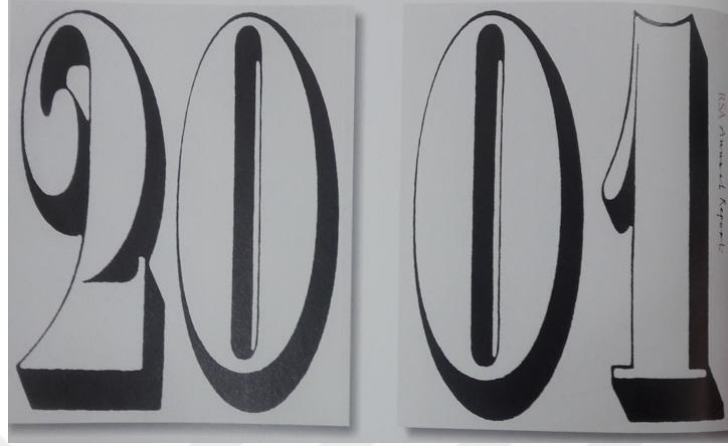
Bilginin izleyiciye aktarılmasını temel alan bilgilendirme grafiklerinde başvurulan sayfa düzenlemelerinin, mümkün olduğunca en yüksek derecede okunabilirliği sağlaması gerekmektedir. Bu nedenle bilgilendirme tasarımcılarının dikkat etmeleri gereken noktaların varlığından söz edilmesi gerekmektedir. Bu noktalardan birinin oldukça net ve basit bir sayfa düzenlemesi yapılması yoluyla elde edilebileceğini ileri süren Pettersson (2012, s. 90), ayrıca, yapılacak düzenleme için sayfaların önceden planlanmasına yardımcı olabilmesi için standart sayfa boyutlarının ve ızgara sisteminin kullanılmasının yararlı olacağını savunmaktadır. Ancak her konuda olduğu gibi, ızgara sisteminin kullanılması konusunda da kısıtlamaya gidilmesinde fayda vardır. Bu durumu Ambrose ve Harris (2008, s. 31) şu şekilde açıklamaktadır: “Sayfa düzenlemeleri, ızgaralara göre yapıldığında heyecan verici ve etkileyici tasarımlar oluşturabilir ancak buna sürekli bağlı kalmak da tasarımı ön plana çıkarıp okuyucunun bilgi almasını zorlaştırabilir. Önemli olan dengeyi sağlamaktır” (Ambrose ve Harris, 2008, s. 31).

Tasarım öğelerinin yerleştirilmesine rehberlik ederek tasarım sürecine katkıda bulunan ızgara (grid) sistemi, tasarımın hızlı ve düzenli bir şekilde oluşturulmasına olanak tanıyarak tasarımcıya büyük destek sağlamaktadır. Izgara sistemi sayesinde tasarımcı, aynı zamanda tasarım sürecinde kaygısını yaşadığı sorunlara çözüm önerisi getirebilmektedir. Çözülmesi gereken bu sorunlardan biri olan tutarlılığın sağlanması, tasarımcının sayfalarda yapacağı düzenlemeleri, ızgaralar aracılığıyla farklı sayfalara da aktarabilme özelliği sayesinde elde edilmektedir. Ambrose ve Harris (2008, s. 34), ızgara olmadan çalışma ve bunun tutarlılık üzerindeki etkileri hakkındaki düşüncelerini şöyle ifade etmektedir:

Bir kılavuz olmadan çalışmak, tasarım öğelerinin yerleşimi üzerinde tam bir esneklik sağlar ancak, yapının eksikliği nesnelere arasındaki tüm boşluk ilişkilerinin düşünülmesi ve belirlenmesi gerektiği anlamına gelir. Bir ızgara olmadan çalışmak, aynı zamanda farklı sayfalar üzerinde tasarım tutarlılığını korumayı da zorlaştırır (Ambrose ve Harris, 2008, s. 34).

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

şekillendirilmesi gerekmektedir. 'Royal Society of Arts (RSA) yıllık raporunda kullanılan sayfa düzenlemesi bu duruma örnek oluşturabilmektedir (bkz. Görüntü 103-104).



Görüntü 103: 'Royal Society of Arts (RSA) yıllık raporunda kullanılan sayfa düzenlemesinden bir görüntü (Ambrose ve Harris, 2008, s. 38).



Görüntü 104: 'Royal Society of Arts (RSA) yıllık raporunda kullanılan sayfa düzenlemesinden bir görüntü (Ambrose ve Harris, 2008, s. 38).

Görüntü 103 ve 104'te görüldüğü üzere, hem görsellik hem de okunaklılık açısından oldukça sade bir ızgara sisteminin yardımıyla sayfa düzenlemesinin gerçekleştirildiği gözlemlenmektedir. Başlıkların dikkat çekmesi ve okunurluk sağlaması adına büyük puntolarda kullanıldığı düzenlemede ayrıca kullanılan renk ile de bu amaç desteklenmektedir. Metin kısmının üç sütun halinde düzenlenmesi de okunurluğu sağlaması için bir tercih sebebidir.

Konuyu özetlemek gerekirse, Josef Müller-Brockman (1981; akt. Ambrose ve Harris, 2013, s. 34), ızgara kullanımının amaçları hakkındaki düşüncelerini;

Görsel iletişim araçlarıyla nesnel bir iddia inşa etmek; metin ve açıklayıcı görsel malzemeleri, sistematik ve mantıksal bir şekilde inşa etmek, metin ve imgeleri, kendi ritmiyle kompakt bir düzende düzenlemek; görsel malzemeleri, kolayca anlaşılır, okunaklı ve yüksek derecede heyecan yaratacak şekilde bir araya getirmek.

şeklinde ifade etmektedir. Her tasarım alanında olduğu kadar bilgilendirme grafikleri için de oldukça değerli sayılan okunurluğun sağlanmasına yardımcı yöntemlerden biri olan ızgara sisteminin kullanımı, bu amacın yerine getirilmesi adına oldukça yerinde bir karardır.

3.1.1.4. Renkte Okunabilirlik

Renk; ışığın kendi öz yapısına veya cisimler tarafından yayılma şekline bağlı olarak göz üzerinde yaptığı etkidir.

Renk, çeşitli cisimlerden yansıyarak gelen ışınların görsel algı sonucu kişide oluşturduğu duyumdur.

Diğer bir deyişle renk, ışığın cisimlere çarptıktan sonra yansıyarak görme duyumuzda bıraktığı etkiye denir (Çellek ve Sağocak, 2014, s. 167).

Çellek ve Sağocak (2014, s. 167)' in tanımlarına ek olarak Uçar (2004, s. 45) da rengin fiziksel bir oluşum olduğuna ve ışık yardımıyla varlığını sürdürdüğünü vurgulamaktadır. Tasarıma yön veren bir öge olmasının yanı sıra kendine özgü sembolik değerlerinin de var olduğunu savunan Uçar (2004, s. 45), bu düşüncelerini kaleme aldığı 'Görsel İletişim ve Grafik Tasarım' adlı kitabında şu şekilde dile getirmektedir:

Önemli bir tasarım ögesi olduğu gibi, aynı zamanda sembolik bir değeri de vardır. Tek başına renk mesaj verebilir, davranışları yönlendirebilir, insan fizyolojisi üzerinde etkiye sahiptir. Bu fizyolojik etki rengin bir sembol olarak oluşumu ve kullanımında etkin olur (Uçar, 2004, s. 45).

Tasarıma hareket katan, izleyicinin duygularına hitap ederek onların dikkatini çeken ve duygusal tepki ile karşılık vermelerini sağlayan renk, aynı zamanda sayfa tasarımında kullanılacak olan elemanların belirli bir düzende sunulmasına da yardımcı olmaktadır (Ambrose ve Harris, 2013, s. 117). Yapılan bu düzenlemeler, izleyicinin tasarımda renkler yardımıyla belirlenmiş bilgilendirme grupları ve uygulanan çeşitli renk kodlamaları hakkında bilgi sahibi olmasını sağlamaktadır.

Tasarımda okunabilirlik, içeriğin ve bu içeriğin sunumunun okurun anlayacağı ve algılayabileceği düzeye ne derece uyarlandığı ile belirlenmektedir. Tasarımda verilmek istenen mesajın okunabilirliği; metin, görsel ve sembol gibi düzenlemelerin yanı sıra renk düzenlemelerinin de okuyucu tarafından anlaşılması yoluyla sağlanabildiği vurgulanmaktadır (Pettersson, 2012, s. 100-101).

Uçar (2004, s. 45) ise tasarımda renk kullanımının önemini şu şekilde vurgulamaktadır:

Grafik tasarımcı, kavramsal çözüm, tipografi, kompozisyon gibi pek çok sorun ile başa çıkmaya çalışırken, bir yandan da renk ögesini tasarımının 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, görsel hiyerarşiyi organize etmek aşamasında önemli bir etmendir (Uçar, 2004, s. 45).

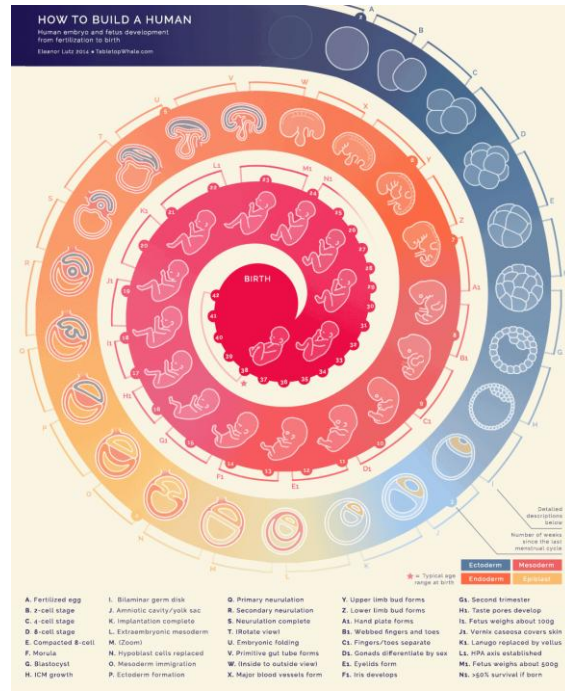
Renk kullanımı konusunda serbest olduğu düşünülen tasarımcıların, tasarımlarında okunurluk ve anlaşılabilirlik söz konusu olduğunda serbestlikten vazgeçip biraz daha disiplinli davranması gerektiği vurgulanmaktadır. Bu disiplinli yaklaşım sonucunda oluşturulan renk düzenlemeleri sayesinde, tasarımda hiyerarşik düzen, hareketlilik-canlılık ve izleyici ile iletişim kurma becerisi arttırılmaktadır (Ambrose ve Harris, 2013, s. 117). Örneğin bir ortamda heyecan ve neşe temalarını ön plana çıkarmak için parlak ve sıcak renkler yoğun olarak kullanılırken; tam tersi dinlendirici ve sakinleştirici bir etki oluşturmak için ise pastel tonlardaki renkler tercih edilmektedir (Aydınlı, 1990, s. 18; akt. Çellek ve Sağocak, 2014, s. 175).

'Bunun gibi günler (Days Like These)' isimli poster, renklerin kullanımı bakımından canlılık ve hareketlilik hislerini iyi bir şekilde yansıtmaktadır (bkz. Görüntü 105). Ayrıca kullanılan biçimler ve bu biçimlerin hareketleri bağlamında incelendiğinde, posterin Henry Beck'in tasarlamış olduğu Londra Metro Haritasından izler taşıdığından söz edilebilmektedir (Ambrose ve Harris, 2013, s. 117).



Görüntü 105: 'Bunun gibi günler (Days Like These)' isimli posterden bir görüntü (Ambrose ve Harris, 2013, s. 117).

Renkler yardımıyla kurulan hiyerarşik düzenlemeye 'How to build a human?' isimli bilgilendirme grafiği örnek olarak verilebilmektedir (bkz. Görüntü 106). Bir insanın dünyaya gelişini anlatan bilimsel bilgilendirme grafiğinde, yumurtanın döllenmesiyle başlayan, fetüs oluşumu ve doğumun gerçekleşmesi evreleri, spiral bir düzen kullanılarak aktarılmaktadır. En dış kısımdan başlayarak tasarımın merkezine doğru odaklanmanın sağlanması, kullanılan bu düzen ve renkler yardımıyla gerçekleştirilmektedir. Dışarıda başlayan pastel renk kullanımının, merkeze yaklaştıkça sıcaklaşması ve netleşmesi sayesinde vurgulamanın da merkezde toplandığı söylenebilmektedir. Ayrıca bu tasarımın sunulması için tercih edilen GIF formatında sunumun ise, anlatılmak istenen olayın izleyiciye aktarılmasında uygun bir ortam olduğu düşünülmektedir.



Görüntü 106: 'How to build a human?' isimli bilgilendirme grafiği örneği, (<http://tabletopwhale.com/2014/12/16/how-to-build-a-human.html>).

Tasarımda kullanılacak tasarım elemanlarının yerleştirilmesi kadar kullanılan rengin de, anlatılmak istenen duygunun doğru ve etkili bir şekilde aktarılması açısından önemli olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Bu sebeple tasarımcılar, ele aldıkları konuya uygun renk anlayışını benimsemeli ve bunu tasarımlarına yansıtmayı başarabilmelidir. Unutulmamalıdır ki 'Renkler, iyi kullanılıp bilinçli ve zevkli bir yaklaşım ile düzenlendiğinde işleve hizmet eden başarılı tasarımlar oluşturabilir.' (Uçar, 2004, s. 45-46).

3.1.2. Yalınlığın Sağlanması (Anlaşılabilirlik)

Yalınlığı sağlamayı amaçlayan yönergeler ile algılama, işleme ve hafızayı kolaylaştırmayı amaçlayan yönergeler arasında yakın bir ilişki vardır. Bir mesajdaki sadelik/yalınlık, mesajın daha kolay algılanmasına, işlenmesine ve hafızaya alınmasına neden olmaktadır. Bilgilendirme tasarımcısı, metnin, görsellerin ve grafik biçimlerinin okunabilirliğini göz önünde bulundurmalıdır. Metin, illüstrasyonlar ve grafik biçiminde yalınlığı sağlamak muhtemelen bilgilendirme tasarımında en önemli prensiplerden biri olarak sıralanabilmektedir. Bu sebeple bilgilendirme tasarımcısının yalınlığı sağlama ilgili kuralları yerine getirmesi, tasarlama sürecindeki önceliklerinden biridir.

3.1.2.1. Metinde Yalınlık

Bir metnin okunabilirliğini sağlama; Bölüm 3.1.1.1’de anlatıldığı üzere, kelimeler, cümleler, paragraf uzunlukları ve düzenlemeleri, harf büyüklüğü, yazı karakterleri seçimi gibi birçok etken yardımıyla okuyucunun anlamasını kolaylaştırmak için yapılan metin düzenlemeleri anlamına gelmektedir. Metin oluşturma biçimi ise, harflerin, kelimelerin ve ifadelerin özenli seçimi ile belirlenmektedir. Metin içerisinde kullanılan soyut kelimeler, jargonlar, uzun ve karmaşık cümleler, farklı bir dilde yazılmış kelimeler, metin içeriğinin okunması ve anlaşılmasını engelleyen faktörlerden birkaçı olarak sıralanabilmektedir. Ayrıca burada sıralanmakta olan, metin ile ilgili etkenlerin yanı sıra okuyucunun okuma becerileri ve ilgisi gibi etkenlerin de okunabilirliğin derecesini etkileyebilmektedir (Williams and Tollet, 1998, s. 214; akt. Pettersson, 2012, s. 102).

Uzun ve karmaşık kelimeler ve cümlelerin, metnin okunmasını güçleştirdiği bir gerçektir. Aynı şekilde, bir cümle içerisindeki kelime sayısının da okuma oranı ve okuma-anlama üzerinde güçlü bir etkiye sahip olduğu söylenebilmektedir. Bu bakımdan incelendiğinde metinlerin, metinler içerisinde kullanılan sözcüklerin ve cümlelerin hem anlam bakımından hem de biçim ve görünüş bakımından oldukça yalın bir biçimde ele alınması gerekmektedir. Kolayca anlaşılmayı başaran bir metnin, kısa kelimeler dolayısıyla kısa metinler ve basit cümle yapılarıyla ifade edildiği gözlemlenmektedir. Bu bakımdan bilgilendirme grafiklerinde kullanılan metinler, özlü, yalın, tutarlı ve kesin olmalıdır (Pettersson, 2012, s. 101-103).

3.1.2.2. Görsellerde Yalınlık

Okuyucuya iletilmek istenen mesajı etkili bir şekilde aktarma yollarından biri olan görseller, onların bilişsel ve duygusal davranış alanlarına hitap ederek mesajın anlaşılma hızını arttırmaktadır. Bu bakımdan okuyucuya mesaj iletimini önemseyen bilgilendirme grafiklerinde kullanılacak görsellerin seçimi önem kazanmaktadır.

Tasarımda kullanılacak metinlerin yalın olması gerektiği gibi, mesaj iletiminin kuvvetlenmesi bakımından görsellerde de yalınlığın sağlanması gerekmektedir. Görsellerde yalınlığın, kullanılan çizgi, doku, gölgelendirme vb. yoğunluğuna, kullanılan üslup çeşitliliğine, tutarsız sembol kullanılıp kullanılmadığına göre sağlanabileceğini vurgulayan Pettersson (2012, s. 108), sıralanan bu özelliklerin çokluğu ve yoğun

şekilde kullanımının, görselin okunmasını ve anlaşılmasını olumsuz etkileyeceğini savunmaktadır.

Tasarımda vurgulanmak istenen konunun ve kullanılan görsellerin, okuyucuya yabancı olmayacak, onların çağrışım yapabilecekleri şekilde olması, okuyucu anlaşılabilirliğini arttırmaktadır. Bunu gerçekleştirirken de seçilen görsellerin, tasarım içerisinde ana fikir olarak iletilen mesajın önüne geçerek dikkati dağıtabilecek ayrıntılardan yoksun olması gerekmektedir.

Bilgi ve öğrenme materyalindeki görsellerin iyi okunabilirlik için yalın bir şekilde kullanılması gerektiğini savunan Pettersson (2012, s. 108), bunu sağlamak isteyen bilgilendirme tasarımcısının şu maddelere uyması gerektiğini belirtmektedir:

- Kullanılan görselleri açıklamak için bilgilendirme yazıları yer almalıdır.
- Resimlemeler dikkatlice seçilmeli ve karmaşık fikirleri sunmak için görsel sıralama teknikleri kullanılmalıdır.
- Gereksiz görseller kullanılmamalı ve aşırı görüntü detaylarından kaçınılmalıdır.

3.1.3. Vurgunun Sağlanması (Dikkat Çekmek)

Bilgilendirme grafiklerindeki önemli unsurlardan biri olan vurgu, dikkati ve algılamayı arttırmaya yardımcı olan faktörlerden biridir. Sıkıcı olmaktan korkan tasarımcı, yaptığı tasarımıyla ilgi çekebilme, izleyiciyi aktif bir konuma getirebilme için vurgu noktasından yararlanmaktadır. Vurgu aracılığıyla dikkati çeken tasarımcı, bu sayede izleyiciyi tasarımı çözümlenmeye yönlendirmektedir (Öztuna, 2007, s. 36). Işıklı bir alandaki koyu renkli bir nokta veya düz bir çizgideki bir sarsıntı / hareketlilik tasarımda vurgu faktörünü açıklayan örneklerindedir. Vurgu, ilgi çekmek, yönlendirmek ve dikkati canlı tutmak için kullanılabilir (Pettersson, 2012, s. 120).

Tasarımda vurgu, belirlenmiş öğeler üzerinde özenli bir şekilde kullanılarak görsel önemin sağlanmasıdır. Yüzeysel alan, yapılan vurgulama sayesinde, dikkati ve ilgiyi artırmak adına çevresindekilerden farklılaştırılmaktadır. Sanatçı ya da tasarımcı, tasarladığı bir kompozisyonla, kullandığı aralıklı boşluklarla veya tekrarlarla gözü hareket ettirerek, öne çıkarmaya çalıştığı göreceli önemi izleyiciye hissettirebilmektedir (Öztuna, 2007, s. 36). Bu görevi yerine getirmeyi amaçlayan tasarımcı, tasarımında, fotoğraf, illüstrasyon, başlık, metin vb. gibi, hangi görsel öge üzerinde vurgu

yapacağına tasarımın ilk aşamalarında karar verdikten sonra, seçtiği bu öge üzerinde çeşitli vurgulamaya yardımcı yöntemleri uygulayarak karar vermelidir (Becer, 2011, s. 74).

Tasarımda vurgulamanın yapıldığı bir alan, diğer alanların tümü üzerinde egemen hale gelmektedir. Vurgulama; bir tasarımda ön plana çıkartılmak istenen ögelerin yön, boyut, biçim, doku, renk, ton kontrastı ile egemen hale getirilmesidir (Çellek ve Sağocak, 2014, s. 205). Vurgunun sağlanması için başvurulan çeşitli kontrastların yanı sıra vurgunun çeşitlenen dereceleri, izleyicinin dikkatini çekmekte ve onların algılanmasına yardımcı olmaktadır. Birbirine zıtlığı az olan ögeler, daha önemsizken (ikincil durumdayken); bir tasarımın vurgulanan ögeleri görsel egemenliği arttırmaktadır (Öztuna, 2007, s. 36).

Her türlü egemenliğin, zıtlık ile sağlandığını öne süren Çellek ve Sağocak (2014, s. 205), tasarımda egemen biçimin önemini şu şekilde açıklamaktadır:

Tasarımın esas düşmanı yeknesaklıktır. Gözlemcinin bir tasarıma ilgi uyandırabilmesi için hayal gücünü kurcalaması gerekir. Amaç dikkat çekmek ve bakan bireyde haz uyandıran bir düzenleme sağlamaktır. Bu bir kompozisyonda odak noktasının oluşturulmasını sağlamakla gerçekleştirilir. Son derece saf, soyut düzenlemelerde bile odak noktası, bakan bireyin dikkatini çekecek; görsel heyecan uyandıracaktır (Çellek ve Sağocak, 2014, s. 205).

Vurgunun ağır kullanımı, izleyicinin gözünü çok yorarken; zengin ve değişken (farklı) görsel alan kullanımı ise dikkati beslemektedir (Öztuna, 2007, s. 36). Vurgulama tekniklerinin aşırı kullanılması izleyici üzerinde olumsuz etki yaratabilmektedir. Eğer vurgulamada aşırılıklara başvurulursa ögeler anlamlarını ve vurgulama güçlerini tamamen kaybedebilmektedirler (Pettersson, 2012, s. 120). Gereğinden fazla vurgulama – ya da çok fazla sözcüğün birçok yolla aynı metinde vurgulanması – amaçlanmış olan bir şeye ‘karşı’ (ters) bir etki yaratabileceğinden söz eden Sarıkavak (2009, s. 138), bu durumda okurun iletiyi alması yerine, yalın olarak onu – ki bu nedenle – önemsemeyebileceğini vurgulamaktadır.

Vurgulamanın yapılacağı görsel unsurlarda sınırlama yapılması gerektiğini destekleyen Becer (2011, s. 74), bu konudaki görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir:

Vurgulama konusunda şu önemli kural unutulmamalıdır: Bir tasarım yüzeyinde her şey aynı anla vurgulanmak istenirse, vurgu kavramı yok olur. Bu nedenle, önce algılanması gereken vurgulayıcı unsurun birden fazla olmamasına dikkat edilmelidir. Başka bir deyimle; vurgulanmak istenen unsurun rolünü, başka bir

unsur çalmamalıdır. Çok sayıda görsel unsurun eşit düzeyde vurgulandığı bir tasarımda vurgulamadan söz edilemez (Becer, 2011, s. 74).

Vurgulamanın doğru bir şekilde kullanılması için ipuçları veren Pettersson (2012, s. 120), bilgilendirme tasarımcısının, sıralanan birçok maddenin yanı sıra, vurgu için belirli öğeleri kullanması ve net bir kontrastlığı (zıtlık) elde etmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

3.1.3.1. Metinde Vurgu

Bilgilendirme grafiklerinde, tipografi ve sayfa düzeni içerisinde yer alan önemli kısımların vurgulaması yapıldığında, içeriğin yapısı ve hiyerarşisi daha iyi ifade edilebilmektedir (Pettersson, 2012, s. 120). Bilgilendirme grafiklerinde içeriğin anlaşılması adına en önemli faktörlerden biri olan tipografinin daha iyi ifade edilebilmesi için mesaj üzerinde yapılan vurgunun amacına ulaşması, birden fazla seçenek ile sağlanabilmektedir.

Metin içerisindeki bir sözcüğü vurgulamak için, sözcükler kendi çevresindekilerden farklılaştırılmalıdır. Bunu gerçekleştirme yöntemlerinden bazıları, yazı biçimini, ölçüsünü ya da ağırlığını değiştirmek ya da farklı bir yazı karakteri kullanmak (ya da tasarımcının yaratıcılığına bağlı bir uygulama gerçekleştirmek) olarak sıralanabilmektedir (Sarıkavak, 2009, s. 138).

Bunlardan biri olan harf biçiminde farklılık yaratarak vurgulama; düz yazıdan eğik yazıya dönüştürmek, ince biçemden kalın biçeme dönüştürmek ve küçük başlık harflerini kullanmak yoluyla gerçekleştirilmektedir.

Bir metin yazısında vurgulama yaratmanın en genel uygulanan yönteminin, bir sözcüğü düz yazıdan 'eğik yazıya' çevirmek olduğunu söyleyen Sarıkavak (2009, s. 139), bu durumun özellikle yazılan dile yabancı olan sözcükleri belirtmek için kullanıldığını savunmaktadır. Konu ile ilgili yaptığı açıklamada Pettersson (2012, s. 120), italik baskılar normal türe göre daha yavaş okunduğu için kesintisiz metnin tamamında italik yazının kullanılmaması gerektiğini ve bu sebeple pek çok okuyucu tarafından tercih edilmediğini vurgulamaktadır.

Bir başka uygulama onu 'kalın' biçeme dönüştürmektir. Ancak kalın biçem küçük puntoda ve uzun metin dizgelerine uygulandığında okunurluğu zorlaştırmaktadır.

Ayrıca gereğinden fazla ve yerli yersiz kullanımında metin dokusunda lekeler ve delikler oluşturabilmektedir (bkz. Görüntü 107) (Sarıkavak, 2009, s. 139).

Ancak kalın biçem küçük puntoda ve uzun metin dizgelerine uygulandığında okunurluğu zorlaştırmaktadır. Ayrıca gereğinden fazla ve yerli yersiz kullanımında metin dokusunda lekeler ve delikler oluşturabilmektedir. Ancak kalın biçem küçük puntoda ve uzun metin dizgelerine uygulandığında okunurluğu zorlaştırmaktadır. Ayrıca gereğinden fazla ve yerli yersiz kullanımında metin dokusunda lekeler ve delikler oluşturabilmektedir. Ayrıca gereğinden fazla ve yerli yersiz kullanımında metin dokusunda lekeler ve delikler oluşturabilmektedir.

Bir başka uygulama onu 'kalın' biçeme dönüştürmektedir. Ancak kalın biçem küçük puntoda ve uzun metin dizgelerine uygulandığında okunurluğu zorlaştırmaktadır. Ayrıca gereğinden fazla ve yerli yersiz kullanımında metin dokusunda lekeler ve delikler oluşturabilmektedir.

Görüntü 107: Vurgulama için kullanılan kalın biçemin hatalı kullanımlarından görüntüler.

Diğer yanda bir başka uygulama küçük başlık harflerini kullanmaktır (bkz. Görüntü 108). Bu yöntemin, dizgi dizgelerinin ve fontların çoğunluğunun 'gerçek' küçük başlık harflerine sahip olmaması ve benzeri nedenlerle göz ardı edildiğini ileri süren Sarıkavak (2009, s. 139), aynı zamanda yeterince bilinmemesi sebebiyle vurgulama yaratmanın bu yönteminin etkin bir biçimde kullanılmadığını savunmaktadır.

SARON (ROMAN / OLD STYLE FIGURES)

Diğer yanda bir başka uygulama KÜÇÜK BAŞLIK HARFLERİNİ KULLANMAKTIR. Ne yazık ki, dizgi sistemlerinin ve fontların çoğunluğu gerçek küçük başlık harflerine sahip değildir, bu nedenle VURGULAMA YARATMANIN BU YÖNTEMİ yaygın bir biçimde kullanılmamaktadır.

Görüntü 108: Vurgulamada küçük başlık harfleri kullanımına örnek bir görüntü, (Sarıkavak, 2009, s. 139).

Vurgulama yaratmanın kolay bir yolu da, aynı yazı karakterinin daha büyük bir ölçüde seçimidir; bunun tam ölçüsü yaratılmak istenen vurgunun derecesine bağlı olarak değişim göstermektedir. En genel harf ölçüsü değişimi küçük harflerden tümünü başlık harflerine (kısaca büyük harflere) yalın olarak değiştirmektir (Sarıkavak, 2009, s. 140). Bunun yanı sıra Modern dizgi sistemleri farklı puntolardaki yazıların beraber kullanılabilmesine olanak tanıyarak, vurgulamanın gerçekleştirilebilmesi yönündeki seçeneklerin artmasını sağlamaktadır (Ambrose ve Harris, 2008, s. 59). Vurgunun sağlanabilmesi adına başvurulmuş başlık harflerinin çok ön plana çıkması durumuna dikkat çeken Sarıkavak (2009, s. 140), tümüyle başlık harfli sözcükleri kendi metin ölçüsünden bir ölçü daha küçük dizmek şeklinde bir çözüm yoluna gidilebileceğini belirtmektedir.

Metinde vurgulama yöntemlerinin çok çeşitli olması, tasarımcının avantajı olabilirken bu yöntemlerde bir kısıtlama yapılmadan her birinin kullanılması ise karmaşıklığa yol

açabilmektedir. Bu sebeple, genel anlamda vurgulama için sınırlama getirilmesi ne kadar önemliyse, metin içerisinde yapılacak vurgulamanın da belirli sınırlar çerçevesinde gerçekleştirilmesinde yarar vardır.

3.1.3.2. Görsel ve Sembollerde Vurgu

Vurgu, doğrudan dikkat çekmek veya görsel içindeki belirli bir noktaya dikkat çekmek için kullanılmaktadır. Görseller içindeki öğelerin veya parçaların vurgulanması için birkaç olasılık sıralanabilmektedir. Görselde belirlenmiş bir öge üzerinde farklılaşmaya gidilmesi, vurgunun sağlanmasında yardımcı olarak kullanılmaktadır. Bu farklılaşma; renk alanlarının veya gölgelendirmelerin eklenmesi, vurgu yapılacak nesnelere boyut değişikliğine gidilmesi, nesnelere çevresine daireler veya ovaler vb. eklenmesi, belirlenmiş bir hareketin sağlanması, görsellerin konumu ve yerleştirilmesi vb. yollarla elde edilebilmektedir (Pettersson, 2012, s. 123-124).

Görsel vurgunun, bir ögeyi ve bir alanı vurgulama olmak üzere temelde iki farklı şekilde yapıldığını ifade eden Öztuna (2007, s. 36), bunlardan birincisinde belirli bir tasarım ögesinin vurgulandığını ve vurgulanan bu ögenin çalışmaya egemen bir öge olarak değer kattığını; ikincisinde ise, çalışmada belirlenen bir alanın, çalışmanın diğer alanlarının tümü üzerinde egemen olduğunu savunmaktadır.

Bilgilendirme grafiklerinde sıklıkla karşılaşılan işaretler ve sembollerin tasarımında ise özel bir vurgu alanı bulunmaktadır. Bu vurgu alanları, tasarımda izleyicinin dikkatini çekmek adına birincil parçalar olarak görev almaktadırlar. Bu durum, bilgilendirme grafiklerinin en yalın anlatımlarından biri olan piktogramlar üzerinde açıkça gözlemlenmektedir. Grafik tasarımının görsel ve içerik olarak sade, anlaşılabilir, evrensel bir dil olan ve mesajı en çabuk şekliyle ileten (Öztuna, 2009, s. 62) piktogramların kullanıldığı uyarı işaretlerinin, arka planlarına göre yüksek bir zıtlıkta kullanılması yoluyla vurgu sağlanmaktadır.

Bunların yanı sıra bazı işaretlemeler, dikkati sağlama ve anlaşılabilirliği kolaylaştırması adına bilgilendirici kelimeler içermek zorunda kalmaktadırlar (bkz. Görüntü 109). Örneğin, "Tehlike" gibi işaretler için; ya da bir tehlikenin tanımlamaları için, "Sığ su" gibi; ve yapılması gereken veya yapılmaması gereken özel eylemler için, "Dalış yok" gibi işaretlemeler, bilgilendirici kelimelerin kullanılması yardımıyla daha iyi ifade edilebilmektedirler (Pettersson, 2012, s. 123-124).

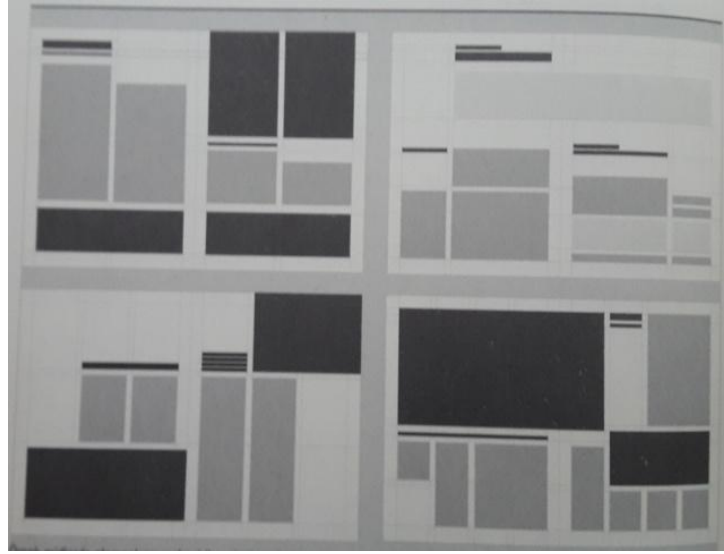


Görüntü 109: Yazı ve işaretlemelerin birlikte kullanıldığı levhalardan görüntüler
(<http://www.trafikisaretleri.gen.tr/dur-isareti-levhasi.html> -
<http://www.uysisguvenligi.com.tr/trafik-levhasi-tunel>).

Tasarımın her alanında olduğu gibi bilgilendirme grafiklerinde de vurgulamanın yapılması, etkili bir tasarım elde etmek için göz ardı edilmemesi gereken bir kuraldır. Bu vurgunun sembol ve görseller üzerinde uygulanması ise, özellikle görsellerle anlatım yolunun daha uygun olduğu bilgilendirme grafiklerinde ön plana çıkması gereken bir kural niteliği taşımaktadır.

3.1.3.3. Sayfa Düzeninde (Mizanpaj / Layout) Vurgu

Bilgilendirme materyalleri, çoğu kişi tarafından genellikle seçilerek okunmaktadır. Okuyucular, nadiren de olsa başından başlayarak doğrudan bir belgeyi sonuna kadar okumayı tercih etmektedirler. Genellikle göz ile tarama, başlıkları okuma, resimlere bakma, bazı parçaları dikkatlice okurken diğerlerini göz ardı etme ve bazı parçalardan ise tamamen kaçınma gibi seçimlerle tercihlerini yapmaktadırlar (Pettersson, 2012, s. 124). Bu kadar çok seçenek arasından sıyrılıp, okuyucunun dikkatini çekmek görüldüğü kadar kolay olmamaktadır. Tasarımın rakipleri arasından sıyrılıp, vurgu görevini yerine getirebilmesi için yardımcı elemanlardan biri de sayfa düzeninde yapılan düzenlemelerdir (bkz. Görüntü 110).



Görüntü 110: Tasarım elemanlarının örnek ızgara sistemi üzerindeki yerleşimlerini gösteren bir görüntü, (İstek, 2004, s. 100).

Mizanpaj, hazırlanmış olan belirli bir tasarım şablonuna uygun bir biçimde tasarım elemanlarının düzenlenmesidir. Bu elemanların kapladıkları yere göre düzenlenmesi olan mizanpaj, aynı zamanda biçim ve boşluk yönetimi olarak da adlandırılabilir (Ambrose ve Harris, 2008, s. 31-32).

Tasarımda kullanılan elemanların yerlerinin belirlenmesini ve gerekli boşluk ve biçimlerin düzenlenmesini temel alan mizanpajda da vurgulama yapılması sayesinde tasarımın etkisi artırılabilir. Tasarımın genelinde uygulanan vurgulamada olduğu gibi mizanpajda yapılan vurgulamanın da, önemli alanlar üzerinde gözün durmasına ve dinlenmesine yardım etmek adına kullanılmaması durumunda; bu düzenlemelerin sunumu, görsel bozukluğa sebep olabilmektedir (Öztuna, 2007, s. 36).

Mizanpajın amacı, aktarılacak istenen görsel ve dokusal unsurları, okuyucunun onları en az çabayla almasını sağlayacak şekilde sunmaktır. İyi bir mizanpaj ile okuyucuyu hem basılı hem de elektronik ortamdaki karmaşık bilgilerin içerisinde istediğiniz gibi yönlendirebilirsiniz (Ambrose ve Harris, 2008, s. 31-32).

Çoğu okuyucu, yalnızca bir gazete ile sınırlı miktarda bilgi toplamaya çalışmaktadır. Başlıklar, fotoğraflar, çizimler ve bilgi grafikleri gibi unsurların dikkat çektiği ve çoğunlukla bir sayfaya giriş noktasında tercih edildiği bilinmektedir. Bu tür öğelerin boyutu ve yerleştirilmesi, okuyucunun sayfayı nasıl okuyacağını da etkilemektedir (Pettersson, 2012, s. 124).

Sayfa düzeninde vurgu elde etmek adına çeşitli yardımcıları mevcuttur. Sayfalar içerisine nesnelere yerleştirmek, referans çizgileri olan ızgaralar (gridler) sayesinde yapılmaktadır. Böylece sayfalar veya nesnelere arasında tutarlılık sağlanmış olmaktadır (Ambrose ve Harris, 2008, s. 31-32).

Tasarımda kullanılan bütün elemanların nasıl yerleştirilebileceği konusunda yardımcı olan ızgara sistemi, tasarım içerisinde karmaşıklığı gidererek, kullanılan elemanlar arasında bağlantı oluşturmaktadır (İstek, 2004, s. 99). Bu bağlantılar yardımıyla da tasarımda vurgulanacak öğelerin düzenlenmesi ve ön plana çıkarılması işlemi kolaylaşmaktadır.

Sonuç olarak, okuyucuların akıllarında soru işaretleri bırakmamak için, sayfa düzeninde uygulanan vurgunun nasıl gösterileceğine ilişkin tutarlı bir sistem oluşturmak gerekmektedir (Pettersson, 2012, s. 125). Oluşturulan bu sistem üzerinden, sayfa düzeninde gerekli vurgunun yapılmasıyla tasarımda istenen etki elde edilmiş olacaktır.

3.1.4. Birliğin Sağlanması (Tutarlılık)

Tasarım öğelerinin birbirleriyle uyum ve denge içerisinde bir bütün oluşturarak hareket etmesiyle birlik sağlanmaktadır. Bunu elde etmenin yollarından biri, tasarımın parçası olan öğelerin birbirleriyle ilişki içerisinde olmasıdır (Çellek ve Sağocak, 2014, s. 271). Çalışma içerisinde bütünlüğü sağlamakla elde edilen birlik, tam anlamıyla gerçekleştirildiğinde çalışma tamamlanmış hissi vermektedir. Birliğin amacı, tasarımın bütünlüğünü sağlayarak okuyucular tarafından anlaşılması ve benimsenmesi için okunurluk ve tutarlılık sorununu ortadan kaldırmaktır (Öztuna, 2007, s. 52).

Tasarım sürecinde kullanılan hareket, ritim, denge gibi nitelikler, tasarımda istenilen bütünlüğün sağlanması adına birer yardımcı eleman olarak kullanılabilir (Seylan, 2005, s. 156; akt. Çellek ve Sağocak, 2014, s. 271). Ayrıca uyum, yalınlık, yakınlık, süreklilik, tekrar gibi yardımcı elemanlar da tasarım sürecinde amaçlanan birliğin sağlanması için görev almaktadır (Öztuna, 2007, s. 52).

Bilgi materyallerinde de birlik, "bütünlük içerisinde bir tutarlılık ve birlikte olma" kuralına uymak yoluyla gerçekleştirilmektedir. Tutarsızlıklar, alıcıları şaşkına çevirerek, alıcıya ulaşılması yolunu engelleyebilmektedir. Birlik sağlamayı amaçlayan kılavuzlar ile uyum sağlamayı amaçlayan yönergeler arasında yakın bir ilişki vardır (Pettersson, 2012, s.

125). Yani görsel uyum, bir tür bütünleştirme ve birleştirme faktörü olarak kullanılmaktadır (Öztuna, 2007, s. 52).

Bilgilendirme tasarımı üzerine kaleme aldığı yazısında Pettersson (2012, s. 125), bilgilendirme grafiklerinde birliğin; 'uygulanan tasarım dili ve terminolojiyi, tasarımın diğer parçaları olan bilgi materyallerinde de tutarlı bir biçimde kullanmak, sayfa düzenini ve tipografiyi tutarlı bir şekilde kullanmak ve vurgulama tekniklerini yerinde ve ölçülü bir şekilde kullanmak' maddelerine uyararak sağlanabileceğini vurgulamaktadır.

3.2. ESTETİK AÇIDAN SORUNLAR (TASARIM İLKELERİ)

3.2.1. Bütünlük

Tasarımın etkili olmasının ve istenen şekilde sonuçlanmasının diğer bir yöntemi ise, dağılmış ve parçalanmış hissi veren öğelerin toparlanmasıyla sağlanacak olan bütünlüğün elde edilmesidir. Bütünlüğün sağlanmasıyla sonuçlanan tasarımlarda, tutarlılık, uyum gibi diğer ilkelerin de sağlanmış olduğu gözlemlenebilmektedir. Birbirleriyle bağlantılı olan bu ilkelerin yerinde kullanımı bütünlüğü sağlarken, aynı şekilde tasarımda bütünlüğün sağlanması da diğer ilkelerin dikkate alınarak tasarımın gerçekleştirildiği anlamına gelebilmektedir.

Bütünlük, sonucun şekillenmesinde büyük bir rol oynadığı için ilkeler arasında önemlilik derecesi artmaktadır. Öyle ki tasarım ürünleri bütünlük ve uyum içerecek şekilde düzenlenmezlerse, tasarımın sorunlu olması kaçınılmaz bir durum olabilmektedir (Arıkan, 2008, s. 17). Lhote (2000, s. 181; akt. Arıkan, 2008, s. 17); "Oranlar birimi anlamına gelen 'uyum' söz konusu olmadan, uzun süreli bir şey ortaya koyabilmek mümkün değildir" sözüyle tasarlama sürecinde 'uyum' ilkesinin ne kadar önemli olduğunun altını çizmektedir (Arıkan, 2008, s. 17).

Tasarımda birlikte kullanılacak öğelerin seçilerek gruplandırılması ve bu gruplamaların birbirleriyle uyumlu bir şekilde düzenlenmesi, bütünlüğün sağlanması yolunda bir adım olabilmektedir (Becer, 2011, s. 72).

Tasarım içerisinde yer alması için seçilen öğelerin her biri kendi başına bir göreve sahiptir. Bu öğelerden ayrıca birbirleriyle de etkileşim içerisinde olmaları ve hep birlikte uyum sağlamaları beklenmektedir. Öztuna (2007, s. 52) bu durumu, "Bütünlüğü

sağlamanın en temel yolu, kullanılan her ögenin bir diğeriyle ilgili olduğunun bilinmesiyle mümkündür” şeklinde tanımlamaktadır.

Becer (2011, s. 72), tasarım ürünlerinin amacına ulaşması için uyması gereken kurallardan biri olan bütünlüğü sağlamanın, karşılıklı sayfa düzenlemelerinde uygulanma yöntemlerini şu şekilde sıralamaktadır:

- Hareketli, kıvrımlı sınırlar ve organik yapılarla sahip görsellerle birlikte sunulması gereken yazı grubu farklı sayfalar üzerinde sunulmalıdır.
- Tasarlama işi kullanılan karşılıklı her iki sayfada kullanılan renk, yazı karakteri ya da tasarım dilinin yansıtılması gerekmektedir.
- Bütünlüğün sağlanması adına, sol sayfadaki eksenin konumu ve ölçüsünün sağ sayfada da tekrar edilmesi gerekmektedir (Becer, 2011, s. 72).

3.2.2. Düzen / Sıradüzen

TDK'ya (<http://www.tdk.gov.tr>) göre “önem ve değer bakımından gitgide yükselen basamaklar dizisi” olarak tanımlanan sıradüzen (hiyerarşi), sayfa düzeni tasarımı, tipografik düzenleme ve görsellerin düzenlenmesi yoluyla bilgilendirme materyallerinin sıralanmasıdır. Metin ve görüntülerin düzenlenmesi için ayrılan alanın önemi ve miktarı, bunlara göre daha küçük boyutta sunulan diğer öğelerden daha önemli olduğunu gösterebilmektedir (Ambrose ve Harris, 2008, s. 44). Tasarımda sıradüzen, öğelerin, birincil, ikincil ve üçüncül derecede öneme sahip olmalarına bağlı olarak dizilimlerinin gerçekleştirilmesidir (Öztuna, 2007, s. 43).

‘Rio Coffee’ isimli, çeşitli kahve ürünlerinin tanıtımının yapıldığı bu örneklerde, farklı puntolar ve renk kodlamaları yardımıyla oluşturulmuş tipografik bir sıradüzen kullanıldığı gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 111). Sayfalar arası geçişlerde, metin düzenlemelerinde bir değişiklik yapılmamakta, sadece renk kodlamalarıyla ayrıma gidilmektedir. Bu sayede metin bilgilerinin kolayca anlaşılması planlanmakta ve yalın bir anlatımla tasarım izleyiciye aktarılmaktadır (Ambrose ve Harris, 2008, s. 45).



Görüntü 111: 'Rio Coffee' isimli örnekte sayfa düzenlemelerinde kullanılan hiyerarşik düzenden bir görüntü (Ambrose ve Harris, 2008, s. 45).

Bir yayın ve sayfalarındaki öğelerin yerleştirildikleri konumlarına göre de sıradüzen belirlenmektedir. Bir sayfa düzenlemesinde, önemli öğeler genellikle önce yerleştirilmekte ve bunu yaparken de okuyucunun sayfaya ilk baktığında doğal olarak izlediği sıralama olan sol üst köşeden başlayıp sağ alt köşeden çıkışın yapıldığı fikri göz önünde bulundurulmaktadır (Ambrose ve Harris, 2008, s. 44).

Kullanıcının bilgi içerikli sıradüzeni algılayıp kavrayabilmesi için iki aşamalı bir sürecin gerçekleştirilmesi gerektiğini savunan O'Grady (2008, s.105; akt. Uyan Dur, 2011, s. 151), bu süreci şu şekilde açıklamaktadır:

İlk aşama çabuk kavrama ya da gözden geçirme; ikinci aşama ise içeriğin daha detaylı bir tüketimidir. Kullanıcılar, temel mesajı aradıkları sadece birkaç saniye süren çabuk kavrama aşamasının ardından daha fazla vakit ve ilgi harcadıkları ikinci aşamaya geçmektedir. Bu aşamada, kullanıcılar, bilgi seviyelerine göre sıralanmış başlıklar, alt başlıklar, metinler, dip notlar, şekil ve grafikler arasında ilerlemekte ve içerik hakkında bilgilenmektedir.

O'Grady'nin bahsettiği bu sıralamanın temel amacı, okuyucunun bilgi gereksinimini karşılamak olan bilgilendirme grafiklerinin düzenlenmesi aşamasında tasarımcıya büyük kolaylıklar sağlamasıdır.

Basılı ortamlar içerisinde yer alan dergi ve gazete ilanlarına bakıldığında tipografik anlamda dikkat çeken öğeler ana başlık, alt başlıklar ve metinler olarak sıralanabilmektedir. Bunların her biri farklı tipografik özelliklere sahip olmaları sebebiyle

kendi aralarında belirli bir sıradüzene göre dizilmektedirler. Bu dizilme, font, yazı tipi kalınlığı, yazı boyutu, renk gibi özelliklerin değişimi ile sağlandığı gibi aynı zamanda bunların birkaçının kombinasyonu ile de elde edilebilmektedir (Ambrose ve Harris, 2008, s. 44).

Tipografik düzenlemelerde takip edilen sıradüzeni uygularken aynı zamanda görsel ve yazıların birlikteliğinden kaynaklanan düzenleme sorunlarında da görsel sıradüzene dikkat edilmesi gerekmektedir. Böyle durumlarda tasarımcı, çalışmada vurgulamak istediği önemli noktaları belirlemeli, belirlenen bu noktaların diğerlerine nazaran egemenliğini sağlamak için tasarımın ilkeleri ve öğelerinden yararlanmalıdır (Öztuna, 2007, s. 43). Bunu yaparken de tüm tasarım sürecinde olması gerektiği gibi bir miktar kısıtlamalara başvurulması gerekmektedir. Aksi takdirde elde edilen sonuç, karmaşık bir hal alarak, amaç dışında yollara sapılmasına sebep olabilmektedir (Ambrose ve Harris, 2008, s. 44).

Sıradüzenin fazla kullanılmasında sorunlar yaşandığı gibi eksik olduğu tasarımlarda da sıkıntılar meydana gelebilmektedir. Sıradüzenin göz ardı edildiği tasarımlar, izleyici ile iletişime geçemediği gibi onlara yol göstermekte eksik kalmakta ve izlemeleri gereken sıralama hakkında zihin karışıklığına sebep olabilmektedir. Bu nedenle tasarımın tamamlanabilmesi, bütün parçaların eksiksiz bir şekilde yerleştirilmesi ile doğrudan ilgilidir (Öztuna, 2007, s. 43).

3.2.3. Denge

Çeşitli dönemlerde varlığı daha da fazla hissedilen ve hayatın düzene girmesinde katkısının olduğu düşünülen bir kavram olan dengenin, yaşamın bir parçası olarak varlığını sürdüren tasarım ürünleri içerisinde olması kaçınılmaz bir durumdur. İzleyicinin dikkatini çekebilme yollarından biri olan dengeyi (ya da bazen dengesizliği) sağlama kuralına uyması, tasarım ürünlerinin her birinin amacı olduğu gibi bilgilendirme grafiklerinin de amaçları arasında yer alabilmektedir.

Tasarımın öge ve ilkelerine yer verdiği 'Görsel İletişimde Temel Tasarım' isimli kitabında Öztuna (2007, s. 23), denge konusundaki bilgilerini şu şekilde paylaşmaktadır:

Denge, öğelerin iki boyutlu düzlemde doğru şekilde düzenlendiğini duyumsamamıza sebep olmaktadır. Görsel dengesizlik, rahatsızlık duygusu yaratır

ki bu durumda öğeleri tekrar düzenleme gereksinimi duyulmaktadır.

... Gördüğümüz tasarımların büyük çoğunluğu, bilinçli olarak tasarımcılar tarafından dengelenmektedir. Bununla beraber, amaca dayalı dengesizlikler de tasarımda yer bulabilmektedir. Özel bir konu ya da temadan dolayı tasarımcılar, amaçları doğrultusunda izleyicide huzursuz kılıcı, endişe yaratıcı algılamaları kışkırtabilir. Tasarıma yönelik bu eylem, ilgimizi çeker ve hiç beklemediğimiz bu özellik, dikkat oranımızı arttırır (Öztuna, 2007, s. 23).

Tasarımın kendi içerisinde belirli bir dengeye sahip olması gerektiğini ileri süren Becer (2011, s. 67), tasarlanan alanın dikey bir yönde ortadan iki eşit parçaya bölündüğünde, her iki tarafın dengelenip dengelenmediğinin gözlemlenebildiğini, optik ağırlık dengesinin eşit bir şekilde dağılıp dağılmadığının farkedilebileceğini vurgulamaktadır. Optik ağırlık dengesini sağlamada etkili olan beyaz boşluk, kullanım şekline, yerine ve miktarına bağlı olarak bazen görsel unsurların bile önüne geçebilir (bkz. Görüntü 112).



Görüntü 112: Fabien Baron tarafından yapılan, beyaz alan kullanımı ile ilgili sayfa düzenlemesi örneği (<http://www.paperblog.fr/2809862/avatar-m-a-tuer-dit-la-lettrine/>).

Dengeyi sağlamanın en iyi yolunun elemanları optik bir noktada gruplamaktan geçtiğini ileri süren İstek (2004, s. 92), optik nokta yardımıyla sağlanan denge hakkındaki düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir:

Optik nokta, geometrik olarak sayfa ortasının biraz üstüdür. Çağdaş tasarım daha dinamik olmak zorundadır, dolayısıyla odak noktasını biz kendi dinamiklerimize göre yaratabiliriz. Grupladığımız tasarım elemanlarını diğer koşulları da göz önüne alarak sayfa içinde odaklayabiliriz (bkz. Görüntü 113) (İstek, 2004, s. 92).



Görüntü 113: Elemanların gruplanması yoluyla sağlanan denge için örnek bir görüntü, (İstek, 2004, s. 92).

Bölüm 3.2.1’de bahsedildiği üzere, tasarımda dağınık bir şekilde yerleştirilen elemanların toparlanıp, bütünlük içerisinde sunulması, etkili bir tasarım oluşturmak adına önemli ilkelerden biridir. Bu bütünlüğün sağlanmasına katkıda bulunacak ilke ise dengedir ve tasarımda denge var ise, bütünlükten söz etmek mümkündür. Birbiriyle bu kadar yakın ilişki içerisinde olan ilkelerin her birinin dikkatli bir şekilde uygulanmasının, etkili bir tasarım elde edebilmek için önemli bir kural niteliğinde olduğu unutulmamalıdır.

3.2.4. Tartım

Tasarımda öğelerin uyumlu ve düzenli bir şekilde tekrarlanmasıyla oluşan tartım (ritim) ilkesini, özünde hareket hissini barındıran temel tasarım ilkesi olarak tanımlayan Çellek ve Sağocak (2014, s. 219), bu durumdaki düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir:

El çırpma, yürüme koşma, tempo tutma gibi günlük etkinliklerimiz ritme dayanır. Hareket duygusu yaratan görsel ritimler tekrar üzerine şekillenirler. Akıcıdırlar, birbirine bağılıdırlar ya da ani ve dinamik olabilirler. Ritim aracılığıyla izleyici, tasarım içindeki öğeleri birbirine bağlar, süreklilik, akıcılık, etkileyicilik görsel ritmin oluşmasında önemli etkenlerdir (Çellek ve Sağocak, 2014, s. 219).

Ritim, farklı tasarım elemanlarının farklı şekilde tekrarlarıyla oluşmaktadır (Artut, 2004, s. 131, Hashimoto, 2003, s. 35; akt. Arıkan, 2008, s. 18). Reardon’a göre (2004, s. 117-119; akt. Arıkan, 2008, s. 18), tartım, öğelerin veya motiflerin düzenli tekrarlarından oluşur ve hareket çağrışımı yapar. Öztuna’ya (2007, s. 30) göre ise; “Ritim, sürekliliktir

ya da benzer ve eşit parçaların tekrarından meydana gelen akışkanlıktır. Ritim tempo ya da nabız atışı gibidir. Ayrıca tartım, değişik ölçülerin tekrarlanmasıdır; soğukluk ve donukluğun yerine sıcaklık ve hareketliliği getirendir.” (Öztuna, 2007, s. 30).

Tartımda, tekrarlar yardımıyla hareket olgusu yaratma söz konusu olmaktadır. Genel anlamda tasarım ilkelerinde var olan birbirleri ile bağlantılı olma yaklaşımı, tartım için de geçerliliğini korumaktadır. Tartım ilkesine uyulması yoluyla tasarımda devamlılık ve bütünlük ilkelerine de uyum sağlanmış olmaktadır. Bu durumu Becer (2011, s. 72) şu şekilde ifade etmektedir:

Bütünlük kavramı içinde de bir ritim olgusu vardır. Birbirine benzeyen biçimler bütünlük oluşturmak üzere bir yüzey üzerinde yinelendiklerinde, meydana getirdikleri doku içinde bir ritim oluşur. Bu ritim, tekdüze olanla alışılmamış olanı bir araya getirir. Birimler kendi aralarında ve ayrıntılarda oluşturdukları kontrastlarla yeniliği ve tazeliği vurgularken, birlikte meydan getirdikleri doku ise bütünlük oluşturur (Becer, 2011, s. 72).

Tartım, tasarım içerisinde izleyicinin göz hareketine müdahale ederek onları yönlendirmeyi başarabilmektedir. Bu sayede izleyici, vurgulanmak istenen noktaya rahat bir şekilde yönlendirilmektedir.

Grafik tasarımda görsel algı üzerine yazdığı kitabında Arıkan (2008, s. 18), tartımı üç kategoride incelemektedir. Bunları tekrar, ileri gidiş, birbirinin yerine geçme olarak sıralayan Arıkan, açıklamalarına şu şekilde devam etmektedir:

Tekrar; tekrar eden renk, çizim kalıbı, desen, çizgi, şekil veya biçimdir. Bir uyarıcının tekrarı aynı güçteki sabit bir uyarıcıdan daha kolay algılanır. İlerleyiş; renk, çizim kalıbı, desen, çizgi, şekil veya biçimin büyüyerek veya küçülerek tekrarlanmasıdır. Zihin, ebatları değişse de bu biçimleri benzer olarak algılar ve gruplandırır.

Birbirinin yerine geçme; aynı çizim kalıbı içine farklı çizgi, şekil veya biçimlerin serpiştirilmesidir. Düzgün şekilde bükülen çizgiler veya kenarların birkaç değişiklikle düzenlendiği bir çizim kalıbını temsil eder (Arıkan, 2008, s. 18).

3.2.5. Karşıtlık

Tasarımda dikkat çekiciliği sağlama, tasarıma hareket katma, odak noktası belirlenmesi, çeşitlik elde edilmesine katkıda bulunan yardımcılarından bir diğeri de karşıtlıktır (zıtlık, kontrastlık). Öyle ki Çellek ve Sağocak (2014, s. 244) bu durumu şu şekilde dile getirmektedirler: “Sözcük anlamıyla zıtlık; karşıtlık, karşıt olma, çelişki

olarak ele alınmaktadır. ... Zıtlık yoksa hareket yoktur, varlık yoktur, süreç yoktur.” Bir başka tanımlamada karşıtlığı, ‘Düzeyde farklı bir eleman yapılanmasıyla odak noktası meydana getirmektedir.’ şeklinde ele alan Hashimoto (2003, s. 44; akt. Arıkan, 2008, s. 19)’nun bu fikrini destekleyen Arıkan ise (Arıkan, 2008, s. 19), tasarımdaki her elemanın konumu yardımıyla odak noktasının belirlendiğini ve tasarımda yer alan herhangi bir elemanın diğer elemanlardan daha uzak yerleştirilmesi sayesinde odak noktasının oluşturulacağını ve böylece tasarımın dikkat çekiciliğinin arttırılacağını savunmaktadır.

Öztuna ise, (2007, s. 44), tasarımcıların, tasarımda dikkat çekmek istedikleri önemli noktaları vurgulamaları için karşıtlık ilkesini kullandıklarını dile getirmektedir. Bu bakımdan ele alındığında karşıtlığın, tasarımdaki diğer ilkelerle etkileşime girerek, tasarımın tamamına etki ettiği söylenebilmektedir.

Tasarımın etkili bir şekilde düzenlenmesine yardımcı olan ilkelerin, birbirleri ile etkileşim içerisinde hareket ettiklerini ise Hashimoto (2003, s. 44; akt. Arıkan, 2008, s. 19) şu sözleriyle açıklamaktadır:

Tasarımda yüzey üzerinde birden fazla odak noktası olabilir, bu durumda dikkat dağılması oluşabilir. Bu durumda görsel hiyerarşiye dikkat edilmelidir. Görsel hiyerarşi vurgu alanlarını, odak noktalarını doğru yapılandırmaya yardımcı olur. Grafik yüzeyde göz bu odak noktalarından birini ilk etapta algılamalıdır ve bu odak noktası en önemli ve en dikkat çekmesi istenen olmalıdır. Bu durum ilk önemli odaktan belli bir sırayla diğer odaklara ulaşılacak ve göz beyin koordinasyonu doğru algılamayı gerçekleştirebilecektir (Hashimoto, 2003, s. 44; akt. Arıkan, 2008, s. 19).

Karşıtlığın, tasarımda egemenlik ile bağlantılı olan odak noktasını oluşturmak için kullanılan yollardan birisi olduğunu destekleyen Çellek ve Sağocak (2014, s. 244), bunun, odak noktasının merkezine, çalışmanın bütünüyle karşıt olan bir ögenin yerleştirilmesiyle elde edileceğini vurgulamaktadır.

Karşıtlık; renk, doku, şekil, boyut, yön veya konum gibi birden fazla etkenin yardımıyla elde edilmektedir. Sayılan bu ögeler üzerinde uygulanan farklılıklar yoluyla sağlanan karşıtlık sayesinde, tasarım tekdüzelikten kurtarılmış olmaktadır. Bunun yanı sıra tasarımda belirli görevler üstlenen karşıtlık, görsel ilgiyi sağlayabilmekte, belirli bir noktayı vurgulayabilmekte ve içeriği dışı vurabilmektedir. Adında da anlaşılacağı üzere karşıtlık, büyük ve küçük, açık ve koyu, sade ve karmaşık gibi karşıt kutuplar halinde çift etkileşim oluşturan ögeler yardımıyla elde edilmektedir (Çellek ve Sağocak, 2014, s. 244).

Birbirleriyle domino etkisi göstererek ilerleme kaydeden ilkelere bütünüyle dikkat edilmesinin yanı sıra her birine ayrı ayrı özen gösterilerek hareket edilmesi ve bunlara göre düzenlemelerin gerçekleştirilmesi, etkili bir tasarım oluşturabilme yolundaki ilk adımlardan birini oluşturmaktadır. Bu bakımdan incelendiğinde ve yukarıdaki açıklamalar göz önünde bulundurulduğunda, düzenlemelerde karşıtlığın sağlanması, etkili tasarım yolunda atılacak adımlardan birini oluşturarak tasarımcının büyük yardımcılarında biri olarak kabul edilmektedir.



4. BÖLÜM: TAŞINMAZ KÜLTÜR VARLIKLARINI TANITICI BİLGİLENDİRME GRAFİKLERİNDE KARŞILAŞILAN TASARIM SORUNLARININ ÖRNEKLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Bu bölümde, birinci kısımda Türkiye'nin çeşitli bölgelerini temsilen seçilmiş şehirlerin tanıtımının yapıldığı, daha çok basılı ortamlar için tasarlanmış bilgilendirme grafiklerinden örnekler incelenecektir. Örneklerini incelemek üzere seçilmiş şehirlerin, hazırlanan tez konusunda belirtilmiş olan taşınmaz kültür varlıklarına ve aynı zamanda UNESCO Dünya Miras Listesi'nde yer alan varlıklara sahip olmasına dikkat ederek seçim yapılmakta, seçilen bu şehirlerin tanıtımı için yapılan bilgilendirme grafikleri örneklerine ağırlık verilerek incelemeler gerçekleştirilmektedir. İkinci kısımda ise dünyanın farklı şehirlerinden bilgilendirme grafikleri örnekleri irdelenecektir.

4.1. UNESCO DÜNYA MİRAS LİSTESİ

UNESCO kelimesi, İngilizce United Nations 'Educational, Scientific and Cultural Organization' kelimelerinin baş harflerin alınmasıyla oluşturulmuştur. Dilimizde "Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu" biçiminde karşılık bulan UNESCO, kendisine üye olmuş olan her devletten oluşturulan Milli Komisyonlar aracılığıyla, eğitim, bilim ve kültür alanlarında amaçladığı çalışmalarını gerçekleştirmeye çalışmaktadır (<http://www.unesco.org.tr/?page=15:62:1:turkce>).

Amacını; 'Bütün insanlığın ortak mirası olarak kabul edilen evrensel değerlere sahip kültürel ve doğal varlıkları dünyaya tanıtmak, toplumda söz konusu evrensel mirasa sahip çıkacak bilinci oluşturmak ve çeşitli sebeplerle bozulan, yok olan kültürel ve doğal değerlerin yaşatılması için gerekli işbirliğini sağlamak' olarak tanımlayan UNESCO'nun 17 Ekim–21 Kasım 1972 tarihleri arasında Paris'te toplanan 17. Genel Konferansı kapsamında, 16 Kasım 1972 tarihinde "Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşme" kabul edilmiştir (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44423/dunya-miras-listesi.html>).

Kabul edilen bu sözleşme kapsamında, uluslararası düzeyde öneme sahip ve bu nedenle korunmaya değer bulunan doğal oluşumlar, anıtlar ve sitler "Dünya Mirası" statüsü içerisinde yer almaktadır. Görevini; 'Taşınmaz kültür varlıklarının yanı sıra

taşınır kültür ve tabiat varlıklarının belirlenmesi, değerlendirilmesi, korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması' olarak tanımlayan Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, hazırladığı resmi web sitesinde "Dünya Mirası" statüsünün hangi süreçlerden geçilerek kazanıldığını özetlemektedir:

Sözleşmeyi kabul eden üye devletlerin UNESCO'ya başvurusuyla başlayan ve Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi (ICOMOS) ve Uluslararası Doğayı ve Doğal Kaynakları Koruma Birliği (IUCN) uzmanlarının başvuruları değerlendirmesi sonunda tamamlanan bir işlem dizisinden sonra aday varlıklar Dünya Miras Komitesinin kararı doğrultusunda bu statüyü kazanmaktadır (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44423/dunya-miras-listesi.html>).

Ayrıca Dünya Mirası Listesi'ne dahil olabilmek için çeşitli kriterler mevcuttur. Bunun için aday gösterilen alanların üstün evrensel değer (OUV) sahibi olması ve aşağıda sıralanmakta olan 10 seçim kriterlerinden en az bir tanesini yerine getirmesi gerekmektedir. Bunlar:

1. İnsanoğlunun yaratıcı dehasını gösteren bir başyapıt olması;
2. Şehir planlaması veya peyzaj düzenlemesi, anıtsal sanatlar, mimari veya teknoloji alanlarındaki gelişmeler üzerinde, dünyanın belli bir kültür alanı veya zaman dilimi içerisinde, kayda değer bir insani değer etkileşimi sergilemesi;
3. Yaşayan veya yok olmuş bir medeniyete ya da bir kültürel geleneğe ait eşsiz veya üstün bir tanıklık teşkil etmesi;
4. İnsanlık tarihinin belli dönemi veya dönemlerini gösteren, üstün bir bina çeşidi, mimari veya teknolojik bütün veya tabiat örneği olması;
5. Geleneksel insan yerleşiminin, bir kültür veya kültürlerle has kara veya deniz kullanımına veya özellikle de geri döndürülemez değişimlerin etkisi altında savunmasız hale gelen doğayla insan etkileşimine üstün bir örnek olması;
6. Üstün evrensel değere sahip yaşayan gelenekler veya etkinliklerle, fikirler veya inançlarla, sanatsal veya edebi çalışmalarla doğrudan veya somut bir şekilde bağlantılı olması (Komite bu kriterin tercihen başka bir kriterle birlikte kullanılmasını öngörmektedir);
7. Üstün doğal fenomene veya üstün doğal güzelliğe ve estetik öneme sahip alanları içermesi;
8. İlk yaşam kaydı, arazi şekillerinin gelişmesinde süregelen önemli jeolojik süreçler veya önemli jeomorfik veya fizyografik özellikler de dahil olmak

üzere, dünya tarihinin ana aşamalarını temsil edecek nitelikte üstün örnekler olması;

9. Karada, tatlı suda, kıyasal ve denizsel ekosistemlerde, bitki ve hayvan topluluklarında süregelen ekolojik ve biyolojik sürece ve gelişimine üstün örnek teşkil etmesi;

10. Bilim açısından veya değerlendirmesinden üstün evrensel değere sahip olan ve tehdit altındaki türler de dahil olmak üzere, biyolojik çeşitliliğin yerinde korunması için en önemli ve kayda değer doğal ortamları içermesi

olarak sıralanmaktadır (http://www.unesco.org.tr/dokumanlar/jeopark/dm_bilginotu.pdf).

Sıralanan maddelerden de anlaşılacağı gibi seçilecek alanların kendi içlerinde büyük önem ve değerlere sahip olması gerektiği, sahip olduğu bu kriterler yardımıyla da diğerlerinden sıyrılıp listede yerine alabilmesi için ince elenip sık dokunduğu anlaşılabilir.

Dünya Miras Komitesi tarafından üstün evrensel değere sahip oldukları tanımlanan ve onaylanan, kültürel, doğal ve hem kültürel hem doğal olarak üç başlık altında toplanan miras alanlarını içeren, içerisinde Türkiye'den değerlerin de yer aldığı çok sayıda mirasla, UNESCO Dünya Miras Listesi yenilenerek varlığını sürdürmektedir. Bu bağlamda UNESCO Dünya Miras Listesinde yer alan, 814'ü kültürel, 203'ü doğal ve 35'i karma olmak üzere 2016 yılı itibarıyla toplam 1052 adet güncel miras alanı bulunduğu tespit edilmektedir

(http://www.unesco.org.tr/dokumanlar/jeopark/dm_bilginotu.pdf).

4.2. TÜRKİYE'DEN ÖRNEKLER

Ülkemizin, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü'nün sorumluluğu altında yürüttüğü çalışmalar neticesinde bugüne kadar UNESCO Dünya Miras Listesi'ne 16 adet varlığımızın alınması sağlanmıştır

(<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44423/dunya-miras-listesi.html>). Bu varlıklardan bazıları ve bu varlıkların tanıtımı amacı ile yapılmış bilgilendirme grafiği örnekleri, buldukları şehirlerin başlığı altında aşağıda sıralanmış olan bölümlerde incelenmektedir.

4.2.1. İstanbul

“Dünya tek bir devlet olsa, başkenti İstanbul olurdu!” *Napoleon Bonaparte*

İstanbul'un önemini vurgulayan sözlerden sadece biri olan bu cümle, İstanbul'un sadece Türkiye sınırları içerisinde kalan ve önemli sayılan şehirlerden biri olmaktan sıyrılıp dünya çapında bir şehir olmasının göstergesi niteliğindedir (bkz. Görüntü 114). Tarih boyunca çeşitli medeniyetlere kucak açması sebebiyle sahip olduğu kültürel, tarihi birikimi ve çeşitliliği, eşsiz doğasıyla bütün ilgiyi üzerine çeken İstanbul, coğrafi olarak Asya ve Avrupa arasında bir köprü vazifesi görmesi sebebiyle de stratejik bir öneme sahiptir. Bu özelliği sayesinde Doğu ve Batı kültürünün harmanlandığı yer olarak tanımlanması, bünyesinde barındırdığı çeşitliliğin kaynaklarından biri olarak ele alınabilmektedir.



Görüntü 114: İstanbul'dan bir görüntü

(<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,165064/genel-bilgiler.html>).

Saymakla bitemeyecek kadar çok özelliğe sahip olması sebebiyle İstanbul'un kendine özgü benimsenmiş özellikleri sayesinde UNESCO Dünya Miras Listesinde, Türkiye sıralamasında ilklerde yer alması kaçınılmaz bir durumdur.

Bu özelliklere sahip olması sebebiyle değerli yerler arasında incelenen, MÖ 7. yy.da kurulmuş olan, kuzeyinde Haliç, doğusunda İstanbul Boğazı ve güneyinde Marmara Denizi ile komşuluk yapan kısım 'Tarihi Yarımada' olarak adlandırılmakta ve 'İstanbul'un Tarihi Alanları' başlığı altında listede yerini almaktadır.

“İstanbul'un Tarihi Alanları”

UNESCO Dünya Miras Listesi'ne Alınma Tarihi: 1985

Liste Sıra No: 356

Yeri: Marmara Bölgesi, İstanbul

Kategori: Kültürel

İstanbul; Avrupa ve Asya'yı birbirine bağlayan stratejik öneme sahip olması nedeniyle tarihi boyunca kentte hüküm süren uygarlıklar arasında her daim gözde yerlerden biridir. Tarihe yön veren büyük imparatorluklara başkentlik yapmasının nedenleri arasında, bu özelliği de yer almaktadır.

Tarihi, kültürel, siyasi ve stratejik açıdan bu kadar büyük öneme sahip olan İstanbul, 1985 yılında UNESCO Dünya Miras Listesi'ne 4 farklı bölge olarak dahil edilmiştir. Bunlar; Hipodrom, Ayasofya, Aya İrini, Küçük Ayasofya Camisi ve Topkapı Sarayı'nı içine alan Sultanahmet Kentsel Arkeolojik Sit Alanı; Süleymaniye Camisi ve çevresini içine alan Süleymaniye Koruma Alanı; Zeyrek Camisi ve çevresini içine alan Zeyrek Koruma Alanı ve İstanbul Kara Surları Koruma Alanı'nı içermektedir (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44425/istanbulun-tarihi-alanlari.html>).

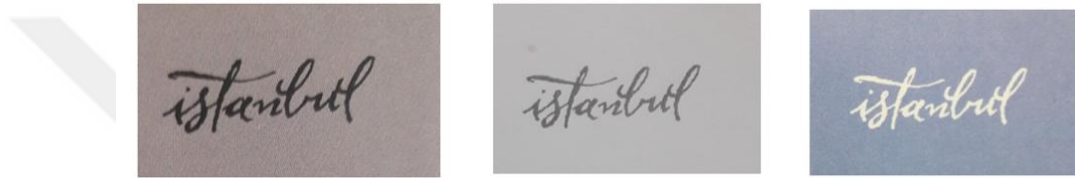
T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, İstanbul İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü tarafından hazırlanan ve İstanbul'un tanıtımını amaçlayan bilgilendirme grafiklerinden biri, aşağıda görselleri sıralanmış olan broşür tasarımıdır (bkz. Görüntü 115).



Görüntü 115: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı bilgilendirme grafiğinin bir parçası olan broşür tasarımının kapak sayfasından bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/Eklenti/9382,istanbultrpdf.pdf?0>).

Chess Creative Design tarafından gerçekleştirilen tasarımın genel anlayışında hakim olan fotoğraf kullanımı, kapak tasarımından başlayarak kendini göstermektedir.

Kullanılan fotoğrafların yüksek çözünürlükte olması, bilgilendirme grafiklerinin önemseydiği görsel okunurluğu sağlaması açısından olumlu bir örnek oluşturmaktadır. Çoğunlukla gri değerlerin baskın geldiği kapak fotoğrafında, İstanbul Boğazı ve ünlü Ortaköy Meydanının görseli kullanılmıştır. “İstanbul” sözcüğünden oluşan başlıkta kullanılan tipografide de renk olarak gri değerler tercih edilmiştir. Başlıkta kullanılan yazı karakterinde el yazısı formunda oluşturulmuş bir font kullanılmıştır. Başlık için kullanılmış olan bu yazı karakterinin, broşür içerisinde sağ üst köşede yaklaşık 10-11 punto büyüklüğünde ve sayfada yer alan görselin fonunda yer alan renge göre siyah, gri ve beyaz olarak üç farklı şekilde yerleştirilerek sunulduğu görülmektedir (bkz. Görüntü 116).



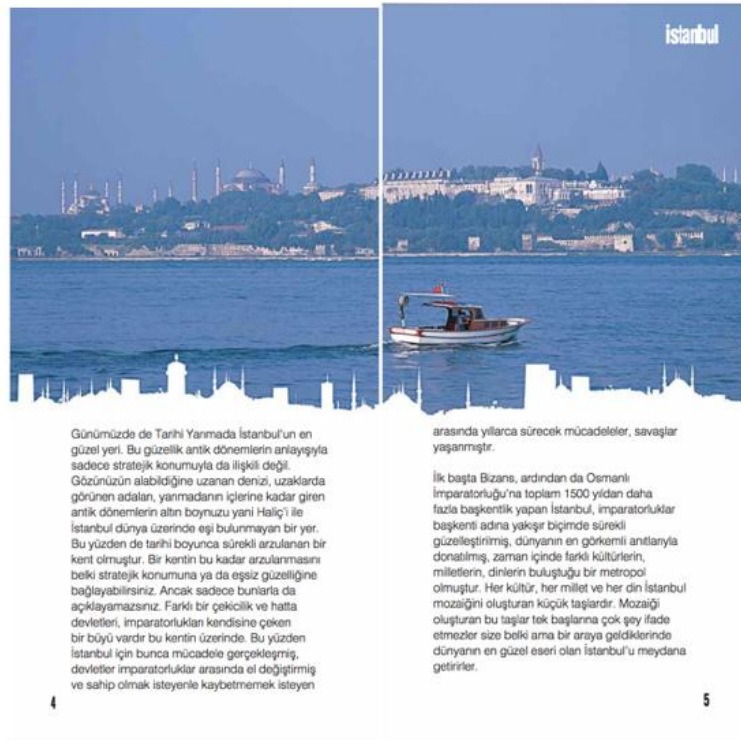
Görüntü 116: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı broşür tasarımının sağ üst kısmında tipografi kullanımından bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/Eklenti/9382,istanbultrpdf.pdf?0>).

Sayfa tasarımları incelendiğinde, görsel ve yazının oranlanması yoluyla yerleştirmeler yapıldığı görülmektedir. Sayfa düzeninde gerekli kenar boşlukları yeterince verilmiş, kullanılan görsellere göre düzenlemeler yapılmıştır. Tipografinin görsellerin üzerinde yer alarak kullanıldığı sayfa düzenlemelerinde, görselin doku yoğunluğunun az olduğu alanlar ve boşluklar, tipografinin kullanımına ayrılmıştır. Bu sayfalarda geniş açılardan çekilmiş büyük fotoğraflar kullanılarak, sayfanın tamamı bu fotoğraflarla doldurulmaktadır. Bu düzenlemede koyu zemin üzerine siyah renk ile uygulanan metin, okunurluğu zayıflatmaktadır (bkz. Görüntü 117).

Bazı sayfalarda, görsel ve tipografi belli bir oranda ve dengeli bir şekilde kullanılmıştır. Bu ayırım, fotoğrafın alt kısmında yer alan sınırlamada İstanbul silüetinin yerleştirilmesi yoluyla ele alınmıştır. Ayrıca yazının arka fonunda kullanılan beyaz leke bu silüette de devam ettirilerek ayırımın daha belirgin olması sağlanmıştır (bkz. Görüntü 118).



Görüntü 117: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı broşür tasarımının karşılıklı sayfalarından bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/Eklenti/9382,istanbultrpdf.pdf?0>).



Görüntü 118: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı broşür tasarımının karşılıklı sayfalarından bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/Eklenti/9382,istanbultrpdf.pdf?0>).

Dinlerin Kesişme Noktası: Haliç Boyunca Balat ve Fener

Günümüzün Haliç'i Bizans'ta altın boynuz olarak isimlendiriliyordu. Bir efsaneye göre Zeus tarafından ineğe çevrilen İo boynuz darbeleriyle oluşturmuştur Haliç'i. Bu ismi almasının bir diğer nedeni olarak da bir zamanlar Haliç'te çok sayıda olan ve parlayan pulları tüm denizi yakamozlu bir hale sokan palamut balıkları gösteriliyor. Gerçi altın rengine bürünmesi için balıklara da ihtiyaç yok. Gün doğumunda ve batımında sulara düşen güneş ışınları yetiyor bu manzara için.

Görüntü 119: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı broşür tasarımının başlık ve metinde yazı karakteri kullanımını gösteren bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/Eklenti/9382,istanbultrpdf.pdf?0>).

Başlıklar kendi içerisinde incelendiğinde, Görüntü 119'dan da anlaşılabilceği üzere satır boşluk düzenlemelerinde eksiltilmiş satır boşluk düzeninin tercih edildiği, bu sebeple satırların birbirlerine yakın bir şekilde dizildiği görülmektedir. Broşürün tamamında kullanılan bu düzenlemenin okunurluğu zayıflattığı söylenebilir.

Dünyanın farklı noktalarında yetişen binlerce bitkinin bir arada görülebileceği, doğa meraklılarının mutlaka ziyaret etmesini tavsiye ettiğimiz bir saklı cennet olan **İstanbul Üniversitesi Botanik Bahçesi** Süleymaniye Camisi'nin ve İstanbul Müftülüğü'nün arkasında yer alıyor. Buraya kadar gelmişken gezmenizi tavsiye ederiz. Ancak özel izin almanız gerektiğini de hatırlatalım.

Caddeyi takip etmeye devam edin. Bir diğer büyük cadde olan ve Osmanlı Dönemi'nin ünlü eğlence merkezi Direklerarası'nın yer aldığı Şehzadebaşı Caddesi'ne çıktıktan sonra sağa dönerek cadde boyunca devam edin. Sağımızda ilk olarak 1720 tarihli **Damat İbrahim Paşa Külliyesi** ni göreceksiniz. Külliyenin tüm yapılan bir avlu içerisine dizilmiş durumda.

Görüntü 120: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı broşür tasarımında kalın harf biçemi kullanımını gösteren bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/Eklenti/9382,istanbultrpdf.pdf?0>).

Broşürün genelinde gözlemlenen dizgi düzenlemesi, soldan bloklanmış, sağdan serbest bir şekilde düzenlenmiş bir yazı alanı kullanımınıdır (bkz. Görüntü 120). Daha önce 'Tasarım Sorunları' başlığı altında incelendiği üzere, bu tarz bir dizgi düzenleme biçimi, yazı takibini kolaylaştırıp, okunurluğu arttırdığı için tercih edilmektedir. Bir diğer düzenleme ise, sınırları belirli olan görsellerin etrafına dizilen metnin, görselin dış hatlarındaki girinti çıkıntıyla aynı şekilde hareket ettirilerek akıp gitmesi şeklinde oluşturulmaktadır (bkz. Görüntü 121).



Bir zamanlar Bizans İmparatorluğu'nun en önemli kenti olan İstanbul böylece camiler, hanlılar, hamamlar ve türbelerle yeni bir kimlik kazanarak bir kez daha hayran olunacak bir kent haline gelmiştir.

Diğer dinlere hoşgörü biçimde yaklaşan Osmanlılar, Anadolu'nun birçok yerinde olduğu gibi Hristiyan ve Musevi halkın ibadetlerini rahatça yapabilmeleri için kilise ve sinagoglardan bir bölümünü kendilerine tahsis etmiştir.

Padşaha has yemekler ise ayrı bir bölüm olan padişah mutfağında baş ağı tarafından hazırlanırdı. Günümüzde bu mutfağın Osmanlı'ya hediye gelmiş çok nadide Çin ve Japon porcelenleri, Osmanlı mutfağında kullanılan baki, porcelen ve camdan çeşitli mutfak eşyalarının sergilendiği müzeler olarak hizmet vermektedir.

Daha önce de bahsettiğimiz gibi Topkapı Sarayı tek selende tamamlanmamış, zaman içinde inşa edilmiş ve doğrutusunda yapılan eklemelerle büyümüştür. Avlunun solunda mutfakların tamamı kâğızda kalan ve bu avlunun en önemli kısmı Divan-ı Hümayun'da Kanun Sultan Süleyman Dönemi'nde inşa edilmiştir. Divan, Osmanlıların en önemli devlet işlerini gördüğü toplantıların toplanması için kullanılır. Bu toplantılarda halkın problemlerinden, devlet atamalarına kadar her türlü sorun ele alınır. İki yanında yer alan kemalar ise bu bölüme işleri olan Divan-ı Hümayun Kalemi ve Defterhane.



Çinlerin Ad Verdiği Sultan Ahmet Camisi: Mavi cami olarak da bilinen Sultan Ahmet Camisi, İstanbul'un simgesi haline gelmiş anıtlarından, Mavi Cami ismini iç dekorasyonunda kullanılan dönemin en güzel örneği İznik çinilerinden alıyor. Çinilerin tam sayısı da biliniyor. Duvarları süsleyen tam 21 bin 43 adet birbirinden değerli ve paha biçilmez göz alıcı İznik çinisi hakkıyla adını veriyor camiye. Minarelerindeki şerh sayısı 16. Bu da camiyi yaptıran Sultan Ahmet'in Osmanlıların 16. padişahı olmasına işaret ediyor. Caminin mimarı da Mimar Sinan'ın yetiştirdiği öğrencilerden Seddikar Mehmet Ağa.

Görüntü 121: İstanbul'un tanıtımını yapıldığı broşür tasarımında görselin etrafında dönen yazının kullanıldığı sayfa düzenlemelerinden bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/Eklenti/9382,istanbultrpdf.pdf?0>).

Bu tür 'çevresinde dolaşma' şeklinde yapılan yazı düzenlemelerinde dikkat edilmesi gereken noktaları Sarıkavak (2009, s. 144) şu şekilde açıklamaktadır:

Karmaşık bir 'çevresinde dolaşma' artık dizgi ve çizim programlarında rahatlıkla yapılabilmektedir. Ancak her durumda, biçimi belirlenmiş metin alanı üzerinde kalan resimlemeye verilen itme değeriyle oluşabilecek uygunsuz harf bölünmeleri elle düzeltilmelidir. Üstelik çevresinde dizginin dolaşması istenen öge üstte olmalı ve yazı bloğuyla nasıl bir çevresinde dolaşma ilişkisine geçeceğine göre dizgi yerleştirilmelidir. Örneğin sol blok-sağ serbest bir dizginin sağ tarafına konulacak öge uygunsuz bir 'çevresinde dolaşma' oluşturacaktır (Sarıkavak, 2009, s. 144).

Görüntü 121'de ortada sunulan örnek, Sarıkavak'ın bu açıklamalarını yansıtmaktadır. Sol blok-sağ serbest dizgeli bu düzenlemede yazının görsel etrafında uygunsuz bir çevresinde dolaşma oluşturduğu, bu sebeple de görsel ve yazı alanı arasında gözü rahatsız edecek bir hareketin ve boşluğun oluştuğu gözlemlenmektedir.

Broşürün arka kapağının iç kısmında yer alan haritada İstanbul'un gezilecek yerleri ve güzergahları gösterilmektedir (bkz. Görüntü 122).



Görüntü 122: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı broşür tasarımında kullanılan haritadan bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/Eklenti/9382,istanbultrpdf?0>).

Pastel tonların hakim olduğu haritada, ana yollar sarı, ara yollar ise beyaz renkle gösterilmektedir. Denizi vurgulaması adına açık mavi bir zemin üzerine yerleştirilen haritada, incelenecek bölgeleri belirginleştirmek amacıyla zeminde kullanılan açık mavinin bir iki ton koyusu kullanılmıştır. Belirli yerleşim alanlarının açık pembe ve binaların ise aynı rengin birkaç ton koyusu ile gösterildiği bölümler yer almaktadır.

Tipografik olarak sadece gezilecek yerlerin ve bazı semtlerin isimlerine yer verilmiş olup sokak, cadde vb. yerlerin isimleri belirtilmemiştir. Büyük harf kullanılarak ifade edilen ve alanın büyüklüğüne göre punto değişikliğine gidilen yerlerde, ayrıca Mısır Çarşısı, Kapalı Çarşı, Sultan Ahmet Camii, Topkapı Sarayı gibi gezilecek mekanlar ile semtler arasında da renk ayırımına gidilmiştir. Gezilecek yerlerde dikkat çekmesi ve önce okunması adına kırmızı kullanılırken, semtler için ikinci planda kalması için turuncu tonlarında bir renk tercih edilmiştir (bkz. Görüntü 123).



Görüntü 123: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı broşür tasarımında kullanılan haritanın tipografi kullanımını örnekleyen bir görüntü
(<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/Eklenti/9382,istanbultrpdf.pdf?0>).

Haritada çeşitli piktogramlar kullanılmaktadır. Hakim olan pastel renkler üzerinde dikkat çekmesi adına piktogramlarda tek renk kullanılmış ve renk olarak da koyu gri tercih edilmiştir. Cami, kilise, havra gibi ibadet yerlerinin yanı sıra, müze, polis merkezi, Galata Kulesi vb. yerlerin piktografik bir dille sunumu yapılmıştır (bkz. Görüntü 124). Ancak bu piktogramların neyi simgelediği, neyi ifade ettiği konusunda açıklayıcı bir bilgilendirme bölümü yer almamaktadır. Bu eksikliğin kullanıcılar arasında bir kavram karmaşasına neden olabileceği düşünülmektedir.



Görüntü 124: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı broşür tasarımında kullanılan harita için hazırlanmış piktogram dizgesinden bir görüntü
(<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/Eklenti/9382,istanbultrpdf.pdf?0>).

Ayrıca var olan bu piktogram dizgesinin haricinde, diğerlerinden dil birliği açısından ayrılan, farklı bir üslupta hazırlanmış iki adet piktogram kullanılmaktadır. Haritada açıklayıcı bölüm olmadığı için tam anlamıyla neyi ifade ettiği bilinmeyen, liman ve su

parklarını belirtebileceği tahmin edilebilen bu piktogramların, İstanbul hakkında bilgi sahibi olmayan kişiler için bilgilendirme görevinden uzak olduğu söylenebilir (bkz. Görüntü 125).



Görüntü 125: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı broşür tasarımında kullanılan harita için hazırlanmış farklı piktogram dizgesinden bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/Eklenti/9382,istanbultrpdf.pdf?0>).

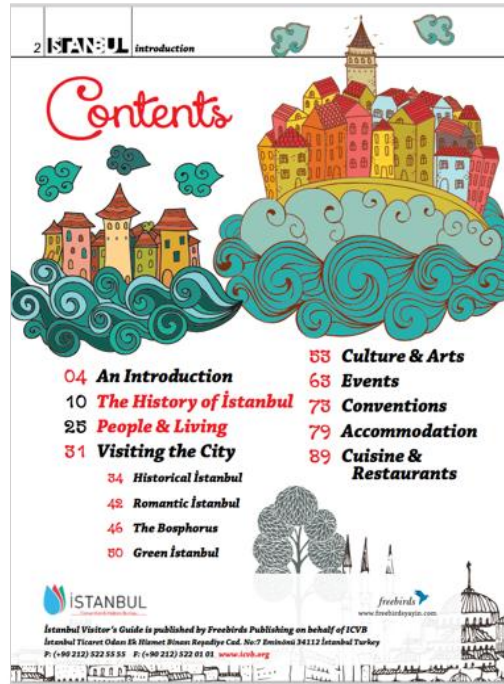
En büyük sorunlardan biri olan açıklama bölümünün yer almadığı, ihmal edildiği haritanın ayrıca sokak, cadde isimleri gibi yönlendirme için gerekli bilgilere sahip olmaması, kişileri ulaşmak istedikleri yerlere nasıl gidebilecekleri konusunda da bir bilgilendirme kaygısının olmadığını göstermektedir.

İstanbul için yapılan başka bir bilgilendirme grafiği örneği olarak yabancı turistlere yönelik yapılmış broşür tasarımı verilebilir (bkz. Görüntü 126).



Görüntü 126: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı, İngilizce olarak hazırlanmış broşür tasarımının kapak tasarımından bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,165914/istanbul-visitors-guide.html>).

Kapak tasarımında kullanılmış olan tasarım dilinde diğerlerinden farklı bir üslup kullanıldığı gözlemlenmektedir. Kapakta kullanılmış olan illüstratif yaklaşımın içindekiler sayfasında da devam ettirildiği gözlemlenmektedir. Kullanılan yazı karakterlerinin bu yaklaşımı destekler nitelikte olduğu ve bütünlük sağlandığı söylenebilir (bkz. Görüntü 127).



Görüntü 127: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı, İngilizce olarak hazırlanmış broşür tasarımının içindekiler sayfasından bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,165914/istanbul-visitors-guide.html>).

İllüstratif bir yaklaşımla hazırlanmış kapakta, başlıkta kullanılan yaklaşımda da farklı bir anlayışın hakim olduğu görülmektedir. Boşluk doluluk dengesinden yararlanılarak tasarlanmış başlıkta, renk olarak sarının kullanılması, fonda kullanılan koyu mavi renk ile zıtlık oluşturularak okunurluğu arttırmakta ve vurgulamayı sağlamaktadır (bkz. Görüntü 126). Bu düzenlemenin, sayfa tasarımlarının belirlenmiş yerlerinde, siyah beyaz şekilde kullanılmasıyla devamlılığı sağlanmıştır (bkz. Görüntü 128).



Görüntü 128: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı, İngilizce olarak hazırlanmış broşür tasarımının sayfalarında kullanılan İstanbul logosundan bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,165914/istanbul-visitors-guide.html>).

Kapakta dikkat çeken, bilgi düzenlenmesine yardımcı unsurlardan biri, pembe ve sarı renk kodlamaları yardımıyla ayırımın sağlandığı ve ilgili başlıkların da bu renklerle

hazırlanmış içi boş kareler içerisinde gruplanması şeklinde sunumuyla gerçekleştirilmesidir (bkz. Görüntü 129).



Görüntü 129: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı, İngilizce olarak hazırlanmış broşür tasarımının kapak sayfasında kullanılan renk kodlamalarını ve gruplamayı gösteren bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,165914/istanbul-visitors-guide.html>).

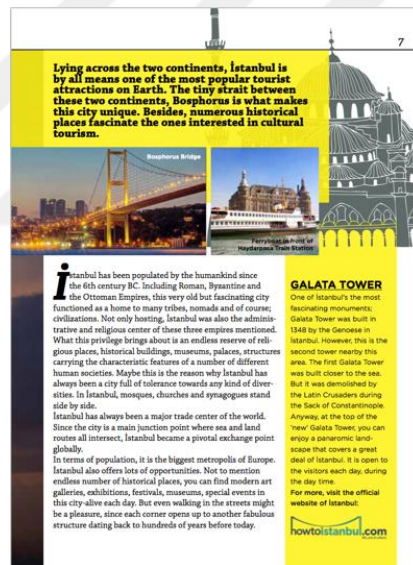
Yapılan bu grupta Görüntü 129'da izlendiği üzere, broşür içerisinde pembe renk yardımıyla vurgulamanın yapıldığı alanların; 'insan, tarih, sanat, kültür ve olaylar' başlıkları altında ifade edilebilecek şeyleri kapsadığı, sarı renk yardımıyla vurgulamanın yapıldığı alanların ise; 'kalacak yerler, yeme-içme, gezi, alışveriş ve eğlence' gibi başlıklar altında toparlanabilecek şeyleri kapsadığı görülmektedir.



Görüntü 130: İstanbul'un tanıtımının yapıldığı, İngilizce olarak hazırlanmış broşür tasarımının sayfa düzenlemelerinde kullanılan renk kodlamaları ve gruplamaları gösteren bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,165914/istanbul-visitors-guide.html>).



Görüntü 131: İstanbul'un tanıtımın yapıldığı, İngilizce olarak hazırlanmış broşür tasarımının iç kapak sayfasından bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,165914/istanbul-visitors-guide.html>).



Görüntü 132: İstanbul'un tanıtımın yapıldığı, İngilizce olarak hazırlanmış broşür tasarımının sayfa tasarımından bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,165914/istanbul-visitors-guide.html>).

Genel olarak incelendiğinde, sayfa tasarımlarının oldukça yoğun bilgi ve görseller içermesi sebebiyle kalabalık olduğu ve gözü yorduğu söylenebilir (bkz. Görüntü 130-131-132).

Tasarım içerisinde kullanılmakta olan diğer bir yaklaşım ise İstanbul'un sayısal verilerle tanıtımının yapıldığı infografik tasarımıdır. İstanbul'a ait önemli verilerin sayısal

değerlerine yer verilen infografik çalışması, broşürde yer alan başarılı örnekler arasında yer almaktadır (bkz. Görüntü 133).



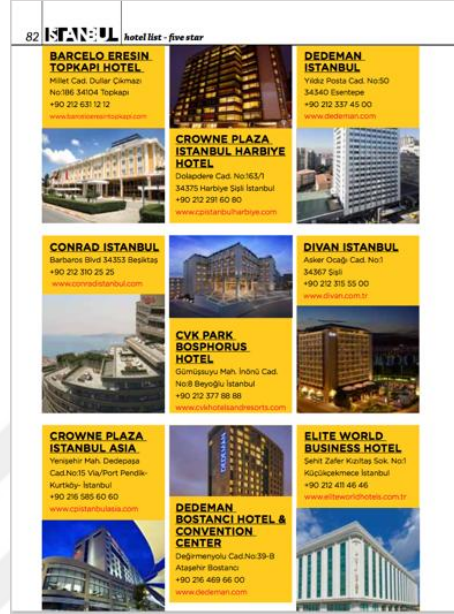
Görüntü 133: İstanbul'un tanıtımın yapıldığı, İngilizce olarak hazırlanmış broşür tasarımında kullanılmış olan infografik tasarımından bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,165914/istanbul-visitors-guide.html>).

Bilgilendirme grafiklerinin yalın anlatımlarından biri olan piktogram kullanımının da uygulandığı broşür tasarımında, bu anlayışın 'pratik bilgilendirme' başlığı altında ziyaretçilerin çeşitli gereksinimlerini karşılamak amacıyla yapıldığı görülmektedir (bkz. Görüntü 134).



Görüntü 134: İstanbul'un tanıtımın yapıldığı, İngilizce olarak hazırlanmış broşür tasarımında yer alan piktogramların kullanıldığı sayfa tasarımından bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,165914/istanbul-visitors-guide.html>).

Broşürde, ziyaretçilerin önemli sıkıntılarından biri olan konaklama sorununa çözüm olabilmesi adına çeşitli otellerin adres ve iletişim bilgilerinin yer aldığı sayfa düzenlemesine de yer verilmiştir (bkz. Görüntü 135). Ancak tasarımın genel anlayışında hakim olan yoğun ve karmaşık bilgi sunumu bu sayfada da görülebilir.



Görüntü 135: İstanbul'un tanıtımın yapıldığı, İngilizce olarak hazırlanmış broşür tasarımında yer alan İstanbul'da bulunan çeşitli otellerin adres ve iletişim bilgilerinin bulunduğu sayfa tasarımından bir görüntü (<http://www.istanbulkulturturizm.gov.tr/TR,165914/istanbul-visitors-guide.html>).

4.2.2. Çorum

Anadolu'da binlerce yıldır süregelen kültür ve sanat mirasına kucak açarak bunlara ev sahipliği yapan, tarih sahnesi içinde önemli rol üstlenen birçok uygarlıktan geriye kalan kalıntıları bünyesinde barındıran açık hava müzesi olarak adlandırılabilen Çorum, Karadeniz Bölgesi'nin Orta Karadeniz Bölümünde yer almaktadır. Sınırları içinde yer aldığı coğrafyanın sağladığı doğal geçitlere sahip olmanın avantajını kullanarak Orta Anadolu ile bağlantılar kolaylaştırılmış ve kültürel bir bütünleşme sağlanmıştır.

Tarihin aydınlanmasında büyük rol oynayan medeniyetlerden biri olan Hititlere başkentlik yapan Çorum, günümüze kadar ulaşan uluslararası ilk yazılı barış antlaşması olan Kadeş Barış Antlaşmasının yazılı olduğu çivi yazılı tabletin ev sahibi olarak bütün ilgileri üzerine toplamayı başarmıştır.

1986 yılında UNESCO Dünya Miras Listesi'nde yer almaya hak kazanan Çorum, bu başarısını, Hitit egemenliğine geçtikten sonra İmparatorluğun başkenti olan Hattuşa (Çorum, Boğazköy)'nin günümüze kadar varlığını koruyan kalıntılara borçludur.

Hattuşa (Boğazköy) – Hitit Başkenti (Çorum)

UNESCO Dünya Miras Listesi'ne Alınma Tarihi: 1986

Liste Sıra No: 377

Yeri: Karadeniz Bölgesi, Çorum

Kategori: Kültürel

TC. Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü'nün internet sayfasında listede yer alan Hattuşa (Çorum, Boğazköy) hakkındaki bilgiler şu şekilde özetlenmektedir:

1986 yılında UNESCO Dünya Miras Listesi'ne alınan Hattuşa (Çorum, Boğazköy), Hitit İmparatorluğunun başkenti olarak Anadolu'da yüzyıllar boyu çok önemli bir merkez olmuştur. Önceleri ilk sahipleri olan Hattiler tarafından "Hattuş" olarak adlandırılan şehir, Hitit egemenliğine geçtikten sonra "Hattuşa" adını aldı. MÖ 1700'lerde Kuşşara şehrinin kralı Anitta tarafından alınan Hattuşa, yine Anitta tarafından yıkıldı. Yazılı kayıtlarda Anitta ilk Hitit kralıdır. Yaklaşık yüzyıl kadar sonra şehir, I. Hattuşili tarafından tekrar kurularak 400 yıldan uzun bir süre hüküm sürecektir. Günümüzde görülebilen ve büyük çoğunluğu Büyük Kral IV. Tudhaliya dönemine ait olan kalıntılar arasında tapınaklar, kraliyet konutları ve surlar bulunmaktadır (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44427/hattusa-bogazkoy---hitit-baskenti-corum.html>).

Sahip olduğu önemli kalıntılar sayesinde listede yerini alan Çorum'un değerini ve önemini vurgulamak amacıyla çeşitli bilgilendirme grafiği ürünlerinin yardımına başvurulmaktadır. Gezi rehberleri, el ilanları, haritalar ve bilgilendirme panolarından oluşan bu ürünlerin tasarım sorunları açısından incelenmesinin, bu sorunların giderilerek daha iyi çözümler üretme yolunu açmasının yanısıra, insanların hedeflenen şekilde bilgilendirilmesine katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

Çorum için hazırlanmış olan bilgilendirme grafiklerinden biri olan gezi rehberinde fotoğraflarla desteklenen bir üslup tercih edilmiştir. Ancak anlatım biçimi olarak seçilen fotoğrafla anlatımın baş karakteri olan fotoğrafların düşük çözünürlükte ve net olmayan

bir şekilde kullanılması öncelikle dikkat çeken sorun olarak incelenebilmektedir. Okuyucuyu karşılayacak olan kapak tasarımı incelendiğinde göze çarpan öğeler, alt kısımda kullanılmış olan siyah leke ve Çorum logosu niteliğinde tasarlanmış alanda kullanılan yoğun dokudur (bkz. Görüntü 136).



Görüntü 136: Çorum'un tanıtımın yapıldığı gezi rehberinin kapak sayfasından bir görüntü (http://www.corum.gov.tr/kurumlar/corum.gov.tr/Genel/corum_tanitim/gezirehberi.pdf).

Kapak tasarımı genel olarak incelendiğinde, üst kısımda kullanılan yoğun doku ile daha yalın, baskın olmayan, o dokuyla yarışmayacak şekilde görsellerin kullanılması gerekirken aksine, daha baskın ve keskin görsellerin kullanılması dikkat çekmektedir. Ayrıca çift başlı kartal figürünün yer aldığı kısımda kullanılan tipografinin gerek renk açısından gerek yazı karakteri açısından olsun okunurluktan yoksun olduğu gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 137).



Görüntü 137: Çorum'un tanıtımın yapıldığı gezi rehberinin kapağında uygulanmış olan tipografi kullanımına örnek bir görüntü (http://www.corum.gov.tr/kurumlar/corum.gov.tr/Genel/corum_tanitim/gezirehberi.pdf).

Sayfa tasarımları incelendiğinde belirlenmiş bir düzenleme anlayışının tekrar eden bir şekilde uygulandığı görülmektedir. Kullanılan her görsel, sayfa kenar boşlukları dikkate alınmadan, sayfada sınırlanmış bir şekilde kullanılmıştır. Ayrıca tasarımda kullanılan metinler, Türkçe ve İngilizce olmak üzere iki farklı dilde yazılarak yerleştirilmiştir. Bunun ayrımını yapabilmek adına, kullanılan metinde renk farkı, harf biçemi farkı ve tonlama farkına başvurulduğu gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 138). Renk farkının sadece başlıklarda (Türkçe için kırmızı, İngilizce için yeşil rengin kullanılması), harf biçemi farkı ve tonlama farkının ise metinde (Türkçe için dik-düz biçem ve koyu bir ton tercih edilirken, İngilizce için eğik-italik biçem ve gri bir tonlamanın kullanılması) kullanıldığı görülmektedir (bkz. Görüntü 139).



Çorum, coğrafi olarak Orta Karadeniz Bölgesinin iç kesiminde yer almaktadır. Başkent Ankara'ya 240, İstanbul'a 614, Samsun'a 172 km, Merzifon Havalimanına ise 63 km uzaklıktadır.

Çorum is geographically situated across the inner part of Middle Black Sea Region, with a distance of 240 km to the Capital City of Ankara, 614 km to Istanbul, 172 km to Samsun and 63 km to Merzifon Airport.

Görüntü 139: Çorum'un tanıtımın yapıldığı gezi rehberinde uygulanmış olan metinde harf biçemi farkının kullanımına örnek bir görüntü (http://www.corum.gov.tr/kurumlar/corum.gov.tr/Genel/corum_tanitim/gezirehberi.pdf).

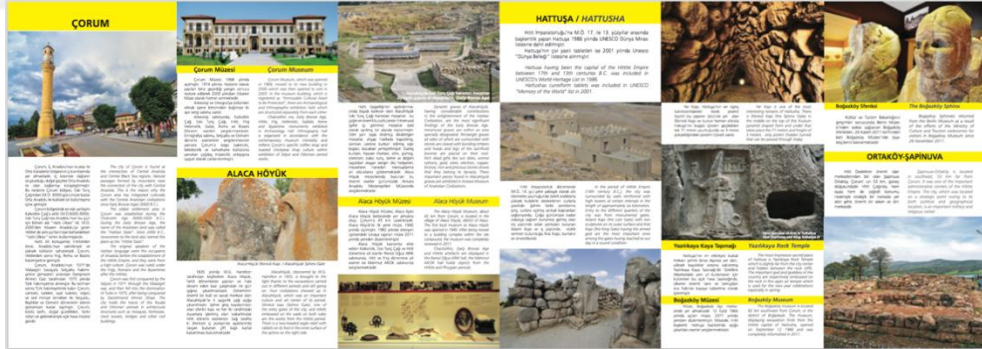
Özellikle rehberin tamamında karşılaşılan ve metin düzenlemelerinde dikkat çeken sorunlardan biri, her iki taraftan hizalanmış dizgi düzenlemelerinde sıklıkla karşılaşılan sorun olan sözcükler arasında beyaz nehirlerin oluşmasıdır. Metin düzenlemesine müdahale edilmemesi sonucu oluşan sözcük arasında fazla beyaz boşluğun gözleri farklı yönlendirerek okunurluğu zayıflattığı söylenebilmektedir (bkz. Görüntü 139).

Ayrıca özellikle metin düzenlemelerinde dikkat çeken satır arası boşluğun azlığı, eksiltilmiş bir şekilde kullanılması, okunurluğu azaltan diğer bir sorun olarak sıralanabilmektedir.

Çorum'un tanıtımı için kullanılan diğer bir tasarım ürünü olan el ilanı, biçim ve içerik olarak görmeye alışık olduğumuz düzende tasarlanmıştır (bkz. Görüntü 140-141).



Görüntü 140: Çorum'un tanıtımının yapıldığı el ilanının ön yüzünden bir görüntü (<http://www.corumkulturturizm.gov.tr/Eklenti/49797,corumgenelkkkpdf.pdf?0>).



Görüntü 141: Çorum'un tanıtımının yapıldığı el ilanının arka yüzünden bir görüntü (<http://www.corumkulturturizm.gov.tr/Eklenti/49797,corumgenelkkkpdf.pdf?0>).

Yukarıda incelenmekte olan gezi rehberinin kapak sayfasına göre daha yalın ve net bir tasarım anlayışının belirlendiği el ilanı kapak tasarımında, Çorum'a ve Çorum Valiliği'ne ait logoların, sağ ve sol üst köşelerde olması gerekenden büyük bir şekilde kullanılmasının hem yerleri hem de boyutları açısından uygun olmadığı düşünülmektedir.

El ilanı içerisindeki sayfa düzenlemeleri tipografik olarak incelendiğinde, vurgulamanın renkle ve harf biçimindeki farklılıklarla yapıldığı görülmektedir. Ana başlıklarda daha büyük punto ve büyük harf, alt başlıklarda ise daha küçük punto ve küçük harf kullanımı gözlemlenmektedir. Başlık ve alt başlık ayrımı yapılmaksızın her başlığın arka planında, okunurluğu arttırmak ve dikkat çekebilme için, punto büyüklüğüne göre kalınlığı ayarlanmış sarı bir şerit kullanılmaktadır (bkz. Görüntü 142).

Bir önceki örnekte vurgulandığı gibi benzer bir şekilde bloklama seçiminde yanlış tercih yapılmış olduğu ve bu seçimin okunurluğu zayıflattığı söylenebilmektedir. Metnin sunumu için sayfa iki sütuna ayrılmış ve sağdaki sütunda dil olarak Türkçe kullanılırken, sol sütunda İngilizce tercih edilmiştir. Bunlar arasında ayırım yapabilmek adına Türkçe metinde siyah, yani koyu tonlama tercih edilirken, İngilizce metnin yer aldığı kısımda gri, orta tonlama, tercih edilmiştir. Ayrıca aynı yazı karakterinin kullanıldığı metinlerde, bu ayrımı desteklemek amacıyla, anlatımın Türkçe olarak ele alındığı bölümdeki yazı karakterinde düz- dik biçim kullanılırken, İngilizce bölümdeki yazı karakterinde ise eğik-italik biçim kullanılmaktadır (bkz. Görüntü 142). Ana ve alt başlıklarda kalın biçimin kullanılması bir başka vurgulama ve ayırım yapma yöntemlerinden biri olarak tercih edilmiştir.

<p>Yazılıkaya Kaya Tapınağı</p> <p>Hattuşa'nın en etkileyici kutsal mekanı şehrin biraz dışında yer alan, yüksek kayalıklar arasına saklanmış Yazılıkaya Kaya Tapınağı'dır. Özellikle ilkbahardaki yeni yıl kutlamaları için kullanılan bu açık hava tapınağında, ülkenin önemli tanrı ve tanrıçaları sıra halinde kayaya kabartma olarak işlenmiştir.</p>	<p>Yazılıkaya Rock Temple</p> <p>The most impressive sacred place of Hattusa is Yazılıkaya Rock Temple which is slightly far from the city center and hidden between the rock cliffs. The important god and goddess of the country are respectively embossed on the rock in this open air temple which is used for the new year celebrations especially in spring.</p>
<p>Boğazköy Müzesi</p> <p>Müze, Boğazkale ilçe merkezinde yer almaktadır. 12 Eylül 1966 yılında açılan müze, 2011 yılında yeniden düzenlenmiştir. Müzede, Hitit başkenti Hattuşa kazılarında açığa çıkartılan eserler sergilenmektedir.</p>	<p>Boğazköy Museum</p> <p>The Boğazköy museum is located 82 km southwest from Çorum, in the district of Boğazkale. The museum, displaying excavation finds from the Hittite capital of Hattusha, opened on September 12 1966 and was completely refurbished in 2011.</p>

Görüntü 142: Çorum'un tanıtımın yapıldığı el ilanında yapılan tipografik düzenlemeden bir görüntü (<http://www.corumkulturturizm.gov.tr/Eklenti/49797,corumgenelkkkpdf.pdf?0>).

Dikkat edilmesi gereken diğer bir husus, paragraf değişimlerinin okuyucuya bildirilmesi adına yapılacak düzenlemelerdir. Bunu gerçekleştirmek için yapılabilecekleri Sarıkavak (2009, s. 133), şu şekilde dile getirmektedir:

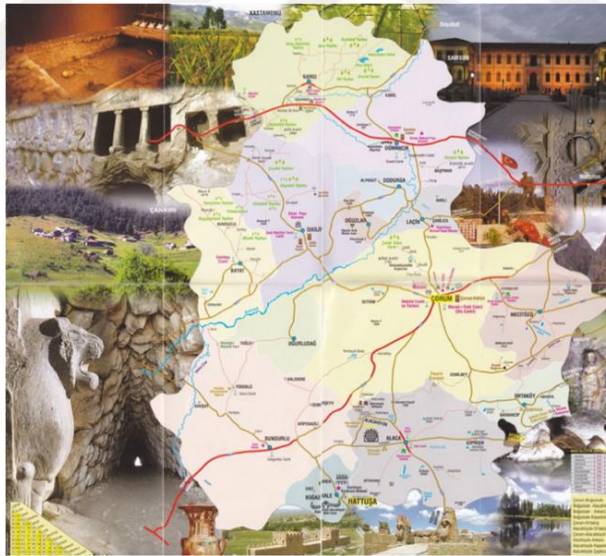
Okur, bir paragraf değiştiği zaman bunun farkına vardırımalıdır. Böyle yapmanın yollarından biri, yöntemlerin en yaygını ve gelenekseli, bir paragraf başı ile her bir paragrafı başlatmaktır. Bu, genellikle bir em kare – ya da daktilo tuşlamasında

belirlenmiş tuş vuruşu – kadar içerden yazmak demektir. Bununla birlikte, üstelik daha yaygın paragraf başı uygulaması – yani içerlek (indent) kullanım – özellikle harf dizgisi daha geniş bir ölçüde dizildiği zaman kullanılabilir.

İçerlek kullanımlar her zaman gerekmez; paragraflar üstelik – genellikle bir yarım satır ya da tam bir satırlık – beyaz boşlukla ayrılabilirler. Üstelik hem içerlek ve hem de boşluk kullanmak olasıdır: bu biçimin değişik olasılıkları güncel süreli yayınlarda, kitaplarda ve reklamcılığın ürünlerinde genel olarak izlenebilir (Sarıkavak, 2009, s. 133).

Sarıkavak'ın da belirttiği üzere, paragraf değişiminin gösterilmesi adına uygulanacak yöntemlerden biri olan metni paragraf başı ile başlatma yöntemine, birçok üründe rastlanıldığı gibi, bu el ilanında da başvurulduğu gözlemlenmektedir. Tasarlanmış el ilanı paragraf ayırımında yalnız bu yöntem tercih edilmekte, metin için ayrılan alandan tasarruf edebilmek adına paragraflar arası boşluk kullanımı tercih edilmemektedir.

Gezilecek - görülecek yerlerin gösterildiği bilgilendirme grafiği örneklerinden bazıları Çorum şehir merkezi planı ile tarihi ve doğal güzellikler ve mekanlar ile sınırlandırılan ve üç farklı grafik dil yardımıyla oluşturulmuş haritalardır (bkz. Görüntü 143-144-145).

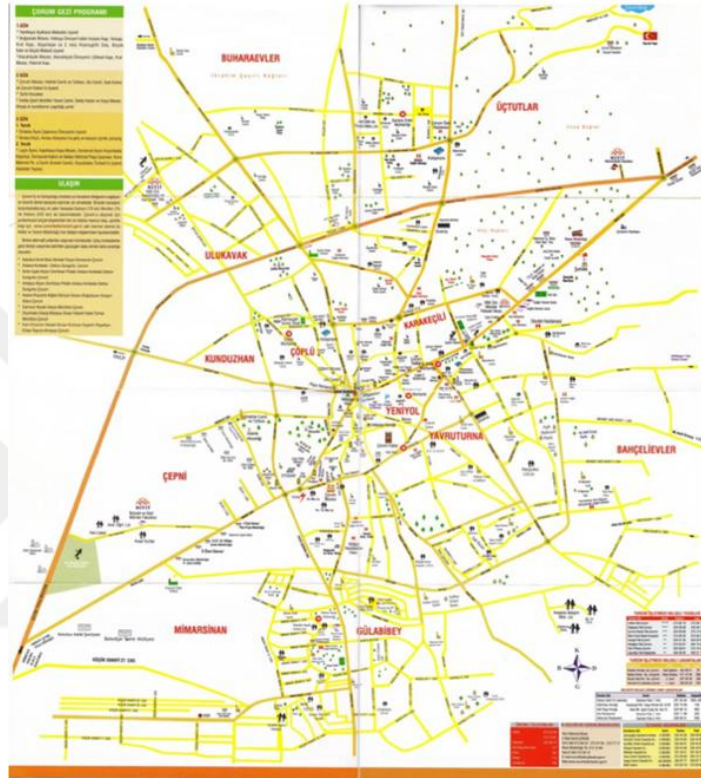


Görüntü 143: Çorum'un tanıtımın yapıldığı bilgilendirme grafiğinin bir parçası olan haritadan bir görüntü (<http://www.corumkulturturizm.gov.tr/Eklenti/6971,02pdf.pdf?0>).

Görüntü 143'te gösterilmekte olan harita örneğinde, alışlagelmiş bölgesel haritalarında karşılaşılabileceğimiz bir yaklaşım gözlemlenmektedir. Bu bakımdan incelendiğinde, yapılan tasarımın izleyiciyi bilgilendirme ve onun dikkatini çekme açısından belirli eksik yanlarının olduğu söylenebilir. Haritada fon olarak Çorum iline ait çeşitli

gezilebilecek yerlerden görüntülerin yer aldığı düzenlemenin kullanılması, sayfa tasarımında kalabalığa ve karışıklığa yol açmakta, bu nedenle de kullanıcı dikkatini dağıtarak onların asıl amacı olan harita görselinden uzaklaşmalarına sebep olmaktadır.

Çorum tanıtımı için kullanılan bir diğer harita ise yukarıdaki örneğin aksine daha yalın bir anlatımla oluşturulmuştur (bkz. Görüntü 144).



Görüntü 144: Çorum'un tanıtımın yapıldığı bilgilendirme grafiğinin bir parçası olan diğer haritadan bir görüntü (<http://www.corumkulturturizm.gov.tr/Eklenti/6971,02pdf.pdf?0>).

Yukarıda incelenmekte olan iki haritadan tamamen farklı bir dilde hazırlanmış olan son harita, dokusal anlamda yeryüzü şekillerinin baskın olmayan ve ayrıntıları barındırmayan bir şekilde gösterilmesi yoluyla elde edilmiştir (bkz. Görüntü 145). Yeşil ve tonlarının baskın olarak kullanıldığı haritada, Çorum il sınırları içerisinde yer alan bölgede, renk olarak, koyu yeşil tercih edilirken, geriye kalan ve Çorum ili etrafında konumlanan diğer illerin sınırları kapsamına giren bölgelerde ise aynı rengin daha açık bir tonu tercih edilmiştir.



Görüntü 145: Çorum'un tanıtımını yaptığı bilgilendirme grafiğinin bir parçası olan haritadan bir görüntü (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Arşivi, Çorum İli Broşürü).

Harita üzerinde, gezilecek yerlere ulaşma rotalarını gösteren yol çizgilerinde, belirgin olması ve fonda kullanılan yeşille zıtlık oluşturması adına renk olarak kırmızı seçilmiştir. Bölge içerisinde akıp giden akarsuları temsilen ise, su kavramını yansıtmaya adına, renk olarak mavi tercih edilmiştir. İlçeleri belirtmek için ise turuncu renge sahip küçük daireler kullanılmıştır.

Haritada kullanılmış olan tipografi incelendiğinde gezilip görülmeye değer yerlerin adlarının tamamının, rahat okunup, vurgu yapılabilmesi adına, büyük harfle ve eğik-italik biçimde yazılması tercih edilmiştir. Renk olarak ise sarının kullanılması, yine bu sebepten kaynaklanmaktadır.

Harita üzerinde tipografi kullanımına örnek oluşturacak diğer alanlar ise, ilçe, akarsu ve dağ adlarını kapsamaktadır. Bunlardan ilçe adlarının tipografisi incelendiğinde, baş harflerinin büyük diğerlerinin küçük karakterde ve renk olarak da siyahın kullanılmış olduğu görülmektedir. Bu sayede gezilecek yerlere göre ikinci planda okunması amaçlanmıştır. Akarsuların ve dağların belirtilmesinde kullanılan tipografide, diğerlerinden farklı bir yazı karakteri kullanıldığı görülmektedir. Buradan da yeryüzü şekilleri ve akarsular gibi coğrafi olguların kendi içlerinde gruplanmaya çalışıldığı düşünülmektedir. Ayrıca bu oluşumları ifade etmek adına bunların kendi özelliklerini yansıtan renklerde tipografi kullanımına başvurulmaktadır. Örneğin; dağlar için kahverengi kullanılırken, akarsular içinse mavi kullanıldığı gözlemlenmektedir.

İncelenecek diğer bir unsur ise, piktogram kullanımıdır. Kale, cami, milli park, mağara ve çoğunluğunu kaya mezarlarının oluşturduğu piktogram grubunun birbirlerinden farklı bir piktografik dil anlayışına sahip oldukları düşünülmektedir.

Çorum'un UNESCO Dünya Miras Listesi'nde adının yer almasını sağlayan Hattuşa gezi alanı tanıtımı için hazırlanmış gezi krokisi, Çorum ilinde kullanılmakta olan bilgilendirme grafiği örneklerinden birini oluşturmaktadır (bkz. Görüntü 146).

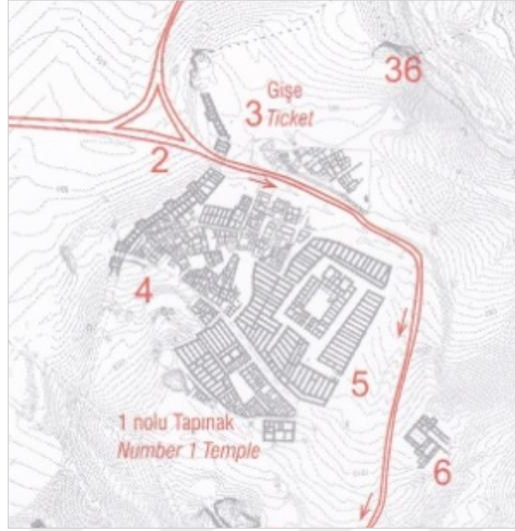


Görüntü 146: Hattuşa gezi alanı krokisinin yer aldığı bilgilendirme panosundan bir görüntü (<http://www.corumkulturturizm.gov.tr/Eklenti/6980,11pdf.pdf?0>).

Siyah beyaz tonlamalar kullanılarak elde edilen kuşbakışı oldukça yalın bir izohips harita şeklinde oluşturulmuş krokide, renk olarak kırmızı tercih edilmiştir. Bu tercihin ise sadece takip edilecek güzergahta, güzergah üzerinde görülebilecek önemli yerlerin numaralandırılmasında ve kroki üzerinde yer alan tipografide kullanıldığı söylenebilmektedir. Gri ve açık değerlerin hakim olduğu bilgilendirme panosunun, siyah bir fon üzerinde sunulması sayesinde fark edilebilirliği ve okunabilirliğinin artırılması amaçlanmıştır.

Harita, alanda bulunan yeryüzü şekillerine bağlı olarak sıklaşıp seyrekleşen ve dalgalanıp düzleşen ince çizgiler yardımıyla ifade edilmiştir. Ayrıca harita sınırları içerisinde yer alanda tapınak, kale, giriş kapıları vb. yapılar, dış hatlarında kalın çizgiler yardımıyla çizilmiş geometrik şekillerle ifade edilmiş ve bu sayede adı geçen yapılar

zeminde var olan çizgilerden ayrılıp daha belirgin ve dikkat çekici hale getirilmiştir (bkz. Görüntü 147).



Görüntü 147: Hattuşa gezi alanı krokisinin yer aldığı bilgilendirme panosundan detay bir görüntü (<http://www.corumkulturturizm.gov.tr/Eklenti/6980,11pdf.pdf?0>).

Kırmızı çizgiler yardımıyla ifade edilen güzergahlarda takip edilecek yön ise güzergahta kullanılan çizgi kalınlığı ve renkle aynı olacak şekilde hazırlanmış oklar yardımıyla gösterilmektedir. Numaralandırma sisteminde kullanılan sayıların boyutları, algılama ve yönlendirme açısından amacına uygun ve ilk olarak dikkat çekecek şekilde sunulmaktadır (bkz. Görüntü 147).

Harita üzerinde konumlandırılan yer adları tipografik açıdan incelendiğinde okunurluğu sağlaması bakımından bir problemin yaşanmayacağı düşünülmektedir. Yer adlarının Türkçe ve İngilizce olarak hazırlanması ve bu ayrımın yapılabilmesi adına da çoğunlukla başvurulan yöntem olan düz (Türkçe için) ve eğik (İngilizce için) yazı biçiminin zıtlığından yararlanıldığı gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 147). Ancak harita üzerinde gerçekleştirilen bu ayrımın, haritanın başlıklarında aynı şekilde uygulanmadığı, bu kısımda yer alan yazı karakterinin Türkçe-İngilizce ayrımının yapılmadan aynı biçimde kullanıldığı dikkat çekmektedir (bkz. Görüntü 148).

HATTUŞA GEZİ KROKİSİ
HATTUSHA TOUR PLAN

Görüntü 148: Hattuşa gezi alanı krokisinin yer aldığı bilgilendirme panosunun başlık kısmından bir görüntü (<http://www.corumkulturturizm.gov.tr/Eklenti/6980,11pdf.pdf?0>).

Başlık kısmında atlanmış olan detayın, numaralandırma sisteminin yönlendirdiği açıklayıcı kısımda da atlandığı gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 149).

1 Dış Sur/Out Wall	20 3 nolu tapınak / Temple number to 3
2 İç Sur/Internal Wall	21 2 nolu tapınak / Temple number to 2
3 Gişe/Ticket	22 5 nolu tapınak / Temple number to 5
4 Aşağı Şehir Kazı Alanı/Lower City Dig Area	23 Kral Kapı/ King Gate
5 1 nolu Tapınak ve Depo Odaları / Number 1 Temple and store rooms	24 Doğu Havuzlar/East Pools
6 Yamaç Evi/Brae house	25 Bizans Kilisesi / Byzantium church
7 Kesikkaya/Kesikkaya	26 7 nolu tapınak / Temple number to 7
8 Poternli Sur/Wall with pottern	27 1 nolu oda/ Room 1
9 Tahıl Silosu/ Cereal store	28 Hiyeroglifi Oda (2 nolu oda)/ Room with Hieroglyph(Room 2)
10 Aşağı Batı Kapı/ Lower west gate	29 Güney Kale / South Castle
11 Yukarı Batı Kapı/High west gate	30 31 Nolu Tapınak / Temple number to 31
12 Sankale / Sankale	31 Nişantaş / Nişantaş
13 Aslanlı Kapı/ Lion Gate	32 Kuzey Yapı Kompleksi / North building complex
14 30 Nolu Tapınak / Temple number to 30	33 Büyükkale/Büyükkale
15 Yenicekale / Yenicekale	34 Doğu Plato / East Plato
16 Güney Havuzlar/South pools	35 Ambarlıkaya
17 Yerkapı/Yerkapı	36 Mıhraplıkaya
18 Sfenksli Kapı / Sphings Gate	37 Büyükkaya
19 Merkezi Tapınak Mahallesi / Central Temple street	38 Kuzeysur/North wall

Görüntü 149: Hattuşa gezi alanı krokinin yer aldığı bilgilendirme panosunun açıklama yazılarının kullanıldığı bölümden bir görüntü (<http://www.corumkulturturizm.gov.tr/Eklenti/6980,11pdf.pdf?0>).

Atlanan detaylar bununla sınırlı kalmayıp, söz konusu Türkçe-İngilizce ayrımı için kullanılan eğik çizgi ve yazılar arasındaki boşluklarda bir düzenin olmadığı, bazı yerlerde boşluklama yapılırken bazı yerlerde kullanılmadığı açıkça görülmektedir. Atlanan bu ayrıntı sebebiyle iki ifade arasında kavram karmaşasının açığa çıktığı söylenebilmektedir (bkz. Görüntü 150).

1 Dış Sur/Out Wall
2 İç Sur/Internal Wall
3 Gişe/Ticket
4 Aşağı Şehir Kazı Alanı/Lower City Dig Area
5 1 nolu Tapınak ve Depo Odaları / Number 1 Temple and store rooms
6 Yamaç Evi/Brae house
7 Kesikkaya/Kesikkaya
8 Poternli Sur/Wall with pottern
9 Tahıl Silosu/ Cereal store
10 Aşağı Batı Kapı/ Lower west gate
11 Yukarı Batı Kapı/High west gate
12 Sankale / Sankale
13 Aslanlı Kapı/ Lion Gate
14 30 Nolu Tapınak / Temple number to 30
15 Yenicekale / Yenicekale
16 Güney Havuzlar/South pools
17 Yerkapı/Yerkapı
18 Sfenksli Kapı / Sphings Gate
19 Merkezi Tapınak Mahallesi / Central Temple street

Görüntü 150: Hattuşa gezi alanı krokinin yer aldığı bilgilendirme panosunun açıklama yazılarında atlanan detaydan bir görüntü (<http://www.corumkulturturizm.gov.tr/Eklenti/6980,11pdf.pdf?0>).

Oldukça yalın ve açık bir grafik diliyle anlatımın planlandığı gözlenen haritada belirli detayların daha iyi işlenmesi ve iyileştirilmesi yoluyla haritanın hedeflediği amacını istenilen bir şekilde gerçekleştirebileceği düşünülmektedir.

4.2.3. Adıyaman

Güneydoğu Anadolu Bölgesinin batısında Akdeniz Bölgesiyle birleşen noktasında yer alan Adıyaman, tarihin bilinen en eski yerleşim yerlerinden biri olarak kaynaklarda yerini almaktadır. Adıyaman'ın Palanlı Mağarasında yapılan incelemelerde kent tarihinin MÖ 40.000 yıllarına kadar uzandığının anlaşılması, bu cümleyi kanıtlar niteliktedir (<http://www.adiyamankulturturizm.gov.tr/TR,61345/tarihce.html>).

Doğu ve Güneydoğu Anadolu Bölgeleri arasını bağlayarak, köprü vazifesi gören Adıyaman ili, yaşamaya elverişli coğrafi özellikleri sayesinde tarihin her döneminde insanların yaşamlarını sürdürmek için tercih ettikleri yerleşim alanlarından biri olmuştur (<http://www.adiyaman.gov.tr/genel-durum>).

Uzun bir geçmişe sahip insanlık tarihi içerisinde yer alan avcılık ve toplayıcılık dönemi kültür evresinden de çok sayıda izler taşıyan, tarihe büyük katkıları bulunan medeniyetlere ev sahipliği yapan Adıyaman, bu özellikleri sayesinde dünya çapında arkeologların ilgisini çeken araştırma merkezlerinden biri haline gelmiştir (<http://www.adiyamankulturturizm.gov.tr/TR,61345/tarihce.html>).

Doğu-Batı medeniyetinin kesişme noktası ve dünyanın sekizinci harikası olan Nemrut, yüksekliği on metreyi bulan büyüleyici heykelleriyle, metrelerce uzunluktaki kitabeleriyle UNESCO Dünya Miras Listesinde yer almaya hak kazanmıştır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Adıyaman tanıtım broşürü).

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü resmi sitesinde yayınlanan metinde Adıyaman'ın değeri Nemrut Dağı hakkında bilgilere şu şekilde değinilmektedir:

Nemrut Dağı (Adıyaman – Kahta)

UNESCO Dünya Miras Listesi'ne Alınma Tarihi: 1987

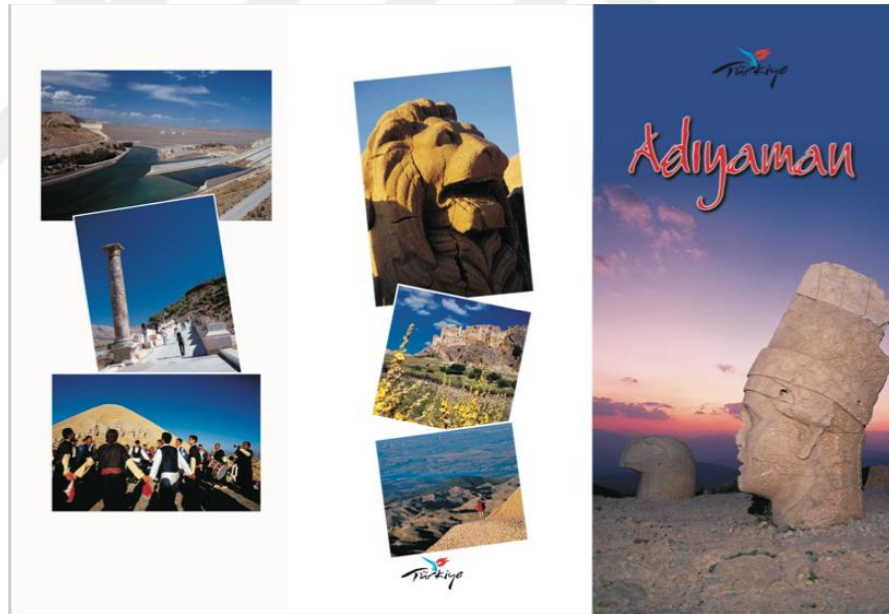
Liste Sıra No: 448

Yeri: Güneydoğu Anadolu Bölgesi, Adıyaman

Kategori: Kültürel

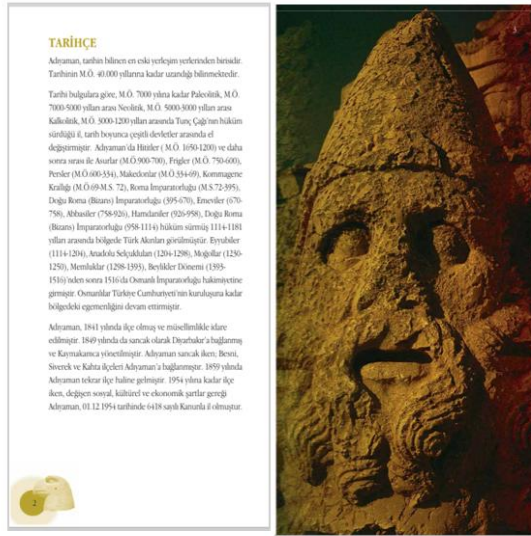
Adıyaman'ın Kahta İlçesi'nde 2150 metre yüksekliğindeki Nemrut Dağı yamaçlarında hükümdarlık yapmış olan Kommagene Kralı I. Antiochos'un tanrılara ve atalarına minnettarlığını göstermek için yaptırdığı mezarı, anıtsal heykelleri ve benzersiz manzarası ile Helenistik Dönemin en görkemli kalıntılarından birisidir. Anıtsal heykeller doğu, batı ve kuzey teraslarına yayılmıştır. Doğu terası kutsal merkezdir ve bu nedenle en önemli heykel ve mimari kalıntılar burada bulunmaktadır. İyi korunmuş durumdaki dev heykeller kireçtaşı bloklarından yapılmıştır ve 8-10 metre yüksekliktedir. Varlığı bilinmekle beraber kral mezarı, henüz keşfedilememiştir (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44428/nemrut-dagi-adiyaman---kahta.html>).

Önemli kültürel ve sanatsal değerlere sahip olan Adıyaman ilinin tanıtımını amaç edinen, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Tanıtma Genel Müdürlüğünce hazırlanıp dağıtımının yapıldığı broşür tasarımı, bu alanda yapılmış olan örneklerden biri olarak incelenmektedir. Adıyaman sınırları içerisinde konumlanan, ülkemizin önemli kültürel ve sanatsal mirasları arasında yer alan Nemrut Dağı'nda bulunan dev heykellerden bir bölümün fotoğraflanması yoluyla tasarlanan kapak tasarımında, yalın bir üslup tercih edilmiştir (bkz. Görüntü 151).



Görüntü 151: Adıyaman ilinin tanıtımın yapıldığı broşürün ön ve arka kapak tasarımından bir görüntü (<http://www.adiyamankulturturizm.gov.tr/Eklenti/7203,adiyamantpdf.pdf?0>).

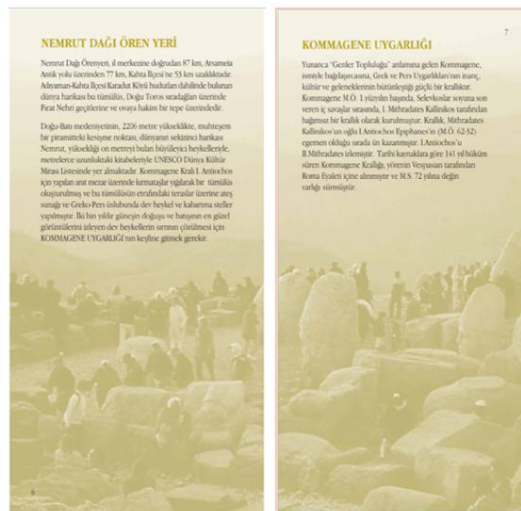
Sayfa düzenlemeleri incelendiğinde broşürün genelinde, tipografi-görsel ilişkisi bakımından, temel anlamda üç farklı çeşit düzenlemenin hakim olduğu gözlenmektedir. Bunlardan biri olan Görüntü 152'de yer alan karşılıklı sayfa düzenlemesidir.



Görüntü 152: Adiyaman ilinin tanıtımını yapıldığı broşürün karşılıklı sayfa tasarımından bir görüntü (<http://www.adiyamankulturturizm.gov.tr/Eklenti/7203,adiyamantpdf.pdf?0>).

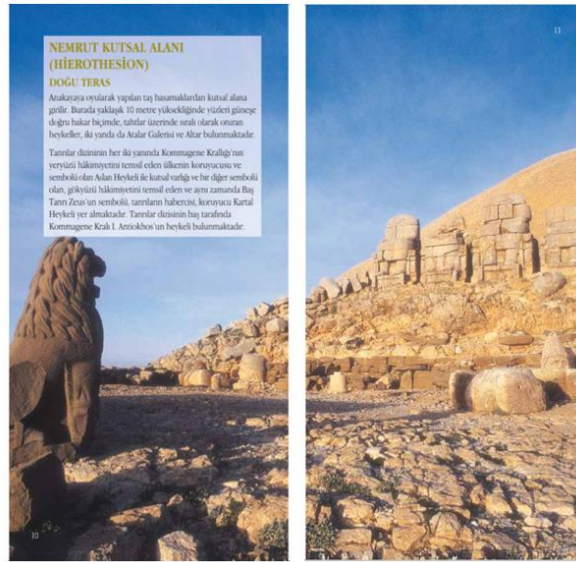
Karşılıklı bir sayfasında tamamen yazının, diğer sayfasında ise sayfayı kaplayacak şekilde büyük görüntülerin yer aldığı sayfa tasarımının, ilin tarihi, coğrafyası, kültürel değerleri vb. bilgi yoğunluğuna sahip alanların aktarılmasında tercih edilen sayfa düzenlemeleri olduğu düşünülmektedir (bkz. Görüntü 152).

Broşürde kullanılmakta olan ikinci bir düzenleme ise, zeminde karşılıklı iki sayfayı da kaplayacak şekilde kullanılmış ve netliği düşürülmüş bir fotoğraf üzerine, tipografik öğelerin yerleştirilmesi ile elde edilmiş sayfa düzenlemeleridir (bkz. Görüntü 153).



Görüntü 153: Adiyaman ilinin tanıtımını yapıldığı broşürün karşılıklı sayfa tasarımından bir görüntü (<http://www.adiyamankulturturizm.gov.tr/Eklenti/7203,adiyamantpdf.pdf?0>).

Son olarak, yapılan broşür tasarımında başvuru üçüncü düzenleme ise, net ve tam sayfa biçiminde sayfaya sabitlenen fotoğraf ile tipografik öğelerin yerleştirildiği alan arasına, okunurluğu artırmak amacıyla yerleştirilmiş ve geçirgenliği düşürülmüş beyaz alanların eklenmesi yoluyla elde edilmiş düzenlemelerdir (bkz. Görüntü 154). Görüntü 154'ten de anlaşılacağı gibi bu düzenlemede metnin görselden ayrılarak okunurluğun sağlanmasını ön planda tutan bu düzenlemede kullanılan beyaz formun, net ve keskin olması sebebiyle gözü yorduğu, fonda kullanılmakta olan fotoğrafın önüne geçtiği ve gereksiz bir sınırlamaya sebep olduğu söylenebilmektedir. Daha çok dokulu ve hareketli alanlar üzerinde kullanılmak zorunda olan tipografik öğelerin kurtarılması amacıyla uygulanan bu yöntemin, daha az yoğunlukta bir fon üzerinde kullanıldığında ya geçirgenliğinin daha da düşürülmesi ya da hiç kullanılmayıp, tipografik öğelerde kullanılacak baskın ve zıt renk kullanımlarıyla bu ayrımın sağlanması yerinde bir tercihtir.



Görüntü 154: Adıyaman ilinin tanıtımın yapıldığı broşürün karşılıklı sayfa tasarımından bir görüntü (<http://www.adiyamankulturturizm.gov.tr/Eklenti/7203,adiyamantpdf.pdf?0>).

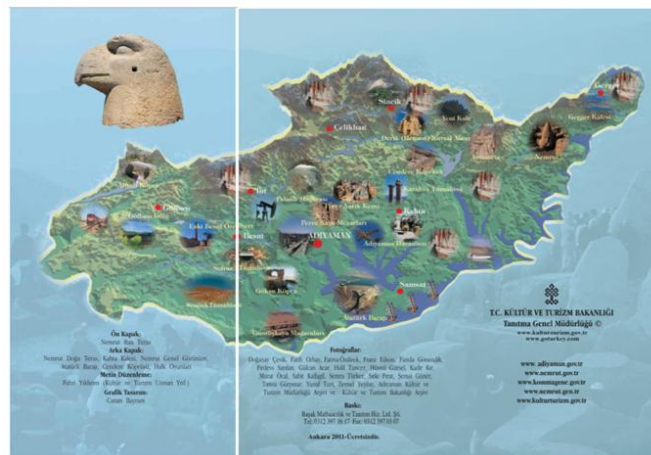
Tipografik düzenlemelere bakıldığında, ilk olarak incelenecek nokta, başlık ve alt başlıklar arasında var olan sıradüzenin uygulanma biçimidir. Hepsi büyük harflerle yazılmış olan başlık ve alt başlıklar incelendiğinde, bu ayrımın yapılabilmesi adına, tipografide sadece punto farklılıklarından yararlanıldığı gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 155).



Görüntü 155: Adiyaman ilinin tanıtımın yapıldığı broşürün sayfa tasarımında kullanılan başlık düzenlemelerine örnek bir görüntü (<http://www.adiyamankulturturizm.gov.tr/Eklenti/7203,adiyamantp.pdf?0>).

Bir başka dikkat çeken düzenleme, başlık, alt başlık ve metinler arasında kullanılmakta olan satırlar arası boşluk düzenlemelerinde aynı oranda boşluk kullanılmasıdır (bkz. Görüntü 155). Bu düzenleme, başlık, alt başlık ve metinler arasında olması gereken ayırımı okuyucu tarafından algılanmasını zorlaştırarak, okunurluğu olumsuz yönde etkilemektedir.

Bakanlık tarafından hazırlanmış bütün broşürlerde hakim olan son sayfa ve arka iç kapak tasarımına yerleştirilen ve adı geçen ile ait gezilecek yerlerin ele alındığı harita tasarımı incelemesi yapılmak üzere seçilmiştir. Haritada ilk olarak dikkat çeken özellik, gezilip görülmeye değer yerlerin ifade edilmesinde fotoğraf kullanılmasıdır (bkz. Görüntü 156).



Görüntü 156: Adiyaman ilinin tanıtımın yapıldığı broşürde kullanılmış olan harita tasarımından bir görüntü (<http://www.adiyamankulturturizm.gov.tr/Eklenti/7203,adiyamantp.pdf?0>).

4.2.4. Antalya – Muğla

'Akdeniz'in incisi', 'Yeryüzü cenneti' ve 'Türk Rivierası' gibi pek çok isimle şereflendirilen, tarihin tozlu sayfalarında adlarını duyduğumuz Attalos, Kleopatra ve Hadrian gibi birçok kraliçe ve imparator tarafından ziyaret edildiği bilinen, tarihe tanıklık eden birçok arkeolojik kent ve tarihi yapıyı kucaklayan şehir olan Antalya, daha da sıralanabilecek pek çok özelliği sayesinde her daim ilgi odağı olmaya devam etmektedir. İklimi, doğası, sahilleri vb. değerleri sayesinde her yıl binlerce yerli ve yabancı turisti ağırlayan Antalya'nın bu özellikleri sayesinde bilgilendirme grafiklerine vereceği önemi bir kat daha arttırmaktadır.

Bir diğer gözde turistik şehirlerden biri olan Muğla, Bodrum, Marmaris ve Fethiye gibi Dünyaca ünlü yerleri; uluslararası birer marka haline gelmiş Datça, Köyceğiz, Milas, Seydikemer gibi ilçeleri; Dalyan, Ölüdeniz, Kayaköy, Akyaka, Saklıkent, Kelebekler Vadisi, Sedir Adası gibi seçkin turizm alternatifleri ve sahip olduğu yüzlerce plajıyla bir turizm cenneti olarak tanımlanmaktadır (<http://www.mugla.gov.tr/mugla-rehberi>). Tıpkı Antalya'nın olduğu gibi, Muğla da bilgilendirme grafikleri yönünden canlandırılmaya ihtiyaç duyulan ve duyulması gereken şehirlerimizden biri olarak sıralanabilmektedir.

Bu bağlamda Antalya ve Muğla şehirleri ile ilgili yapılmış olan bilgilendirme grafiklerinin incelenmesi, bu alandaki eksikliklerin tespit edilip giderilebilmesine yardımcı olması adına yapılması gereken ön çalışmalardan birini oluşturmaktadır.

Kültür ve turizm konusunda ülkemizde söz sahibi olan T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü tarafından yayınlanan listede adı geçen ve sahip oldukları Xanthos ve Letoon Antik kentleriyle UNESCO Dünya Mirasa Listesi'nde de yerini alan Antalya ve Muğla şehirleri ve sahip oldukları değerler ile ilgili bilgilere, bakanlığın resmi sitesinde şu şekilde yer verilmektedir:

Xanthos - Letoon (Antalya – Muğla)

UNESCO Dünya Miras Listesi'ne Alınma Tarihi: 1988

Liste Sıra No: 484

Yeri: Akdeniz Bölgesi, Antalya - Muğla

Kategori: Kültürel

İlgili sitede Xanthos hakkındaki bilgilere şu şekilde yer verilmektedir:

XANTHOS: Fethiye'ye 46 km. uzaklıkta, Kınık köyü yakınlarında bulunan Xanthos, Antik Çağda Likya'nın en büyük idari merkezi idi. MÖ 545'te Perslerin egemenliğine girene kadar bağımsız olan kent, bundan yaklaşık olarak yüzyıl kadar sonra tamamıyla yanmıştır. Bu yangından sonra şehir tekrar inşa edilmiş, hatta MÖ II. yy.da Likya Birliğinin başkenti olma görevini üstlenmiştir. Daha sonra Romalıların kontrolüne giren kent, bundan sonra Bizans egemenliğine girmiş ve 7. yy.daki Arap akınlarına kadar Bizans egemenliğinde kalmıştır. Yerleşen her uygarlığın inşa ettirdiği yapılarda Likya gelenekleri, Helenistik ve Roma dönemi etkilerini gösteren bu merkez 1988 yılında UNESCO Dünya Miras Listesi'ne alınmıştır (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44429/xanthos-letoon-antalya---mugla.html>).

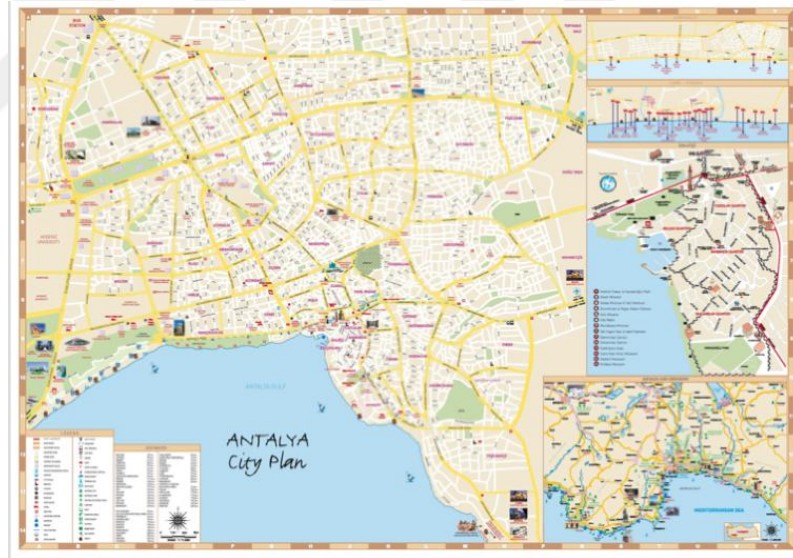
Xanthos ile ilgili verilen bilgilerin arkasında Letoon antik kenti ile ilgili verilmiş olan bilgiler de şu şekilde sıralanmaktadır:

LETOON: Xanthos'a 4 km. uzaklıkta bulunan Letoon, Antik Çağda Likya'nın dini merkezi konumundaydı. Bu kutsal alanda Leto, Apollon ve Artemis tapınakları ile birlikte, bir manastır, bir çeşme ve Roma Tiyatrosu kalıntıları bulunmaktadır. Artemis ve Apollo'nun annesi Leto'ya adanmış olan en büyük tapınak, batıda bulunan ve peripteros tarzında yapılmış Leto Tapınağıdır ve 30.25 m'ye 15.75 m. büyüklüğündedir. Doğuda yer alan Dor tarzında yapılmış olan Apollo tapınağı, Leto tapınağından daha az korunmuş durumdadır ve 27.90 m.'ye 15.07 m. boyutları ile daha küçüktür. Her iki tapınağın ortasında yer alan ve en küçük tapınak olan Artemis tapınağı 18.20 m.'ye 8.70 m. boyutlarındadır. Letoon, Xanthos ile birlikte UNESCO Dünya Miras Listesi'nde yer almaktadır (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44429/xanthos-letoon-antalya---mugla.html>).

Bu şehirlere gelen ziyaretçilerin bilgilendirilmesi amacıyla yapılan tasarımlardan biri el ilanı ve şehir planı tasarımı olarak karşımıza çıkmaktadır (bkz. Görüntü 157). Antalya ili hakkında oldukça özet bilgilerin yer aldığı el ilanının diğer yüzü ise şehir planı olarak tasarlanmıştır (bkz. Görüntü 158). Sınırlı bir alan içerisinde, mümkün olduğunca çok bilgiyi içerebilmesi amaçlanan tasarımlarda, uyulması gereken tasarım kurallarının da dikkate alınarak sürecin gerçekleştirilmesi, başarılı sonuçlar elde edebilmek adına önemli adımları oluşturmaktadır.



Görüntü 157: Antalya ilinin tanıtımını yaptığı katlamalı el ilanı tasarımından bir görüntü (http://www.antalyakulturturizm.gov.tr/Eklenti/50251,antalyasehirplanipdf.pdf?0&_tag1=59FFA5A1FAD7EB0A037767028A0A0187D351266C).



Görüntü 158: Antalya ilinin tanıtımını yaptığı katlamalı el ilanı tasarımının diğer yüzünde yer alan şehir planından bir görüntü (http://www.antalyakulturturizm.gov.tr/Eklenti/50251,antalyasehirplanipdf.pdf?0&_tag1=59FFA5A1FAD7EB0A037767028A0A0187D351266C).

Katlamalı el ilanı şeklinde hazırlanmış tasarım, ayrıca bu tip bilgilendirme grafiklerinde karşılaşılabilecek olan, bölgeyi ziyaret eden turist çeşitliliğinden kaynaklı dil sorununa cevap verebilmek adına İngilizce, Almanca ve Rusça olmak üzere üç farklı dilde hazırlanmıştır (bkz. Görüntü 159). Bunu yaparken de tasarım dili ve uygulama biçimlerinin aynı kaldığı, sadece metin kısımlarına müdahale edildiği görülmektedir.



Görüntü 159: Antalya ilinin tanıtımın yapıldığı katlamalı el ilanı tasarımının sırasıyla İngilizce-Almanca-Rusça dillerinde hazırlanmış kapak tasarımlarından bir görüntü (http://www.antalyakulturturizm.gov.tr/Eklenti/50251,antalyasehirplanipdf.pdf?0&_tag1=59FFA5A1FAD7EB0A037767028A0A0187D351266C).

Antalya ili gezilecek yerlerinin gösterildiği el ilanı tasarımında, illüstratif bir anlayış ile oluşturulmuş olan harita üzerinde seçilmiş alanların numaralandırma yöntemiyle ifade edilmesi yoluyla dikkat çeken bir tasarım elde edilmiştir (bkz. Görüntü 160).



Görüntü 160: Antalya ili turistik yerlerinin tanıtımın yapıldığı el ilanı tasarımından bir görüntü (http://www.antalyakulturturizm.gov.tr/Eklenti/50250,antalyaneseliharitalarpdf.pdf?0&_tag1=B074F80F18230F92197C135A587E1EDDF24DBFBF).

Kendi içinde birbirleriyle uyumlu bir dil geliştirilerek tasarlanmış harita, renk kullanımı, üslup, bilgilerin istiflenmesi ve sunumu, bakış açısı, yöntem gibi sıralanabilecek birçok özellik açısından incelendiğinde haritada, bu alanda yapılmış ve bu başlık altında incelenmekte olan örneklerden farklı bir anlayışın hakim olduğu açıkça görülmektedir (bkz. Görüntü 161).



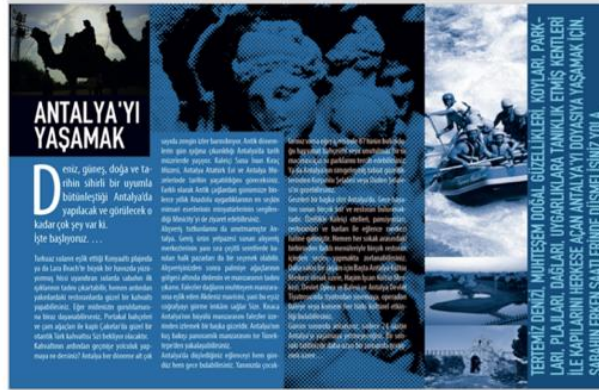
Görüntü 161: Antalya ili turistik yerlerinin tanıtımın yapıldığı el ilanı tasarımında kullanılmış olan harita tasarımından bir görüntü (http://www.antalyakulturturizm.gov.tr/Eklenti/50250,antalyaneseliharitalarpdf.pdf?0&_tag1=B074F80F18230F92197C135A587E1EDDF24DBFBF).

Haritada bilgilerin sunumu için tercih edilen yöntem olarak numaralandırma sisteminin kullanılması, bu tarz doku yoğunluğu çok olan tasarımlar için kurtarıcı görevi üstlenmektedir. Bu yöntem, harita içerisinde oluşabilecek karmaşıklığı önlerken aynı zamanda bilginin düzenli bir şekilde sunumunu sağlayarak okuyucunun algılaması ve anlamasını kolaylaştırmaktadır. Harita üzerinde uygulanan numaralandırma yönteminin açıklayıcı bölümünde tercih edilen istifleme biçimi, konumu, kullanılan renk vb. bakımından tasarımla uyum içerisinde hareket edildiği söylenebilmektedir (bkz. Görüntü 162).



Görüntü 162: Antalya ili turistik yerlerinin tanıtımın yapıldığı el ilanı tasarımında kullanılmış olan haritanın açıklayıcı bölümünden bir görüntü (http://www.antalyakulturturizm.gov.tr/Eklenti/50250,antalyaneseliharitalarpdf.pdf?0&_tag1=B074F80F18230F92197C135A587E1EDDF24DBFBF).

Harita ile aynı yüzü paylaşan tasarımının; tipografi ve renk kullanımı, sayfa düzenlemesi vb. açısından el ilanının arka yüzüyle benzer özelliklere sahip olması, tasarımda devamlılık ve bütünlük gibi önemli ilkelerin dikkate alındığını göstermektedir (bkz. Görüntü 163).



Görüntü 163: Antalya ili turistik yerlerinin tanıtımın yapıldığı el ilanı tasarımında kullanılmış olan haritayla aynı yüzü paylaşan bilgilendirme bölümünden bir görüntü (http://www.antalyakulturturizm.gov.tr/Eklenti/50250,antalyaneseliharitalarpdf.pdf?0&_tag1=B074F80F18230F92197C135A587E1EDDF24DBFBF).

Tasarımın arka yüzünde ise, ön yüzünde kullanılan haritada tercih edilmiş numaralandırma yöntemiyle temsil edilen yerlerin, açıklamalı bir şekilde anlatımına yer verilmektedir (bkz. Görüntü 164).



Görüntü 164: Antalya ili turistik yerlerinin tanıtımın yapıldığı el ilanı tasarımından bir görüntü (http://www.antalyakulturturizm.gov.tr/Eklenti/50250,antalyaneseliharitalarpdf.pdf?0&_tag1=B074F80F18230F92197C135A587E1EDDF24DBFBF).

Tipografik düzenlemeler incelendiğinde, sayfada her iki taraftan hizalanmış bloklama düzeni tercih edilmiştir. Bu bloklama şeklinin, duruma müdahale edilmediği süreçte, hatalı kullanılmasından kaynaklanan dezavantajı olan beyaz nehir oluşumunun, yapılan broşür tasarımında görülmemesi, bu bloklama çeşidinin nasıl kullanılması gerektiğine örnek oluşturmaktadır (bkz. Görüntü 165).



Görüntü 165: Antalya ili turistik yerlerinin tanıtımın yapıldığı el ilanı tasarımında tipografi kullanımına örnek bir görüntü (http://www.antyakulturturizm.gov.tr/Eklenti/50250,antalyaneseliharitalarpdf.pdf?0&_tag1=B074F80F18230F92197C135A587E1EDDF24DBFBF).

Antalya'nın turistik bir ilçesi olan Kaleiçi için hazırlanmış el ilanı tasarımında (bkz. Görüntü 166) kullanılmış olan haritanın, Görüntü 161'de incelenmekte olan örnekteki haritada kullanılan grafik dile benzer bir şekilde tasarlandığı düşünülmektedir. Görüntü 161'de incelenen haritada kullanılan ile aynı renk anlayışının sürdürüldüğü Kaleiçi harita tasarımında, diğer haritaya göre daha fazla detaylara yer verildiği gözlemlenmektedir.



Görüntü 166: Antalya ili Kaleiçi ilçesinin tanıtımın yapıldığı el ilanı tasarımından bir görüntü (http://www.antyakulturturizm.gov.tr/Eklenti/50250,antalyaneseliharitalarpdf.pdf?0&_tag1=B074F80F18230F92197C135A587E1EDDF24DBFBF).



Görüntü 167: Antalya ili Kaleiçi ilçesinin tanıtımını yapıldığı el ilanı tasarımından bir görüntü (http://www.antalyakulturturizm.gov.tr/Eklenti/50250,antalyaneseliharitalarpdf.pdf?0&_tag1=B074F80F18230F92197C135A587E1EDDF24DBFBF).

Arka sayfası gezilecek yerler hakkında izleyiciyi bilgilendirmek amacıyla özet bilgiler içeren broşür tasarımının, ön sayfa ile bütünlük içerisinde oluşturulduğu gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 167).

4.2.5. İzmir

Ege Bölgesinin önemli ve en büyük yerleşim birimlerinden biri olan İzmir, Türkiye'nin ise üçüncü büyük şehri olarak sıralamada yerini almaktadır. Kültürel ve tarihsel birikimini günümüze kadar koruyarak çağdaş ve gelişmiş kentler arasına adını yazdıran İzmir, liman şehri olması sebebiyle de önemli ve canlılığını koruyan bir ticaret merkezi olma özelliği de kazanmıştır.

İzmir İl Kültür ve Turizm Bakanlığı'nca hazırlanmış olan metinde İzmir ilinden şu şekilde söz edilmektedir:

Antik Dönemin ünlü tarihçisi Herodot, tipik Akdeniz ikliminin yaşandığı kenti binlerce yıl öncesinde; "Onlar kentlerini bizim yeryüzünde bildiğimiz en güzel gökyüzü ve en güzel iklimlerinde kurdular..." ifadesiyle tanımlamıştır. Şehrin güneyinde yer alan Efes ve kuzeyinde yer alan Bergama, Antik Çağ'ın en büyük ve en ünlü kentleri arasında yer almaktaydı. Tüm İyon kültürünün zenginliklerini bünyesinde barındıran bu kentler yoğun sanatsal, kültürel, ticari ve dini etkinliklerle de adını duyuruyordu. Günümüzde de dünyaca bilinen Efes ve Bergama Antik Kentleri tarih meraklıları için büyüleyici birer çekim merkezidir. Şairlerin ustası Homeros'un doğduğu yer olan İzmir, Anadolu'nun hızla değişen tarihi ile Ege'nin

renkli tarihinin bir harmanıdır. Kent, modern Türkiye'nin batıya açılan çağdaş yüzü olarak kültür, sanat, turizm, ticaret ve sanayi alanlarındaki gelişimini hızla sürdürmektedir (<http://www.izmirkulturturizm.gov.tr/TR,77341/kent-hakkinda.html>).

İzmir şehrinin, öneminin ve özelliklerinin net bir şekilde özetlendiği bu metinden de anlaşılacağı üzere, İzmir sahip olduğu tarihsel ve kültürel dokusu ve kendine özgü yerleşmiş olan sağlam kimliği sayesinde geçmişten aldığı ışığı geleceğe taşıyacak olan şehirler arasındaki yerini almaktadır.

Bu ışığın kaynaklarından biri olan Efes Antik Kentinin, yaşadığı dönemin en önemli merkezlerinden biri olması ve günümüze kadar ulaşmayı başarabilen kalıntılarında, bu özelliklerini yansıtması, kentin günümüzde de incelenmeye ve araştırılmaya değer önemli yerler arasında yer almasını mümkün kılmaktadır.

Listede yerini alabilmek adına bütün şartları yerine getirmesi, kentin UNESCO Dünya Miras Listesinde yer almasının kaçınılmaz bir durum olmasını gerektirmiştir. Bu sebeple 2015 yılında listede yer alma hakkı kazanan Efes ile ilgili şu bilgilere yer verilmektedir:

Efes (İzmir)

UNESCO Dünya Miras Listesi'ne Alınma Tarihi: 2015

Yeri: Ege Bölgesi, İzmir

Kategori: Kültürel

Dünya Miras Listesine alınan "Efes" Dünya Miras alanı; Çukuriçi Höyük, Ayasuluk Tepesi (Selçuk Kalesi, St. John Bazilikası, İsa Bey Hamamı, İsa Bey Camii, Artemision), Efes Antik Kenti ve Meryem Ana Evi olmak üzere dört bileşenden oluşmaktadır. Antik dönemin en önemli merkezlerinden biri olan Efes, tarih öncesi dönemden başlayarak Helenistik, Roma, Doğu Roma, Beylikler ve Osmanlı dönemleri boyunca yaklaşık 9000 yıl kesintisiz yerleşim görmüş ve tarihinin tüm aşamalarında çok önemli bir liman kenti ve kültürel ve ticari merkez olmuştur. Helenistik ve Roma Döneminin üstün kentleşme, mimarlık ve dini tarihine ışık tutan simgeleri barındıran Efes'te farklı dönemlere ait en üstün mimari ve kent planlama örnekleri bulunmaktadır. MÖ 8. yüzyıla tarihlenen ve Antik dönemin yedi harikasından biri olarak ünlenen kült merkezine Artemision, Hz. Meryem'in İsa'nın annesi olarak kabul ve ilan edildiği 431 tarihli Ekümenik Konsülün gerçekleştiği yer olan Meryem Kilisesi, İsa'nın havarilerinden biri olan ve Yahya İncili'ni Efes'te yazan St. John'ın mezarı üzerine inşa edilen Bazilika gibi Erken Hristiyanlık dönemine şahitlik eden benzersiz eserleri, günümüzde Hristiyanlar tarafından hac mekanı olarak kabul edilen Meryem Ana Evi ve Beylikler döneminde inşa edilen

İslam yapıları ile Efes aynı zamanda dini tarih açısından da bugün hala ayakta olan benzersiz bir birikim sunmaktadır (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44404/efes-izmir.html>).

Ülkemizin tanıtımında önemli bir yeri bulunan İzmir'in bu sebeple kendi içindeki tanıtımı da büyük önem taşımaktadır. İzmir ilinin her bir değeri için ayrı ayrı tasarlanmış ve farklı dillere uyarlanmış broşürler, haritalar vb. ilin tanıtımı için yapılmış örnekler olarak verilebilmektedir. Bunlardan biri olan İzmir ili broşürü incelendiğinde, fotoğrafla desteklenmiş sade bir kapak tasarımı ile karşılaşılmaktadır (bkz. Görüntü 168).



Görüntü 168: İzmir ilinin tanıtımın yapıldığı broşürün kapak ve iç kapak tasarımından bir görüntü (<http://www.izmirkulturturizm.gov.tr/Eklenti/24634,izmir2014tr.pdf?0>).

İzmir başlığı için font seçiminde, büyük harf kullanılarak yazılmış, kalın biçemli ve tırnaksız bir font tercih edildiği görülmektedir. Sol üst köşede ise İzmir ili için hazırlanmış logo dikkat çekmektedir (bkz. Görüntü 169).



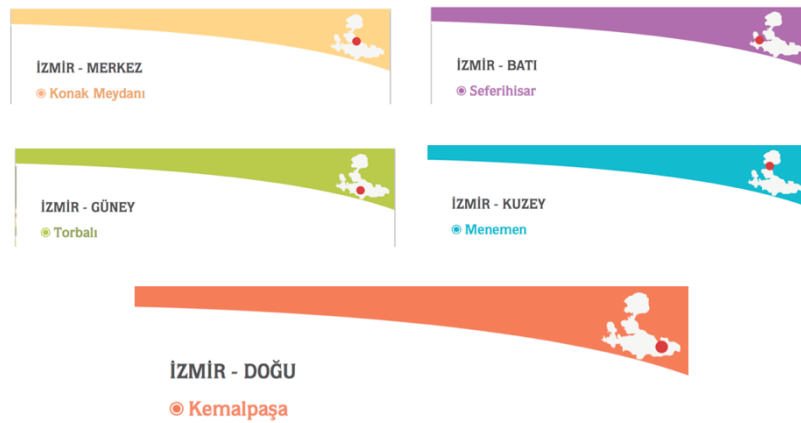
Görüntü 169: İzmir ili için tasarlanmış logodan bir görüntü (<http://www.izmirkulturturizm.gov.tr/Eklenti/24634,izmir2014tr.pdf?0>).

Logo incelendiğinde; mavi ve mavinin tonları, sarı ve beyaz renklerin kullanıldığı, bu renklerin İzmir'i temsil eden deniz, güneş ve tatil temalarını vurguladığı

söylenilmektedir. Kullanılan yazı karakteri yoluyla da bu temanın desteklendiği düşünülmektedir. Ayrıca 'İ' harfinin noktası arkasında, birbiri üzerinde küçükten büyüğe doğru sıralanmış daireler halinde düzenlenmesi yoluyla oluşan 'nazar boncuğu' imgesinin, İzmir ilinin güzelliği ve önemini vurguladığı söylenebilmektedir (bkz. Görüntü 169).

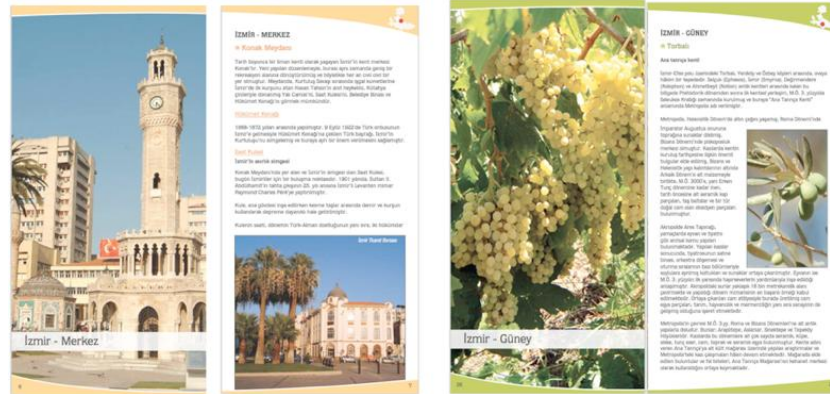
İç kapak tasarımına gelindiğinde, kapakta kullanılan yazı karakteri ve çiçek görüntülerinin tekrarlandığı görülmektedir. Yüzölçümü bakımından oldukça büyük olan İzmir'in tanıtımında kolaylık sağlaması amacıyla içindekiler kısmında İzmir merkez, güney, batı, kuzey ve doğu olmak üzere beş ana bölgeye ayrılmış ve bu beş ana bölgenin her biri için farklı renk kodlamaları yardımıyla sınıflandırmalar yapılmıştır. Ayrıca içindekiler kısmından arta kalan boşlukta İzmir ilinin ilçelerini ve sadece il sınırını çizgiler yardımıyla gösteren bir harita kullanılmıştır (bkz. Görüntü 168).

Yapılan renk kodlamalarının ve iç kapakta kullanılan haritanın, broşürün içerisinde de devamlılığı sağlanmıştır. Broşür sayfalarının üst kısımlarında yer alan bu düzenlemeler bölüm farklılıkları için kullanıcıyı bilgilendirirken aynı zamanda da sağ köşede kullanılan harita sayesinde incelenen yerin konumu hakkında bilgi verilmektedir (bkz. Görüntü 170).



Görüntü 170: İzmir ili için tasarlanmış broşürde bölüm farklılıklarını gösteren renk kodlamaları ve harita kullanımından bir görüntü (<http://www.izmirkulturturizm.gov.tr/Eklenti/24634,izmir2014tr.pdf?0>).

Bölüm farklılıkları için kullanılan bir başka yöntem ise bölüm başlarında yapılan sayfa düzenlemeleridir. Bu bölümlerde sol sayfa adı geçen bölgeyle simgeleşen şeylerden bir fotoğraf ile düzenlenmiş ve sağ sayfa ise o bölge ile ilgili bilgiler için ayrılmıştır (bkz. Görüntü 171).



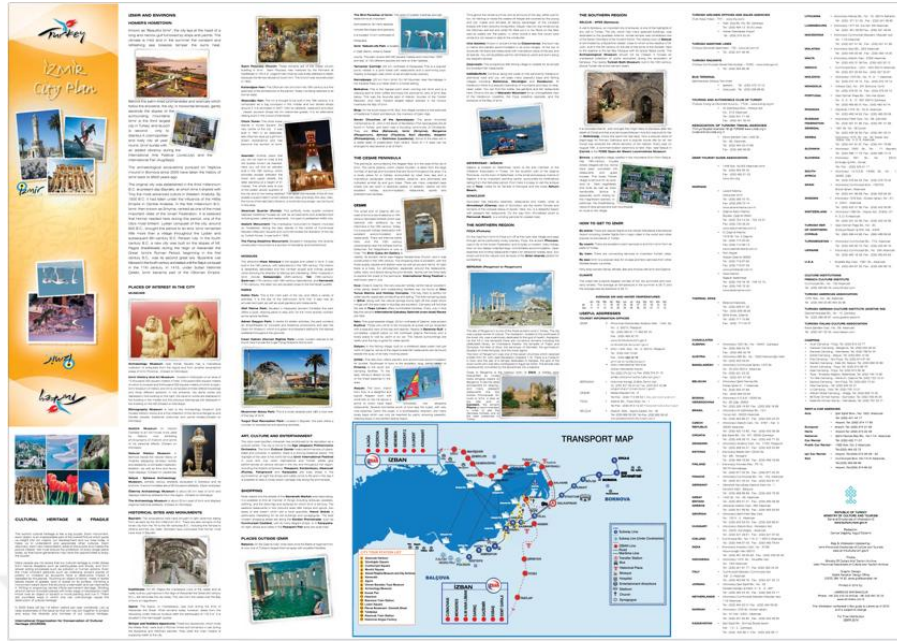
Görüntü 171: İzmir ili için tasarlanmış broşürde bölüm farklılıklarını gösteren sayfa düzenlemelerinden bir görüntü (<http://www.izmirkulturturizm.gov.tr/Eklenti/24634,izmir2014tr.pdf?0>).

Sayfalar içerisinde kullanılmakta olan ana başlık ve alt başlıklar incelendiğinde, bu ayrımın yapılabilmesi adına punto farkı ve harf biçem farklılıklarından yararlandığı görülmektedir. Ana başlık diğer başlıklara göre daha büyük puntoda ve kalın biçimde yazılmışken, alt başlıklar daha küçük puntoda ve düz biçimle dizilmişlerdir. Başlık ayrımı için kullanılan bir diğer yöntem ise başlıkların hemen öncesinde kullanılmış olan maddeleme işaretlerinden biri olan noktalar kullanılmasıdır. Buna karşılık alt başlıklarda ise vurgulama belirtmekte de kullanılan sözcük altı çizgileri kullanılmaktadır (bkz. Görüntü 172).



Görüntü 172: İzmir ili için tasarlanmış broşürde başlık ve alt başlık farklılıklarını gösteren sayfa düzenlemelerinden bir görüntü (<http://www.izmirkulturturizm.gov.tr/Eklenti/24634,izmir2014tr.pdf?0>).

İzmir ili tanıtımına katkıda bulunması için yapılan diğer bir tasarım ürününü ise şehir planları oluşturmaktadır (bkz. Görüntü 173-174). Tasarlanan bu planların farklı dillerde sunumu yapılarak oluşabilecek sorunlara çözüm olması hedeflenmektedir.



Görüntü 173: İzmir ili tanıtımının yapıldığı broşür tasarımından bir görüntü, (http://www.izmirkulturturizm.gov.tr/Eklenti/48901,izmir-kent-planipdf.pdf?0&_tag1=CD0EA6E7EFA5F6A75CF8EE25578DAE63A3536E37).



Görüntü 174: İzmir ili kent planından bir görüntü, (http://www.izmirkulturturizm.gov.tr/Eklenti/48901,izmir-kent-planipdf.pdf?0&_tag1=CD0EA6E7EFA5F6A75CF8EE25578DAE63A3536E37).

4.2.6. Kars

'Hamaset (yiğitlik) ve Menkıbe Diyarı' olarak tanımlanan Kars ili, Türkiye'de bulunan en eski 'Türkçe' isme sahip olması bakımında da ayrı bir önem taşımaktadır (<http://www.kars.gov.tr/kars-adinin-mense-i>).

Kültürel yönden köklü temellere dayanan Kars, bu zenginliğini MÖ 9000 yılına kadar uzanan tarihi geçmişe sahip olan topraklar üzerinde hüküm süren birçok uygarlığa ev sahipliği yapmasına borçludur. Ayrıca Anadolu'ya açılan kapı olma özelliği taşıması sebebiyle Saka-İskit devrinden günümüze kadar bir kültür mozağıne sahiptir (Kars Valiliği ve İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü – Kars Gezi Rehberi).

Bu kültür mozağının bir taşıını oluşturan Ani Antik Kentinin, sadece Türkiye ile sınırlı kalmayıp, dünya çapında önemli bir yere sahip olan UNESCO Dünya Miras Listesi altında sıralan, her birinin bir mozaik taşıını temsil ettiği listeye de eklenmesiyle bütünün tamamlanmasına katkıda bulunduğu da söylenebilmektedir.

Bu durum, konu ile ilgilenen, ilk yetkililerden biri olan Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü tarafından şu şekilde ifade edilmektedir:

Ani Arkeolojik Alanı (Kars)

UNESCO Dünya Miras Listesi'ne Alınma Tarihi: 2016

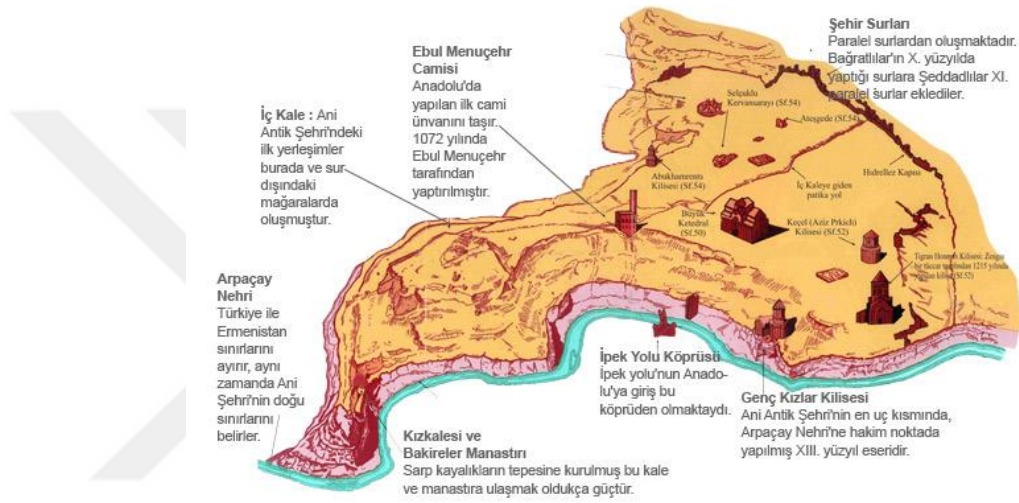
Yeri: Doğu Anadolu Bölgesi, Kars

Kategori: Kültürel

Kars ili, Merkez İlçesi sınırları içinde, Türkiye ve Ermenistan sınırında yer alan Ani Arkeolojik Alanı, Erken Demir Çağından 16. yüzyıla kadar yerleşimin sürekli olduğu, Orta Çağ'ın şehircilik, mimarlık ve sanat açısından gelişiminin tüm zenginlik ve çeşitliliğinin bir arada görüldüğü çok kültürlü bir İpek Yolu yerleşimidir. İçkale'de 4. yy' da başlayan yerleşim, kapalı kent modelinden açık kent modeline geçişin bölgedeki ilk örneğini belgelemesi bakımından önemlidir. Yerleşimin yoğun ticaret akslarının üzerinde yerleşmesi, ilerleyen zamanlarda çok kültürlü bir ticari merkez olarak gelişmesine neden olmuş, bu da kenti Ermeni, Gürcü, Bizans ve Selçuklu kültürlerinin buluşma noktası haline getirmiştir. Bu karşılıklı kültürel etkileşimin sonucu olarak ortaya çıkan mimari tasarım fikirleri, inşaat malzemeleri ve teknikleri ve dekorasyon ayrıntıları ise, daha sonra tüm Anadolu'ya ve Kafkasya'ya yayılacak olan Ani'ye özgü bir mimari dilin oluşumuna neden olmuş ve sürekli dönüşen bir kentsel peyzaj içinde özgün mimari anıtlar üretilmiştir. Bu özellikleriyle Ani Arkeolojik Alanı 2016 yılında UNESCO Dünya Miras Listesi'ne kaydedilmiştir (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,162856/ani-arkeolojik-alani.html>).

'Anı bir dünya, ama dünya bir anı değil.' sloganıyla onurlandırılan Ani Antik Şehrinin bu onura sahip olma sebebinin ise yüzyıllar boyunca birbirinden farklı ulus ve dinleri kucaklamasına bağlı olarak kazandığı çok kültürlü olma kimliğine borçlu olduğu savunulmaktadır.

Ani arkeolojik alanı için izleyiciyi bilgilendirmek amaçlı yapılan çalışmalardan birini Görüntü 175'te sunulan bilgilendirme grafiği oluşturmaktadır. Ayrıca bu alanların tanıtımı için yapılan bir başka bilgilendirme grafiği örneği ise broşür tasarımlarıdır (bkz. Görüntü 176).



Görüntü 175: Kars ilinde yer alan Ani arkeolojik alanının tanıtımının yapıldığı bilgilendirme grafiğinden bir görüntü, (<http://www.kars.gov.tr/ani-antik-kenti>).



Görüntü 176: Kars ili tanıtımı için yapılan gezi rehberleri ve broşürlerden örnekler, (Kars İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü).

4.2.7. Safranbolu

Geçmişten günümüze kadar süregelen Türk toplum yaşantısının bütün özelliklerini yansıtan ve uzun tarihi geçmişi içerisinde biriktirdiği kültürel mirasını koruyarak günümüze kadar aktarmayı başarabilen örnek kentlerden biri olan Safranbolu, sahip olduğu zengin kültürel mirası sayesinde 'Dünya Kenti' olma unvanını kazanmıştır (<http://www.safranbolu.bel.tr/?/safranbolu/safranboluda-turizm-74>).

Safranbolu Şehri (Karabük)

UNESCO Dünya Miras Listesi'ne Alınma Tarihi: 1994

Liste Sıra No: 614

Yeri: Karadeniz Bölgesi, Karabük

Kategori: Kültürel

Karadeniz kıyılarını, Batı, Kuzey ve Orta Anadolu'ya bağlayan yol üzerinde yer alan tarihi Safranbolu Şehri, coğrafi konumu nedeniyle çok eski devirlerden beri yerleşim görmektedir. 14. yy'ın başlarından bu yana Türklerin hakimiyetinde olan Safranbolu, özellikle 18. yüzyılda Asya ve Avrupa arasındaki ticaretin önemli bir merkezi olmuştur. Türk kentsel tarihinin bozulmamış bir örneği olan bu şehir, geleneksel şehir dokusu, ahşap yığma evleri ve anıtsal yapılarıyla bütünü sit ilan edilmiş ender kentlerden biri olarak UNESCO Dünya Miras Listesi'nde yer almaktadır (<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44426/safranbolu-sehri-karabuk.html>).

Dönemin tarihi dokusunu yansıtan ahşap evler, han, hamam, lonca çarşıları, su kemerleri, kanyonlar gibi pek çok esere sahip olan Safranbolu, yılın belirli dönemlerinde artan bir şekilde yerli ve yabancı gezgin akınına uğramaktadır. Turistik faaliyetlerin yoğun bir şekilde sürdürüldüğü Safranbolu'ya gelen turistlerin, gezilip görülmeye değer yerlere kolay ulaşmaları ve sorunsuz bir gezi deneyimi yaşamaları öncelikli tercihleridir. Bu noktada bilgilendirme tasarımının gücü devreye girmekte ve soruna çözüm önerileri getirebilmektedir. Bilgilendirme tasarımı içerisinde yer alan harita tasarımı, kitapçık tasarımı, bilgilendirme panoları tasarımı vb. sayesinde var olan sorunları çözebilme ve bilgilendirme görevini yerine getirebilme işlemleri kolaylaşmaktadır.

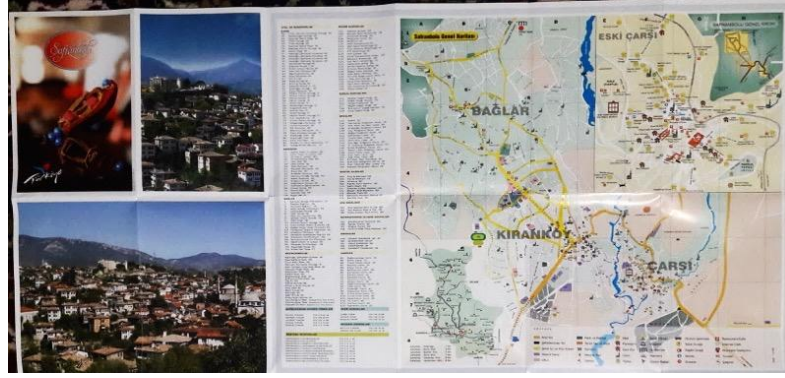
Sahip olduğu değerler nedeniyle izleyiciyi bilgilendirme görevinin büyük rol oynadığı Safranbolu'da, Karabük Valiliği, İl Kültür ve Turizm Müdürlükleri, Safranbolu Belediyesi

ve Turizm Danışma Bürolarının birbirleriyle etkileşimleri sonucu, işbirliği içerisinde hazırladıkları tasarım ürünlerinin varlığından söz edilebilmektedir (bkz. Görüntü 177).



Görüntü 177: Karabük Valiliği ve İl Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından hazırlanmış olan ilçelerin tanıtımının yapıldığı tasarımlardan örnekler, (Karabük İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü).

Tanıtları desteklemesi adına, bu tasarım ürünlerine ek olarak hazırlanmış kent planlarına da yer verilmektedir (bkz. Görüntü 178-179-180-181-182-183). Yaklaşık olarak aynı boyutta çalışılmış olan planlarda, kullanılan haritalarda ve metin-görsel düzenlemelerinde farklı anlayışların benimsendiği söylenebilmektedir. Genel anlamda klasik anlayışın hakim olduğu tasarımlarda, yoğun bir bilgi ve görsel kalabalıktan söz edebilmek mümkündür.



Görüntü 178: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının ön yüzünden bir görüntü, (Karabük İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü).



Görüntü 179: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının arka yüzünden bir görüntü, (Karabük İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü).



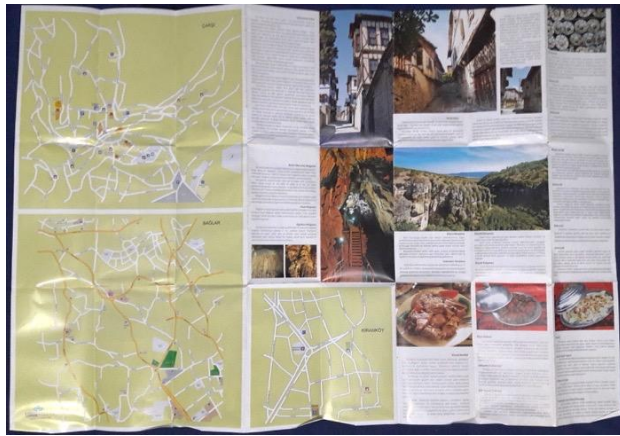
Görüntü 180: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının ön yüzünden bir görüntü, (Karabük İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü).



Görüntü 181: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının arka yüzünden bir görüntü, (Karabük İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü).



Görüntü 182: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının ön yüzünden bir görüntü, (Karabük İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü).



Görüntü 183: Safranbolu için hazırlanmış şehir planının arka yüzünden bir görüntü, (Karabük İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü).

4.3. DÜNYADAN ÖRNEKLER

Bilgilendirme grafikleri kapsamında dünyadan örneklerin ele alındığı bu bölümde, ülkeler arası tasarım anlayışındaki farklılıklar dikkat çekmektedir. Yayınladığı sanatta yeterlik tezinin dünyadan örnek incelemelerine yer verdiği bölümünde Fişenk (2012, s. 155), bu durumu: “Kültüründe tasarım kavramına önem veren ülkeler ile diğerleri arasında, görsel dil farklılıkları kolayca göze çarpmaktadır.” şeklinde dile getirmektedir. Daha sistematik ve parça-bütün ilişkisi dikkate alınarak gerçekleştirilen bu tasarımların, bilgilendirme tasarımı alanında yapılmış iyi örnekler arasında oldukları söylenebilir. Bu bakımdan bu bölümde incelenmek üzere seçilen ülkeler, olumlu bilgilendirme tasarımı örneklerine sahip olmaları sebebiyle ele alınmıştır.

4.3.1. Almanya

Rheinland-Pfalz Meydanında Bulunan Kaleler, Saraylar ve Kültürel Eserler İçin Bilgilendirme ve Yönlendirme Dizgesi

Almanya'nın batı kesiminde bulunan Rheinland-Pfalz, Almanya Federal Cumhuriyeti'ni oluşturan 16 eyaletten biridir. Rheinland-Pfalz, 7,663 mil karelik bir alana yayılmıştır ve yaklaşık dört milyon nüfusu bünyesinde barındırmaktadır (www.mapsofworld.com/germany/states/rheinland-pfalz/). Bölge, Ortaçağ Almanya ve Avrupası tarihinde önemli bir rol oynamanın yanı sıra, Ortaçağ'ın kaybolmaya yüz tutmuş havasını günümüzde yansıtan sayılı alanlardan biridir (www.romantic-germany.info/things-to-do/culture-castles/castles-palaces/).

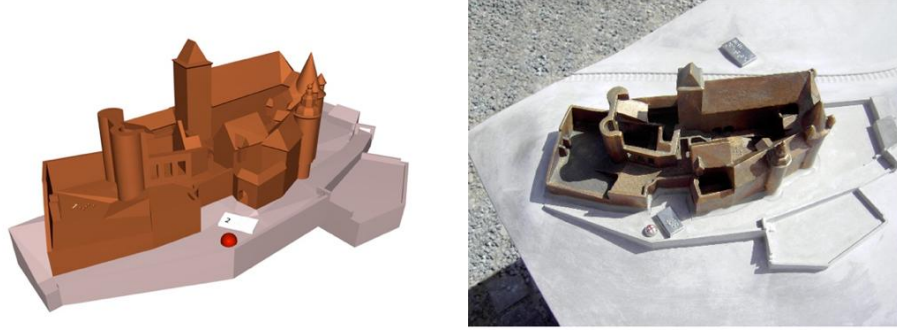
Rheinland-Pfalz, turistlere birçok cazibe merkezi sunmaktadır. Rheinland-Pfalz'da ziyaret edebileceğiniz, ilgi çekici yerler arasında Aziz Stefan Kilisesi, Aziz Peter Katedrali, çeşitli müzeler ve daha pek çok tarihi mekan bulunmaktadır. Buna ek olarak yürüyüş parkurları, tarihi yerler, şarap yapım bölgeleri ve keşfedilmesi gereken daha birçok mekana da ev sahipliği yapmaktadır (www.mapsofworld.com/germany/states/rheinland-pfalz/). Tarihi ve turistik açıdan bu derece zengin ve önemli olan bir şehirde, bilgilendirme ve yönlendirme tasarımının da bir o kadar değer kazanması ve çözülmesi gereken önemli problemlerden biri olması, kaçınılmaz bir gerçektir. Bütün bu gerçeklerden hareketle bölge civarındaki yetmiş beş tarihi siteyi kapsayacak şekilde planlanmış tasarımların davet edildiği, AB çapında bir

yarışma düzenlenmiştir. Görev; kaleler, görkemli evler ve tarihi binalar boyunca bilgilendirme ve yönlendirmenin her ikisini de içeren bütünleşik bir sistem ile Rheinland-Pfalz Federal Devletini ziyaret eden turistlerin ihtiyaçlarını karşılamaktır. Yarışmada belirleyici faktör ise, mimariyi engelleyen geleneksel işaretlemelerin, iletişimin farklı biçimlerinin karışımı ile yer değiştirmesi gerektiği fikridir (Uebele, 2007, s. 244).

Rhein ve Mosell kıyısında yer alan UNESCO Dünya Mirası içerisinde kullanılan tasarımlar, kaleler, saraylar ve antik kalıntılar boyunca turistlere eşlik eden tek tip bir bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı örneği olarak kaynaklarda yerini almaktadır. Hayata geçirilmiş olan bu tasarım için, Adler & Schmidt İletişim-Tasarım ve Meuser Mimarlık, "İşaret yok" fikrine uygun olarak, var olan görüşlerin aksine, sadece bir iletişim kombinasyonu kullanan talimatları reddeden bir sistem geliştirmek için işbirliği yapmışlardır. Bu anlayış sayesinde, tüm tarihi binalar, önlerinde sizin durmanızı ya da ilerlemenizi söyleyen işaretler bombardımanından kurtulmuş olmaktadır (Meuser ve Pogade, 2005, s. 76).

Tarihsel çizimler, gravürler, planlar, ölçümler ve fotoğraflar ile tasarımcının kendi araştırmaları temel alınarak yapılacak olan tasarımda en büyük zorluk, binaları önemli tarihi özellikleriyle birlikte yansıtabilecek (örneğin, kule, çatı, tepe, duvar ebadı) ve bunun yanı sıra farklı ölçeklerdeki çevreyi (örneğin, yolların birleşimleri, bölgede yer alan köyler vb.) tasvir edebilecek bir tasarım stili geliştirmektir (http://www.freypark.com/designer/burgen_rheinland_pfalz). Bu stili geliştirmek isteyen ve tarihi dokunun bozulmasını istemeyen tasarımcılar, düşüncelerini desteklemek için, bayraklar, afişler, duvar üzerine çizilmiş grafikler gibi işaretlerde bazı bilindik/klasik formları ve bilgi taşıyıcıları olarak kumaş, taş ve bronz gibi bazı geleneksel malzemeleri kullanmışlardır. Bunlara ek olarak, tasarımın sunumunda etkileşimli dokunmatik ekran bağlantıları da kullanılmaktadır (Meuser ve Pogade, 2005, s. 76).

Tasarımın bir parçası olan topografik haritalar, bilgisayar tarafından üretilen modeller sayesinde, 60 x 60 x 70 cm ebatlarında, binaların bronz kalıp dökümleri, beton kaideler üzerine monte edilerek işlenmektedir (bkz. Görüntü 184). Bu haritalar, tarihi alanların yakınlarında yer almakta ve yönlendirme taşı (blokları) olarak çalışmaktadır. Özellikleri ise, yolları, köyleri, peyzajı ve hizmet bilgilerini gösteriyor olmasıdır (http://www.freypark.com/designer/burgen_rheinland_pfalz/).



Görüntü 184: Rheinland-Pfalz için hazırlanmış olan bilgilendirme bloklarının modelleme görüntüsü (solda) ve modellemenin kullanılabilir hale dönüştürülmüş şeklinden bir görüntü (sağda), (http://www.freypark.com/designer/burgen_rheinland_pfalz/).

Otobüs durakları, geçitler ya da girişler gibi noktalarda büyük ve fark edilebilir işaretlemeler şeklinde kullanılan bu bloklar, farklı iletişim noktaları arasında öncelikli fark edilen olmayı başarabilmiştir. Merkezi bilgilendirme noktasına yerleştirilen bu yönlendirme blokları, sahip oldukları kendilerine özgü dilleri sayesinde, tarihi yol taşlarına modern açıklamalar getirmektedir (bkz. Görüntü 185). Bu bloklar, üç boyutlu bir düzlem üzerinde ve nispeten daha karmaşık alanların gösterimine çözüm olabilmek için binaları ve onların çevrelerindeki manzaraları tekrarlamaktadır. Bu sayede mekansal algılayışı sağlamaları için turistlere yardımcı olmaktadır (Meuser ve Pogade, 2005, s. 76).



Görüntü 185: Rheinland-Pfalz için hazırlanmış olan bilgilendirme bloklarından bir görüntü, (<http://www.adlerschmidt.de/de/komdesign/orientierung/rheinland-pfalz.html>).

Topografyada, yaygın bir şekilde dağılımı yapılmış olan bilgilendirme alanları birden fazla yerde yönlendirme tabelalarını da içermektedir. Belirlenmiş yerlerin işaretlemeleri, tüm keşfedilebilir ve gezilebilir yerler hakkında bilgi sağlamaktadır. Tarihi müzede yer alan işaretlemeler, hizmet işaretlemelerinden farklı olarak kullanılmaktadır. Tarihi mekanda yer alan hizmet işaretlemeleri turistlerin, restoranlar, konaklama vb.

ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri hizmet alanları ile sınırlandırılmıştır (Meuser ve Pogade, 2005, s. 76).

Bu sistemin önemli bir parçası, tarihi binalar ve hizmetler hakkında bilgi veren ve topografyanın kuşbakışı görünümünü içeren, Almanca, İngilizce ve Fransızca dillerinde hazırlanmış katlama broşürlerinin de tasarlanmış olmasıdır (bkz. Görüntü 186). Bu harita, gişe bileti olarak kullanılmakta, sitenin planı ve hizmetleri hakkında en önemli bilgileri içermektedir. Bu haritaya sahip olan ziyaretçinin keşif gezisine başlaması kolaylaşmakta ve haritada yer alan açıklamalar sayesinde gezmekte olduğu alanda bulunan binalar ve tarihsel önemleri hakkında bilgi edinmesi sağlanmaktadır.



Görüntü 186: Rheinland-Pfalz için hazırlanmış olan broşürden görüntüler, (<http://www.adlerschmidt.de/de/komdesign/orientierung/rheinland-pfalz.html>).

Kırlangıç kuyruğu flamalar, taşınmaz gayrimenkullerin çatısından tutun milli kültürel varlıkların yakın mesafelerine kadar ihtiyaç duyulan her yerde konumlandırılmıştır (bkz. Görüntü 187). Bu sayede, antik eserlerin yerlerinin uzun mesafelerden görülebilecek şekilde belirlenmesinde rol oynamaktadırlar. Bunun yanı sıra çeşitli başlangıç noktalarına yerleştirilen büyük bayraklar, bu işlevi destekler nitelikte kullanılmaktadır. Dijital baskılı ve güncellenmesi kolay olan kumaşlara basılmış flamalar ise; girişler, bilet gişeleri ve idari binalarda verilmekte olan hizmetler hakkında kısa bir bilgi vermektedir. Demir çerçeve içerisinde, çelik çubuklar ve direkler üzerinde sunulan bayraklar, kolayca değiştirilmesi için yapılan asansör ve asma sistemleri ile özel olarak tasarlanmıştır (Uebele, 2007, s. 246).



Görüntü 187: Rheinland-Pfalz için hazırlanmış olan flamalar, bayraklar ve kullanım yerlerinden görüntüler, (Uebele, 2007, s. 246).

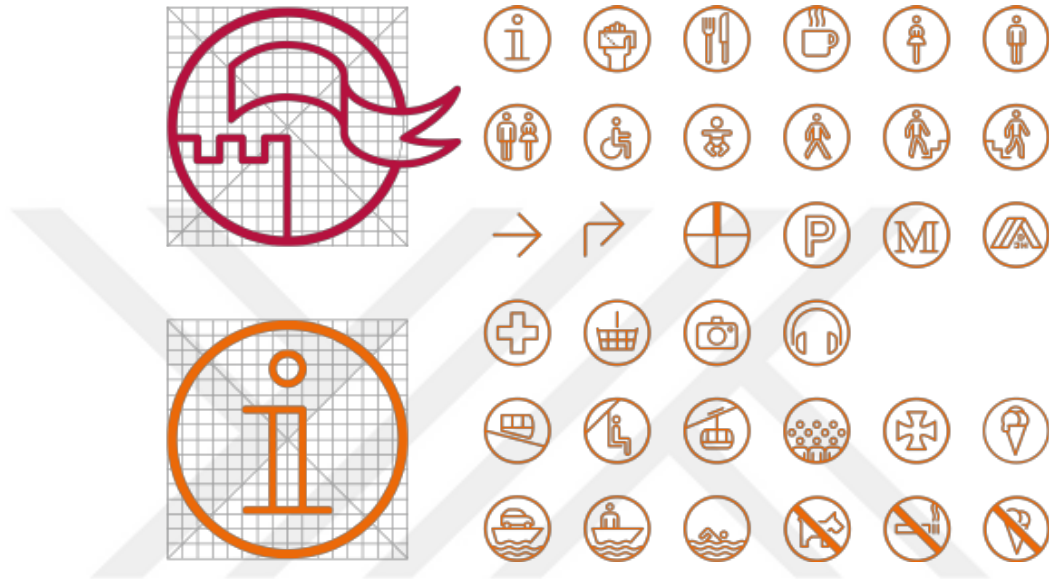
Tarihi binalar, tekli, üç boyutlu bronz harfler aracılığıyla kendine özgü konumları ve adlarıyla belirtilmektedirler (bkz. Görüntü 188). İşaretlerin aksine kullanılan bu yazı türü, tarihi arka plan üzerinde yer alarak görsel olarak etkili algılatma gücü ile sunulmaktadır. Onların boyutları ve renkleri göze batmayacak şekildedir ve keşfedilmeleri gerekmektedir (Meuser ve Pogade, 2005, s. 76). Tasarımda kullanılan hemen hemen her parça, tarihi etkiyi bozmaktan, ona hasar vermekten kaçınan ve çağın gerekliliklerini yerine getiren ve onu hatırlatan şeyler ile doludur.



Görüntü 188: Rheinland-Pfalz tarihi yapıların isimleri için hazırlanmış olan harf dökümlerinden (sağda) ve uygulanmış halinden (solda) görüntüler, (<http://www.adlerschmidt.de/de/komdesign/orientierung/rheinland-pfalz.html>).

Tasarımda kullanılan renklere bakıldığında; basılı metinlerde okunurluğu artırmak için, siyah renk kullanımı tercih edilmiştir. Bayraklar, afişler ve basılı metinlerde arka plan rengi olarak kırmızı kullanılırken, servisler ve hizmet alanları için turuncu renk uygulanmaktadır (Uebele, 2007, s. 247). Tasarımlarda farklı dillerde bilgilendirmelerin yapılması, uygulanan renklere de farklılıklara gidilmesi yoluyla dengelenmeye çalışılmıştır. İngilizce metinler için pembe ve Fransızca metinler içinse antik pembe tercih edilmesi bu duruma örnek olarak verilebilmektedir. Bilgilendirme tasarımının bir

parçası haline gelen piktogramların, çizgisel bir anlatım biçimi ile ve turuncu renk kullanılarak duvarlara uygulandığı gözlemlenmektedir (bkz. Görüntü 189). Bu biçim sayesinde arka planın sağlam ve görünür kılınmasının amaçlandığı düşünülmektedir (bkz. Görüntü 190). Piktogramlarda hakim olan çizgisel anlatımdan kaynaklanabilecek zayıf görülme oranı riskinin, kullanılan renk sayesinde ortadan kaldırılması amaçlanmaktadır (Meuser ve Pogade, 2005, s. 76).

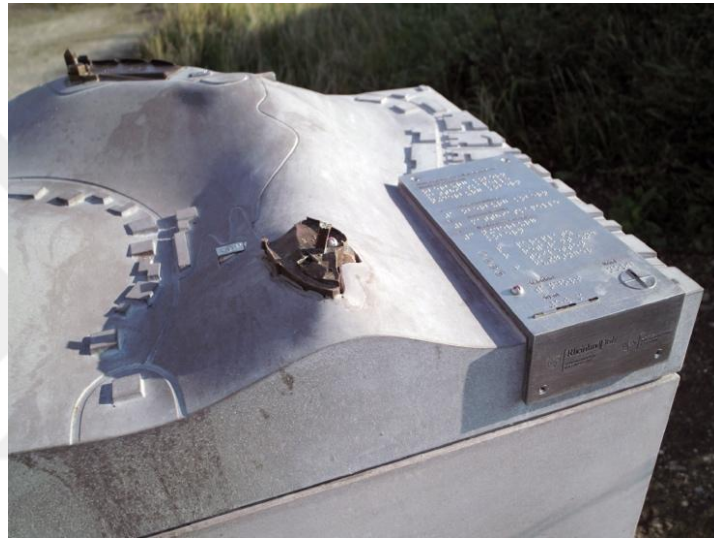


Görüntü 189: Rheinland-Pfalz gezilecek yerleri için hazırlanmış olan piktogram dizgesi, (<http://www.adlerschmidt.de/de/komdesign/orientierung/rheinland-pfalz.html>).



Görüntü 190: Rheinland-Pfalz gezilecek yerleri için hazırlanmış olan piktogram dizgesi ve kullanım yerleri, (<http://www.adlerschmidt.de/de/komdesign/orientierung/rheinland-pfalz.html>).

Tarihi alanların boşlukları izin verdiği sürece, bilgilendirme sistemleri, engelleri kaldırmayı destekleyici bir şekilde planlanmış olmalıdır. Hayata geçirilmiş olan bu tasarımda da, görme engelli kişilere bilgi sağlamak için, özellikle üzerinde büyük Braille alfabesi bulunduran üç boyutlu maketler oluşturulmuştur. Yönlendirme taşları buna uygun bir şekilde işaretlenmiştir (bkz. Görüntü 191). Ehrenbreitstein Kalesi terasındaki topografik işaretlemelerde, görme engellilerin her bir hizmet istasyonunu kendi kendilerine bulabilmelerini sağlayacak şekilde kontrast (zıt) renkler ve malzemeler yerleştirilmiştir (Meuser ve Pogade, 2005, s. 76). Bütün bu ince düşünceler, tasarımın değerini ve kullanılabilirliğini bir kat daha arttırmaktadır.



Görüntü 191: Rheinland-Pfalz için hazırlanmış olan bilgilendirme bloklarının Braille alfabesi ile hazırlanmış bölümünden bir görüntü, (<http://www.adlerschmidt.de/de/komdesign/orientierung/rheinland-pfalz.html>).

Bilginin gerekli olduğu derecede ve mümkün olduğunca az kullanıldığı tasarım, net bir piktogram dili ve çağdaş bir tipografi tercih ederek, geleneksel üretim tekniklerinin desteği ile farklı ve sürdürülebilir bir sistem geliştirerek var olan soruna çözüm önerisi getirmektedir (<http://adlerschmidt.de/de/komdesign/orientierung/rheinland-pfalz.html>). Tasarım ve planlamanın ilk örnekleri/eskizleri, pahalı olmasına rağmen, bu olumsuzluk, sonrasında karşılaşılabilecek olan üretim, montaj ve bakım problemlerinin düşük maliyet ile çözümlenmesi yoluyla dengelenmiştir. Sonuç, her bir sitenin karakterini koruyan ve aynı zamanda federal devlet genelinde uygulanabilen, bilgilendirme ve yönlendirme gereksinimini başarılı bir şekilde karşılayan, modüler bir sistem olarak karşımıza çıkmaktadır (Uebele, 2007, s. 248). Tabela, basılı konular ve modeller de dahil olmak üzere tüm proje, Design Award Rheinland-Pfalz 2006'dan iltifat/övgü almış ve 2008

Federal Almanya Cumhuriyeti Tasarım Ödülü'ne aday olmuştur (http://www.freypark.com/designer/burgen_rheinland_pfalz/).

4.3.2. Hollanda

Diemerpark IJburg Şehir Parkı İçin Bilgilendirme ve Yönlendirme Dizgesi

Diemerpark IJburg, Amsterdam'ın kuzeydoğusunda yer alan Zeeburg belediyesine bağlı bir semttir. Semt, deniz doldurularak oluşturulmuş bir ada üzerine kuruludur (<https://tr.wikipedia.org/wiki/IJburg>). Park, Amsterdam şehir merkezindeki sahile yakın bir konumda bulunmaktadır. Yüksek seviyedeki gelgitler sonucu alana dolan/gelen tuzlu su, bölgede hendeklerin ve bataklıkların oluşumuna neden olmuştur (<https://www.amsterdam.nl/toerisme-vrije-tijd/parken/diemerpark/diemerpark/>). 1996 yılında, Amsterdam şehir konseyi/belediye meclisi Diemerzeedijk yakınlarında yeni bir IJburg sitesi inşa etmeye karar vermiştir. Bu site için önerilen alan, 1930'larda bataklık bir bölge olmasının yanı sıra 1960 ve 1980 yılları arasında ise, belediyeye ait çöp toplama alanı olarak kullanılmıştır. Bunun sonucu olarak bölge, aşırı derecede kirlenmiş ve mikrop saçan bir yer haline gelmiştir (Uebele, 2007, s. 250). Bölgeye atılan atıklar, bir süre sonra çözülerek bir bir humus tabakası oluşturmuştur. Bu sayede bölgede çok çeşitli bitki türleri yetişmeye başlamıştır. Böylece yüksek doğal değere sahip eşsiz ve değerli bir alan oluşumu gerçekleşmiştir (<https://www.amsterdam.nl/toerisme-vrije-tijd/parken/diemerpark/diemerpark/>). Bu değerlere sahip çıkmak ve yok olmasını engellemek adına 1998'de site temizlenmiş, bir park ve eğlence merkezi haline dönüştürülmeye başlanmıştır.

Hayata geçirilen bu proje sayesinde, çevreyi olumsuz yönde etkileyen alan, insanların rahat yaşayabilecekleri ve etkili bir şekilde kullanabilecekleri bir yer olarak değerlendirilmiş ve aynı zamanda kaybolmakta olan ekosistem dengesinin yeniden kurulmasına olanak tanınmıştır. Ekolojistler, kuşların yanı sıra tilki, yaras, gelincik, geyik ve nadir olarak çim yılanı olmak üzere bölgenin yaklaşık 236 türü barındırdığını gözlemlemişlerdir. Ayrıca, buna ek olarak, bölgenin, çok nadir sayılabilecek 200'den fazla bitki türüne de ev sahipliği yaptığı saptanmıştır (<https://www.amsterdam.nl/toerisme-vrije-tijd/parken/diemerpark/diemerpark/>). Doğa kirlenmekten kurtulduğunda, boş zaman değerlendirme alanları oluşturmak ile doğa rezervlerini korumak olarak sıralanan iki ayrı hedefi gerçekleştirmek isteyen

tasarımcıların, her bir amacın önemseydiği noktaları gasp etmeyecek şekilde tasarımlar gerçekleştirmeleri önem taşımaktaydı. Bu soruna çözüm olabilmesi adına tasarımcılar tasarımlarında, bölgenin karakteriyle uyum sağlayan bir tabela ve bilgi sistemi geliştirmişler ve aynı zamanda ziyaretçilerin kurallara uymaları gereken çok özel bir çevrede olduklarının farkına varmalarını sağlamışlardır (Uebele, 2007, s. 250).

Tasarımın ilk aşamasında, tasarlanan projenin belirlenen amaçları yerine getirebilmesi adına farklı işaretleme türleri oluşturulması planlanmıştır. Bu işaretleme türleri; bilgi verme, yönlendirme ve yasaklama işlevlerini gerçekleştirmek üzere üç ana grup altında toplanmıştır. Bilgi sütunları, parkın tarihçesi ve ekolojisi, kullanım sınırlamaları hakkında bilgi vermektedir. Yol bulma/yönlendirme direkleri genellikle kavşaklardadır ve ziyaretçileri, doğrudan gezilmeye değer, ilginç alanlara ve bu alanların özel işlevleri olan bölümlerine doğru yönlendirmektedir. Yön göstermenin yanı sıra onlar, hangi etkinliklerin nerelerde gerçekleştirildiğini de göstermektedirler. Yasaklama işaretleri ise, belirli etkinliklerin yasaklandığı veya kısıtlandığı yerlerde bulunmaktadır (Uebele, 2007, s. 252).

Bilgi sütunları, parka girişlere dikkat çekerek, daha uzak alanlardan kolaylıkla fark edilebilen önemli noktalardır. 1,8 m yüksekliğindedir ve metinler, kolay okunabilmesi için göz hizasındadır (bkz. Görüntü 192).



Görüntü 192: Diemerpark Ijburg Parkı için hazırlanmış olan bilgi sütunlarından bir görüntü, (Uebele, 2007, s. 254).

Yönlendirme direkleri/sütunları, çevreye mümkün olduğunca az müdahale etmek için olabildiğince küçük işaretlemeler olarak kullanılmışlardır. Bunlar 60 cm

yüksekliğindedir, ancak, yayalar, bisikletçiler ve patenciler olmak üzere her türden kullanıcı tarafından eşit derecede erişilebilir ve kullanılabilir durumdadırlar (bkz. Görüntü 193).



Görüntü 193: Diemerpark Ijburg Parkı için hazırlanmış olan yönlendirme sütunlarından bir görüntü, (Uebele, 2007, s. 253).

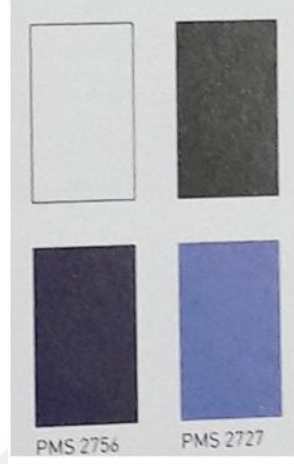
Yasaklama işaretleri, belirlenmiş kısıtlamalara sahip bir bölgeye giren herkes için geçerlidir. Alana gelen bütün ziyaretçilerin, ilgili bölgenin korunması adına yapmaktan uzak durmaları gereken durumların kendilerine bildirdiği işaretlemelerdir (bkz. Görüntü 194).



Görüntü 194: Diemerpark Ijburg Parkı için hazırlanmış olan yasaklama işaretlerinden bir görüntü, (Uebele, 2007, s. 255).

Diemerpark, tanınmış bir boş zaman değerlendirme alanı ve doğa rezervidir. Bununla birlikte, yeniden gelişimi henüz tamamlanmamıştır. Yenileme süreci, dezenfekte edilme sürecine uygun olarak, siyahtan (kirlilik) maviye (su ve hava) ve beyaza (saflık ve

temizlik) geçiş şeklinde renklerin kullanılması yoluyla yansıtılmaktadır (bkz. Görüntü 195) (Uebele, 2007, s. 253).



Görüntü 195: Diemerpark Ijburg Parkı için hazırlanmış olan bilgilendirme ve işaretleme sistemlerinde kullanılmış olan renk kartelasından bir görüntü, (Uebele, 2007, s. 253).

Tasarım için seçilen yazı tipi, Avenir 65 Medium'dur ve Avenir yazı karakteri, Amsterdam şehri tarafından kullanılmakta olan resmi yazı tipidir (bkz. Görüntü 196). Yazı karakterinin serifsiz olarak kullanılması, tasarımı daha okunabilir kılmakta ve yönlendirme tabelalarında kullanım için de ideal bir seçim olmaktadır (Uebele, 2007, s. 253).



Görüntü 196: Diemerpark Ijburg Parkı için hazırlanmış olan bilgilendirme ve işaretleme sistemlerinde kullanılmış olan yazı karakterinden bir görüntü, (Uebele, 2007, s. 253).

Bilgi sütunları betondan yapılmıştır ve siyah güçlendirilmiş kurşun ilavesi onlara koyu bir renk vermektedir (bkz. Görüntü 197). Hava koşulları, zamanla renklerin solmasına neden olacak ve böylece arazinin değişen tabiatını yansıtıyor olacaktır (Uebele, 2007, s. 254).



Görüntü 197: Diemerpark Ijburg Parkı için hazırlanmış olan bilgi sütunlarında kullanılmış beton kaideden bir görüntü, (Uebele, 2007, s. 254).

Diyagramlar UV ışınlarına dayanıklıdır ve işaretler uzun süreler boyunca parlaklıklarını koruyabilecek şekilde hazırlanmıştır. İşaretler, aynı zamanda, kolayca değiştirilebilen mat reçine esaslı bir boya ile korunmaktadır (Uebele, 2007, s. 254).

4.3.3. Amerika

New York Şehri Yayalar İçin Bilgilendirme ve Yönlendirme Dizgesi

'WalkNYC' adlı proje, New York'un var olan yaya bilgilendirme ve yönlendirme sorununu başarılı bir şekilde çözüme kavuşturan ve bu sayede Uluslararası Bilgilendirme Tasarımı Enstitüsü'nden ödül almaya hak kazanan sınırlı sayıda tasarımından biri olarak kabul edilmektedir. Evrensel olarak anlaşılabilir net bir görsel dil ve grafik uygulamalar sunmakta olan WalkNYC, kaliteli ve çok çeşitli bilgi sağlayarak hedef kitleyi yürümeye teşvik etmekte ve şehirde geniş bir çevre yelpazesinde tutarlı bilgi sağlamaktadır. WalkNYC sistemi, ilk olarak 2013 yazında şehrin seçilen dört alanına kurularak işlevini yerine getirmeye başlamıştır (bkz. Görüntü 198) (<http://www.nyc.gov/html/dot/html/pedestrians/walknyc.shtml>).



Görüntü 198: 'WalkNYC' isimli proje kapsamında oluşturulmuş bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı ürünlerinden bir görüntü, (<http://www.aiga.org/case-study-walknyc-pedestrian-wayfinding>).

Metrodan çıkarken veya tanıdık olmayan bir mahallede dolaşırken New York sokaklarında yol bulma, en tecrübeli New Yorklular için bile kafa karıştırıcı olabilmektedir. WalkNYC, yaya haritalarının yeni bir programı olup, New York'un 8,5 milyon sakini ve yılda şehre gelen yaklaşık 50 milyona yakın ziyaretçinin şehrin sokaklarında dolaşmalarını kolaylaştırmaktadır (<https://segd.org/walknyc-pedestrian-wayfinding>). New York'un, insanlara kenti anlatan, onların bilgilili bir şekilde yolculuk seçimleri yapmalarına izin veren ve New York şehri hakkındaki deneyimlerini arttıran yürümeye elverişli bir şehir olması, yayaların bilgilendirilme ve yönlendirilme sorunun çözüme kavuşturulmasını gerektirmektedir (<http://www.flussobjekte.at/hpall/award/1550/3e8v7rq615.pdf>). Çeşitli kaynaklarda yürünebilen şehir olarak tanımlanan New York'ta, bu tanımlamanın aksine, yaya odaklı bilgi bulmanın zorluğu ve bu bilgilerin bulunduğu yerlerin tutarsızlığı, konu ile ilgili kişilerin çözmesi gereken önemli problemlerden birini oluşturmaktadır (<http://www.nyc.gov/html/dot/html/pedestrians/walknyc.shtml>).

Canlı bir şehir olan New York, sakinlerin ve ziyaretçilerin ilgisini çekmek için yarışan bilgilerle dolup taşmaktadır. Karşılaşılan zorluklara çözüm bulma, insanlara yürüyüş yaparken, bisiklet kullanırken veya toplu taşıma araçları arasında gezinirken onları destekleyecek ve onlara olanak tanıyacak, güvenilir bilgi ürünleri ve hizmetleri sistemi oluşturmaktan geçmektedir

(<http://www.flussobjekte.at/hpall/award/1550/3e8v7rq615.pdf>). Bilgiye ve bilginin sunulmasına yardım edebilecek ürünlere ihtiyaç o kadar fazladır ki önemli merkezlerden biri olan Manhattan'ın basit sokak ağlarında bile, bir metro istasyonundan veya önemli geçiş noktalarından çıkıldığında yön bulmak oldukça zor olmaktadır. Şehrin, sürücülere yönlendiren pek çok işareti olsa da bunlar yayalara çok az fayda sağlamaktadır. WalkNYC'nin amacı, karşılaşılan bütün bu zorlukların

üstesinden gelerek, bilgilendirmeler ve yönlendirmelerdeki boşlukları gidermektir (bkz. Görüntü 199) (<http://www.nyc.gov/html/dot/html/pedestrians/walknyc.shtml>).



Görüntü 199: 'WalkNYC' isimli proje kapsamında oluşturulmuş bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı panolarından bir görüntü, (<http://www.nyc.gov/html/dot/html/pedestrians/walknyc.shtml>).

Belirlenen ihtiyaçları giderebilmek adına ele alınan proje, içerisinde yol bulma uzmanları, grafik tasarımcılar, endüstriyel tasarımcılar, şehir plancıları ve coğrafi bilgi uzmanları gibi disiplinler arası bir çok alanla ilgili kişilerin yer aldığı, New York Ulaştırma Departmanı, şehrin yerel iş geliştirme departmanı ve diğer kuruluşlar ile yakın işbirliği içinde çalışan PentaCityGroup olarak adlandırılan, özel bir tasarım ekibi tarafından geliştirilmiştir (<https://segd.org/walknyc-pedestrian-wayfinding>).

PentaCityGroup, NYC DOT ile işbirliği içerisinde, gerçekleştirecekleri tasarımlarda karşılaşılabilecekleri sorunlara çözüm olabilecek yolları şu şekilde tanımlamaya çalışmaktadır:

- Her ortamda ve seyahat aşamasında en iyi okunabilirlik sağlanması için görsel kimlik oluşturulması,
- Dijital, basılı medya başta olmak üzere çoklu iletişim kanallarında çalışabilen veri ve tasarım kaynakları elde edilmesi,
- Şehrin, kendine özgü kentsel yapısı ile uyum içerisinde bilgilendirme ürünleri ailesi ve yerleştirme yönergeleri geliştirilmesi,
- Transit geçişlerin tümüne uyum sağlayabilecek bir bilgi konsepti geliştirilmesi, bu maddelerden bazılarını oluşturmaktadır (<http://www.flussobjekte.at/hpall/award/1550/3e8v7rq615.pdf>).

Proje kapsamında karşılaşılan en büyük zorluk, şehrin genelinde yoğun bir şekilde yer alan mahalleler, gidilecek yerler ve var olan toplu taşıma hizmetleri arasında sıkışan insanlara rehberlik edebilecek, onların New York'ta gidecekleri yerleri rahat bir şekilde bulmalarına yardımcı olabilecek ve bunu gerçekleştirirken de onları toplu taşıma araçları ve bisiklet kullarımlarına teşvik edebilecek çok yönlü bir tasarım gerçekleştirmektir (bkz. Görüntü 200).

(<http://www.flussobjekte.at/hpall/award/1550/3e8v7rq615.pdf>).



Görüntü 200: 'WalkNYC' isimli proje kapsamında oluşturulmuş bilgilendirme ve yönlendirme tasarımından bir görüntü, (<http://www.flussobjekte.at/hpall/award/1550/3e8v7rq615.pdf>).

WalkNYC haritalama ve tasarım öğelerini kullanarak bir dizi 'bağlamsallaştırılmış' basılı haritalar, kılavuzlar ve broşürler dolaşıma girmektedir. Basılı ve sayısal ortamda sunulan haritalar halen geliştirilmeye devam etmektedir (bkz. Görüntü 201) (<http://www.flussobjekte.at/hpall/award/1550/3e8v7rq615.pdf>).

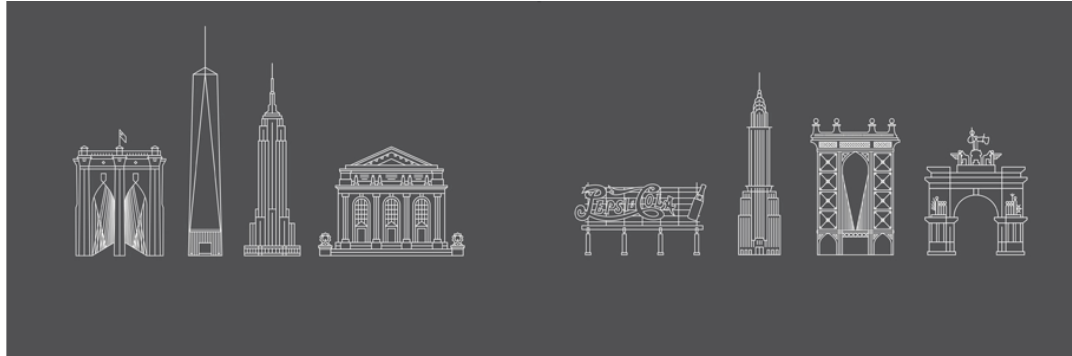


Görüntü 201: 'WalkNYC' isimli proje kapsamında oluşturulmuş basılı harita ve broşürden örnek bir görüntü, (<http://www.flussobjekte.at/hpall/award/1550/3e8v7rq615.pdf>).

Haritalarda aynı zamanda Empire State binası ve Dünya Ticaret Merkezi gibi New York ile bütünleşmiş simgelere de yer verilmekte ve ayrıntılı, hatırlatıcı ve çizgisel bir üsluptaki çizimlerle desteklenerek sunulmaktadır (bkz. Görüntü 202-203) (<https://segd.org/walknyc-pedestrian-wayfinding>).

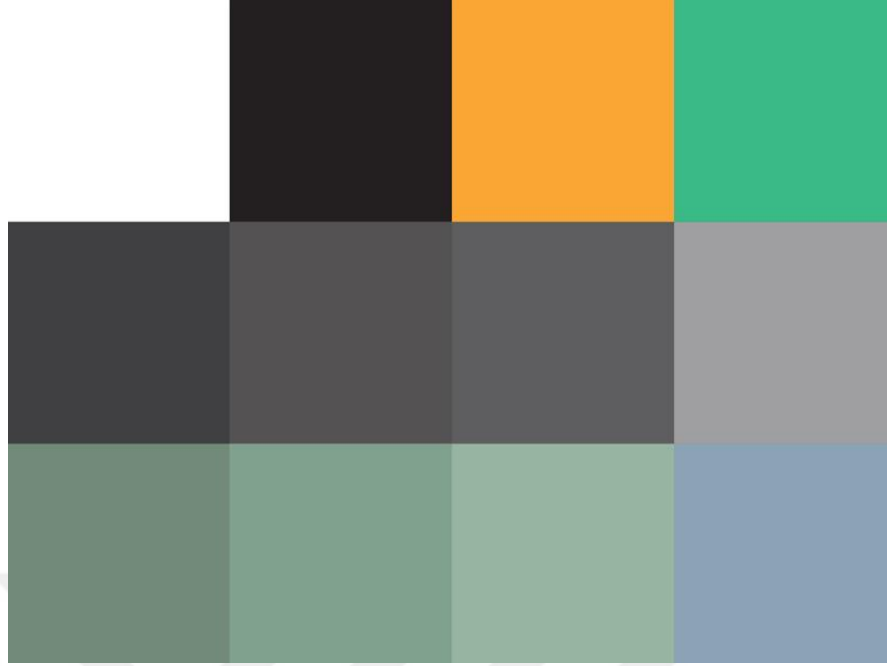


Görüntü 202: Haritadan bir ayrıntı, (<http://www.aiga.org/case-study-walknyc-pedestrian-wayfinding>).



Görüntü 203: Harita kullanılan çizimlerden bir görüntü, (<http://www.aiga.org/case-study-walknyc-pedestrian-wayfinding>).

Programın paletini oluşturan renklerde, şehre özgü, onu yansıtan renklerden esinlenilmiştir: sarı; yaya geçidi lambalarını, yeşil; parklar ve bisiklet şeritleri, beyaz; yaya geçitlerini ve gri; sokaklar ve kaldırımlar vb. simgelemektedir (bkz. Görüntü 204) (<https://segd.org/walknyc-pedestrian-wayfinding>).

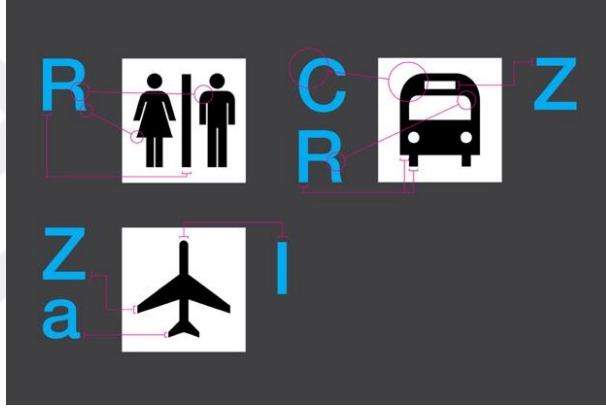


Görüntü 204: Harita kullanılan renk paletinden bir görüntü,
(<http://www.aiga.org/case-study-walknyc-pedestrian-wayfinding>).

Yazı tasarımcıları Monotype, 1970 yılında Unimark International' dan Bob Noorda ve Massimo Vignelli tarafından tasarlanan şehrin metro sisteminin ikonik grafik dilini tamamlayan NeueHelvetica DOT adlı program için Helvetica'nın özel bir sürümünü oluşturmuştur (<http://www.hamishsmuth.com/walknyc/>). Haritaların grafik dilinde kullanılan ve Helvetica'nın özelleştirilmesi yoluyla elde edilmiş bu yazı karakteri, New York metro sisteminin ikonik şekilde tasarlanmış grafik dilini tamamlaması, yerin üstünde veya altında bilginin sorunsuz bir şekilde yaygınlaştırılmasını sağlaması için tercih edilmiştir (bkz. Görüntü 205). WalkNYC projesi için uyarlanmış bir versiyon olan Helvetica DOT, tüm fontun kare noktalarını yuvarlak hale getirilmesi şeklinde oluşturulmakta ve bu sayede uygulanacak projeye kendine has bir görünüm kazandırmaktadır. Proje boyunca ortak bir görsel dil oluşturmak için her biri Helvetica DOT'un spesifik özellikleriyle eşleşen 60 piktogram dizisi de tasarlanmıştır (bkz. Görüntü 206-207) (<https://segd.org/walknyc-pedestrian-wayfinding>).



Görüntü 205: 'WalkNYC' isimli proje kapsamında oluşturulmuş bilgilendirme ve yönlendirme tasarımında kullanılan yazı karakterinden bir görüntü, (<http://www.aiga.org/case-study-walknyc-pedestrian-wayfinding>).



Görüntü 206: 'WalkNYC' isimli proje kapsamında oluşturulmuş bilgilendirme ve yönlendirme tasarımında kullanılan piktogramlardan ayrıntılar, (<http://www.aiga.org/case-study-walknyc-pedestrian-wayfinding>).



Görüntü 207: 'WalkNYC' isimli proje kapsamında oluşturulmuş bilgilendirme ve yönlendirme tasarımında kullanılan piktogram dizgesinden bir görüntü, (<http://www.aiga.org/case-study-walknyc-pedestrian-wayfinding>).

Son olarak, bu proje için izleyici kitlesi geniş ve çeşitlilik gösterdiğinden kullanıcıların ihtiyaçlarını belirlemek ve bunlara yanıt vermek için kullanıcı merkezli bir tasarım yaklaşımı gerçekleştirilmiştir. Bu, fikirleri test etmek, tasarım seçeneklerini doğrulamak ve iyileştirme fırsatlarını belirlemek için düzenli kullanıcı araştırması ve test faaliyetleri sayesinde sağlanabilmektedir ve bu amaçları gerçekleştirmek için de bir danışma komitesi kurulmuştur (<http://www.aiga.org/case-study-walknyc-pedestrian-wayfinding>).

Yapılan ilk araştırmalar, görüşülen kişilerin % 98 memnuniyet oranına ulaştığını, büyük çoğunluğun şehir çapında yaygınlaşmayı desteklediğini ve sistemin daha fazla yürüyebilmelerine teşvik edeceğini düşünmektedir. Sakinlerin, turistlerin ve ortakların geri bildirimleri son derece olumlu olmuş ve proje, tasarım alanında uluslararası ödüller kazanmıştır. Sistem, yeni alanlara doğru genişlediğinde projenin düzenli olarak değerlendirilebilmesi planlanmaktadır (<http://www.flussobjekte.at/hpall/award/1550/3e8v7rq615.pdf>).

5. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMALARI

Bu bölümde; tezin uygulama çalışmasına konu olarak seçilen, UNESCO tarafından Dünya Miras Listesi' ne alınmış ve bir dünya kenti haline gelmiş olan Safranbolu'nun gezilip görülebilir yerleri için tarafımdan tasarlanan bilgilendirme grafikleri oluşum süreçleri ile birlikte ele alınarak irdelenmektedir.

Bu çalışmanın hedef kitlesi olarak yerli ve yabancı yetişkin gezginler seçilmiş ve bu doğrultuda yapılan uygulama çalışmaları, hedef kitlenin Safranbolu'da gezilip görülebilir yerlere rahat ulaşabilecekleri ve bu yerler hakkında bilgi edinebilecekleri bilgilendirme grafikleri geliştirmek amacı güdülen ve gerçekleştirilmiştir. Bu amacı gerçekleştirebilmek için piktogramlar, bilgilendirme tasarımları, haritalar ve tanıtıcı föyler tasarlanmıştır. Bunun için, tezin ana konusu olan Safranbolu'daki gezilip görülmeye değer taşınmaz kültür varlıkları belirlenmiş; konu ile ilgili fotoğraflar çekilmiş, bölge ile ilgili daha önce yapılmış olan tasarımlar gözden geçirilmiş, sorunlar ve gereksinimler belirlenmiş ve ilk aşamada bu verilerden hareketle eskiz çalışmaları gerçekleştirilmiştir.

5.1. SAFRANBOLU İÇİN BİLGİLENDİRME GRAFİĞİ UYGULAMALARI

Bilinen geçmişi MÖ 3000 yıllarına kadar dayanan Safranbolu, Anadolu'nun kuzeybatı kesiminde, Kızılırmak ile Filyos Irmağı arasında kalan bölgede, tarih içerisinde çeşitli beylik ve imparatorluklara kucak açarak varlığını günümüze kadar sürdürebilen sayılı yerleşim yerlerinden bir tanesidir. Tarihi geçmişin ve yaşanmışlıkların arkalarında bıraktığı ve o dönemi yansıtan bir çok eser sayesinde zengin bir kültüre sahip olan Safranbolu, ayrıca dönemin kentleşme sistemi ve şehir hayatı hakkında da örnek bilgiler sunmaktadır.

Tez kapsamında yapılan incelemelerde, Safranbolu ve özellikle taşınmaz kültür değerleri için yapılmış olan bilgilendirme tasarımlarının yetersiz olduğu belirlenmiş ve tezde uygulama çalışması olarak Safranbolu ve sahip olduğu kültür değerlerini tanıtıcı klasik anlayışın dışında yeni bilgilendirme grafikleri önerileri yapılmasına karar verilmiştir. Karabük Valiliği, Safranbolu Belediyesi, Karabük İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, Safranbolu Turizm Danışma Bürosu başta olmak üzere bölge yapısı,

eserleri ve bölgede yapılmakta olan turistik etkinlikler ile ilgili kişilerle ve uzmanlarla görüşmeler yapılmış, bilgiler alınmış ve gerekli kaynaklar toplanmıştır.

Batı Karadeniz Bölgesinde yer alan Karabük iline bağlı olan Safranbolu, sahip olduğu sayısız güzelliği ve doğasıyla gezilip görülmeye değer yerler arasına girmeyi başarabilen önemli tarihi yerlerimizden biridir. Birbirinden güzel ahşap evleri ve çevresindeki cami, han, hamam, çeşme, türbe, lonca çarşıları gibi tarihi eserleri, günümüze değin “kent ölçeğinde korunmasıyla” ünlenmiş tarihi bir ilçe olan Safranbolu, Kültür Bakanlığı tarafından 1976 yılında “Kentsel Sit” olarak koruma altına alınmış; 1994 yılında UNESCO tarafından istisnai ve evrensel kültürel varlıkları bakımından Dünya Miras Listesine adını yazdırma hakkı kazanmıştır.

(<http://www.safranboluturizmdanismanburosu.gov.tr/TR,155829/muze-kent-safranbolu.html>). Yaklaşık 1500 civarında koruma altındaki esere sahip olan Safranbolu, 90’lı yılların başında başladığı küçük ve orta ölçekli turistik faaliyetlerine, anıtsal yapıların restorasyonu, terk edilen tarihi evlerin, konaklar, otel, lokanta olarak tekrar yaşama döndürülmesi, kaybolmak üzere olan el sanatlarını turistik amaçla yeniden canlandırma çalışmaları sayesinde günümüzde her geçen gün daha da ilerleyerek devam etmektedir. Sahip olduğu zenginlikleri ile bölge, her yıl pek çok yerli ve yabancı ziyaretçi akınına uğramaktadır. Düzenlenen bireysel geziler ya da tur gezileri sayesinde bölgede her daim hareketlilik mevcuttur. Bölgeye yerli ve yabancı çok sayıda ve çeşitlilikte kitlelerin ziyarette bulunmaları sebebiyle tasarımlarda hedef kitle için yaş aralığı belirlemek yerine bu aralığın geniş tutulması tercih edilmiştir. Tasarım geliştirme sürecini etkileyen bu etkenlerin, yapılmış olan bilgilendirme grafiklerinin şekillenmesi üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

5.1.1. Safranbolu Gezilebilir Yerleri İçin Piktogram Dizgesi Tasarımı

Tez uygulaması kapsamında yapılacak olan tasarım ürünlerinde yer alacağı için çalışmaya önce piktogramlar tasarlanarak başlanmıştır. Proje izleği gereği tasarlanacak piktogramlar iki grup altında ele alınmıştır. Birinci grup yer alan piktogramlar, Safranbolu’ya özgü taşınmaz kültür değerlerini kapsarken; ikinci grupta yer alanlar, turistik amaçla gezilerde ihtiyaç duyulabilecek alanları kapsayacak şekilde planlanmıştır.

Safranbolu'ya özgü taşınmaz kültür varlıklarını ve dolayısıyla gezilebilir yerlerini kapsayan piktoqram dizgelerinde, bu varlıkların asıllarına baęlı kalmak suretiyle tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Piktoqramların bazıları, mimari özellięi ile ön plana çıkan yapıların mimari özellikleri dikkate alınarak tasarlanırken (bkz. Görüntü 208), bazıları ise isminin içinde barınan ve kullanılacağı yerde gerçekleştirilmekte olan etkinlikleri yansıtan imgeler olarak tasarlanmıştır (bkz. Görüntü 209).



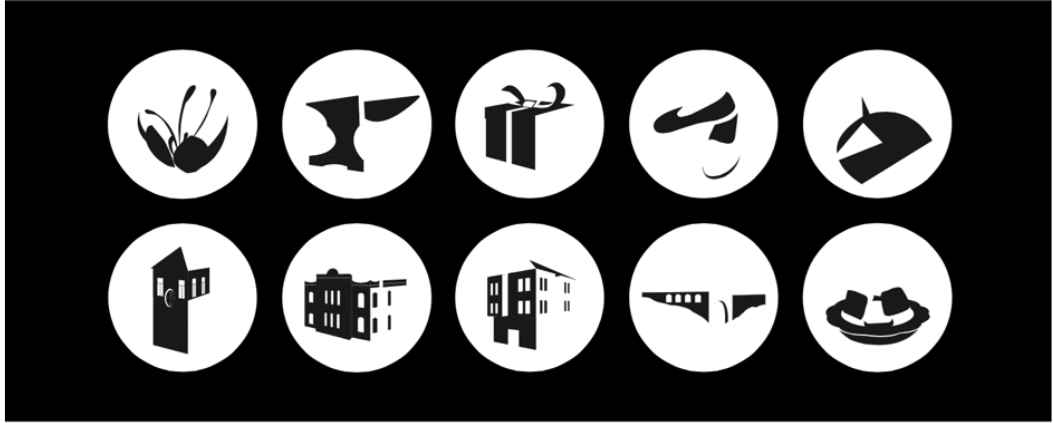
Görüntü 208: Mimari özelliklerinden hareketle tasarlanan piktoqramlar (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).



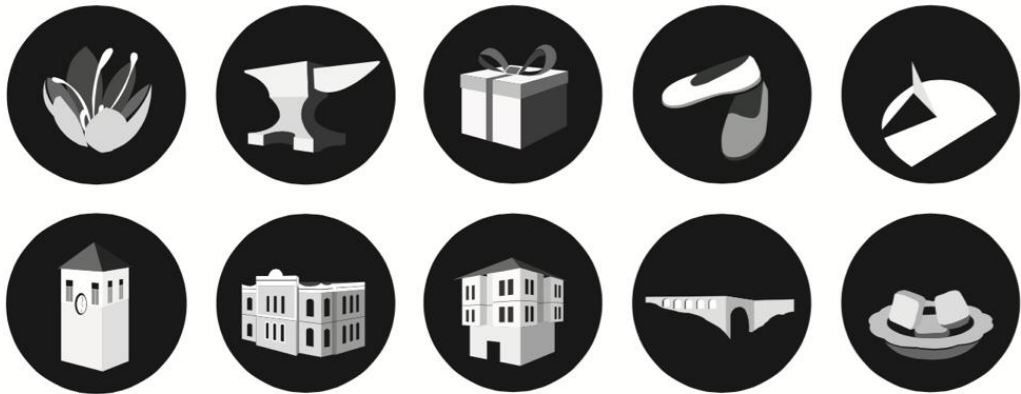
Görüntü 209: Safranbolu'daki geleneksel etkinliklerden hareketle tasarlanan piktoqramlar (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

Piktoqramlarda kullanılan çizimler, ele aldıkları yapıları ve değerleri yansıtabilmeleri açısından boyut etkisi verilerek yansıtılmıştır. Bu sayede yapının ya da değerlerin hem etkili olması sağlanmakta, hem de hedef kitle tarafından anlaşılması kolaylaşmaktadır.

Kullanılacağı alana ve ürüne göre boyutları deęişmekte olan piktoqramların, tasarlama sürecinde en uygun kullanımın tespit edilebilmesi adına renkli, gri tonlamalı ve negatif-pozitif seçenekleri olmak üzere dört farklı şekilde ele alınarak etkileri irdelenmiştir (bkz. Görüntü 210-211-212). Bu çalışmalar arasından, tasarlanacak bilgilendirme tasarımlarına daha uygun düşeceğinden, renkli piktoqramların kullanılması tercih edilmiştir (bkz. Görüntü 212).



Görüntü 210: Negatif-pozitif seçeneklerini gösteren piktogram dizisi
(Tasarım: T. Dilek Kayabaş).



Görüntü 211: Gri tonlamalı piktogram denemeleri (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).



Görüntü 212: Renkli piktogram denemeleri (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

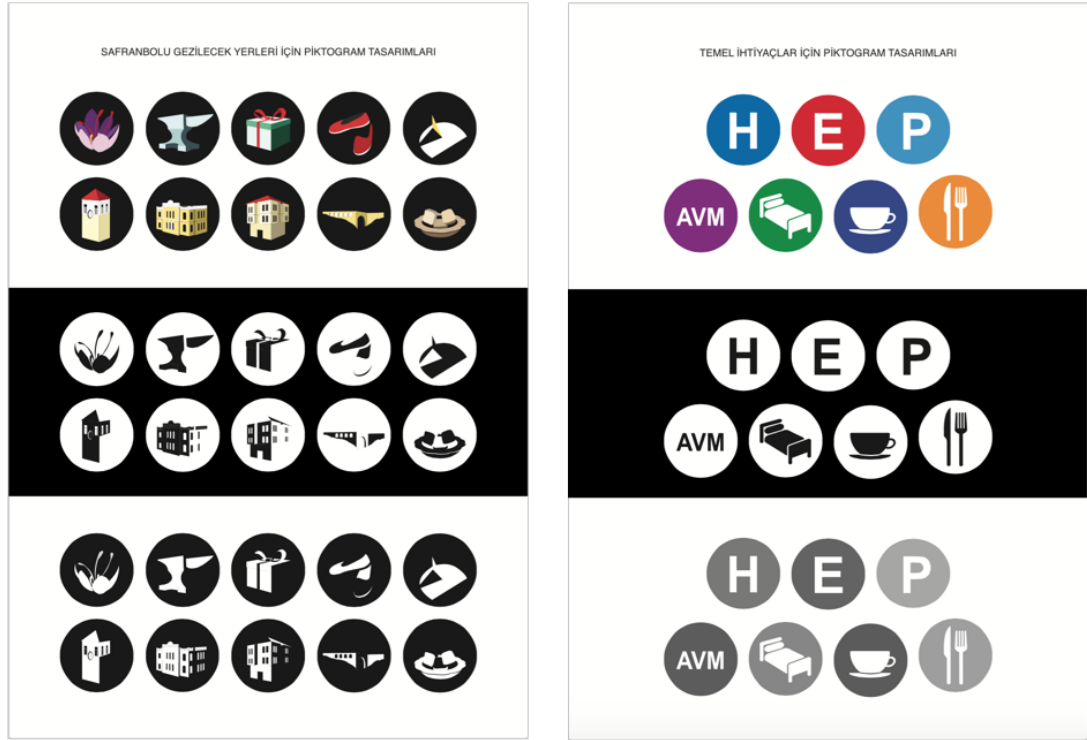
İkinci grup piktogram dizgesinde ise, turistik amaçla yapılan gezilerde ihtiyaç duyulabilecek alanlar tespit edilmiş ve bu alanları yansıtabilecek şekilde tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Yeme-içme, konaklama gibi temel ihtiyaçların ele alındığı piktogramların yanı sıra park yeri, eczane ve hastane gibi gereksinim duyulabilecek alanların da piktogram tasarımına yer verilmiştir (bkz. Görüntü 213).



Görüntü 213: Yeme-içme, konaklama gibi temel ihtiyaçların ele alındığı piktogram dizgesi (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

Yapılan piktogram dizgelerinin gerek ilgili oldukları konu ve imgelerle gerek kullanıldıkları tasarım ürünleriyle uyumlu bir şekilde tasarlandığı düşünülmektedir.

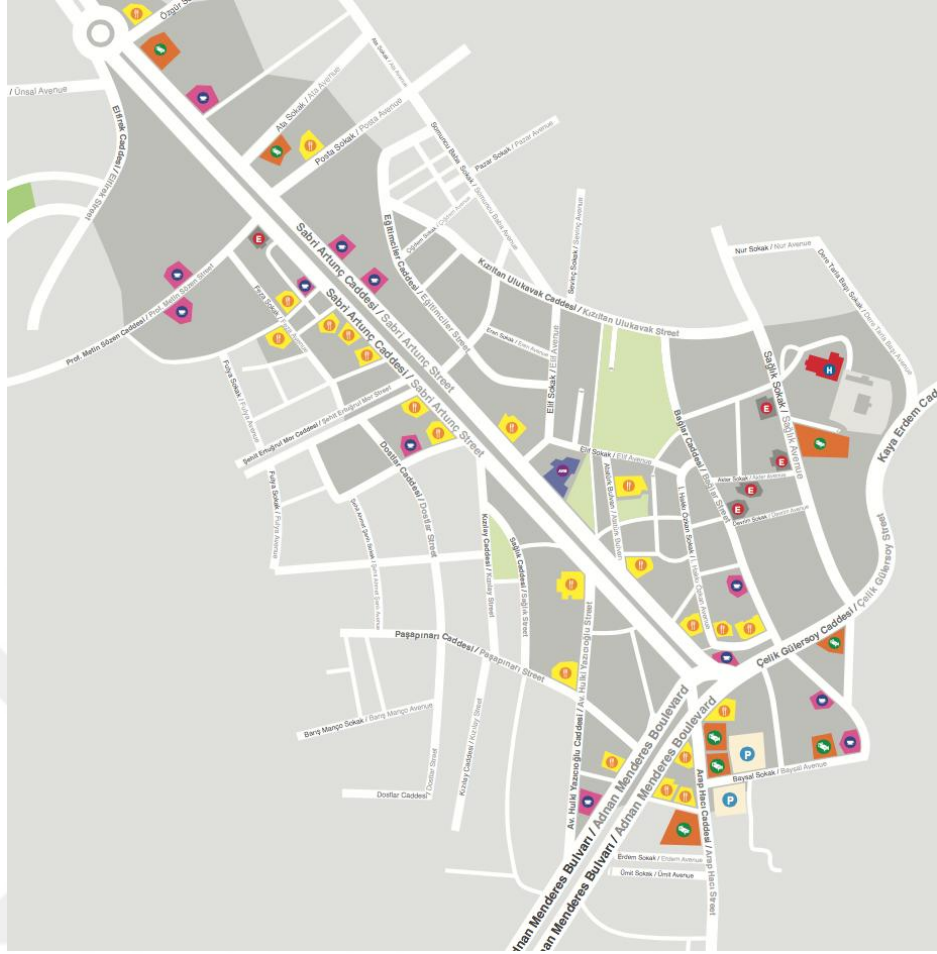
Kendi aralarında tutarlı bir oluşturma çabası ile elde edilen piktogramların ayrıca kullanılacakları mekan ile de uyum sağladıkları söylenebilmektedir (bkz. Görüntü 214).



Görüntü 214: Tasarlanan piktogram dizgesinin tamamından görüntüler (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

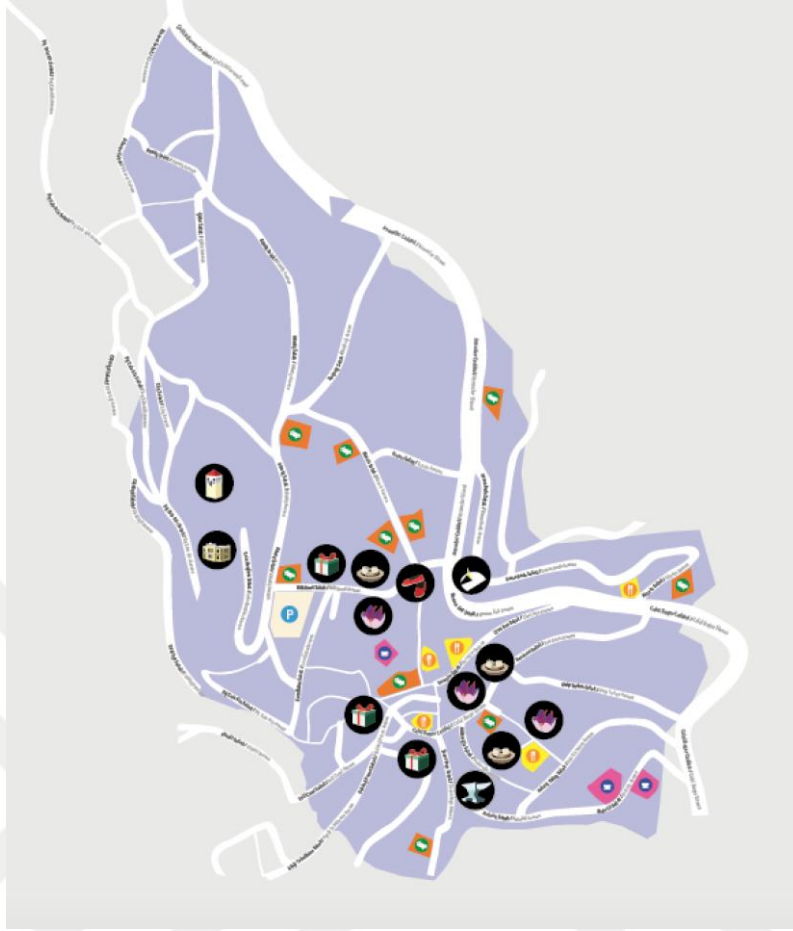
5.1.2. Safranbolu Gezilebilir Yerleri İçin Harita Tasarımı

Safranbolu gezilebilir yerlerinin tek bir çatı altında toplanıp kullanıcıya sunulabilmesi adına kolaylık sağlayacak bilgilendirme tasarım ürünü olarak harita tasarlanması tercih edilmiştir (bkz. Görüntü 215). Tasarlanacak haritanın, gezilebilecek yerlerin yoğunluğu bakımından üç bölgeye ayrılarak sunulması uygun bulunmuş ve gerçekleştirilen tasarımlarda bu gruplama dikkate alınarak ilerleme kaydedilmiştir. Eski Çarşı, Safranbolu Merkez ve İncekaya Bölgesi olarak üç ana bölgede yoğunluk gösteren turistik yerlerin, harita üzerinde renk kodlamaları yapılarak kendi içlerinde gruplanmaları sağlanmıştır (bkz. Görüntü 215).



Görüntü 216: Safranbolu Kent Merkezinin gösterildiği bölümden bir görüntü (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

Bölgeler incelendiğinde Eski Çarşı Bölgesinde gezilip görülecek eserlerin yoğunluğu sebebiyle görsel anlamda daha kalabalık bir harita tasarlanırken bu yoğunluğun merkez ve İncekaya Bölgelerine gelindikçe azaldığı görülmektedir (bkz. Görüntü 215), Safranbolu kent merkezi haritasında turistik amaçla yapılan gezilerde ihtiyaç duyulabilecek alanlar için yapılan piktogram tasarımlarının yoğunlukta olduğu söylenebilir (bkz. Görüntü 216).



Görüntü 217: Eski Çarşı bölgesinin gösterildiği bölümden bir görüntü (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

Eski Çarşı Bölgesini gösteren haritada, ilk aşamada hazırlanmış olan piktogramlar, uygun boyutlara indirgenerek ve ilgili konumlara yerleştirilerek kullanıcının bilgisine sunulmaktadır. Harita zemin rengi ve piktogramlarda kullanılan renkler birbirleriyle zıtlık oluşturarak piktogramların harita üzerindeki okunurluluğu arttırılmıştır. Bu anlayış, güzergahların belirlenmesinde de kullanılarak devam ettirilmiştir. Beyaz rengin kullanılması yoluyla oluşturulan güzergahlar hem fonda kullanılan renklerle hem de güzergah isimlerinde kullanılan renkle zıtlık oluşturarak okunurluğu arttırmaktadır (bkz. Görüntü 217).

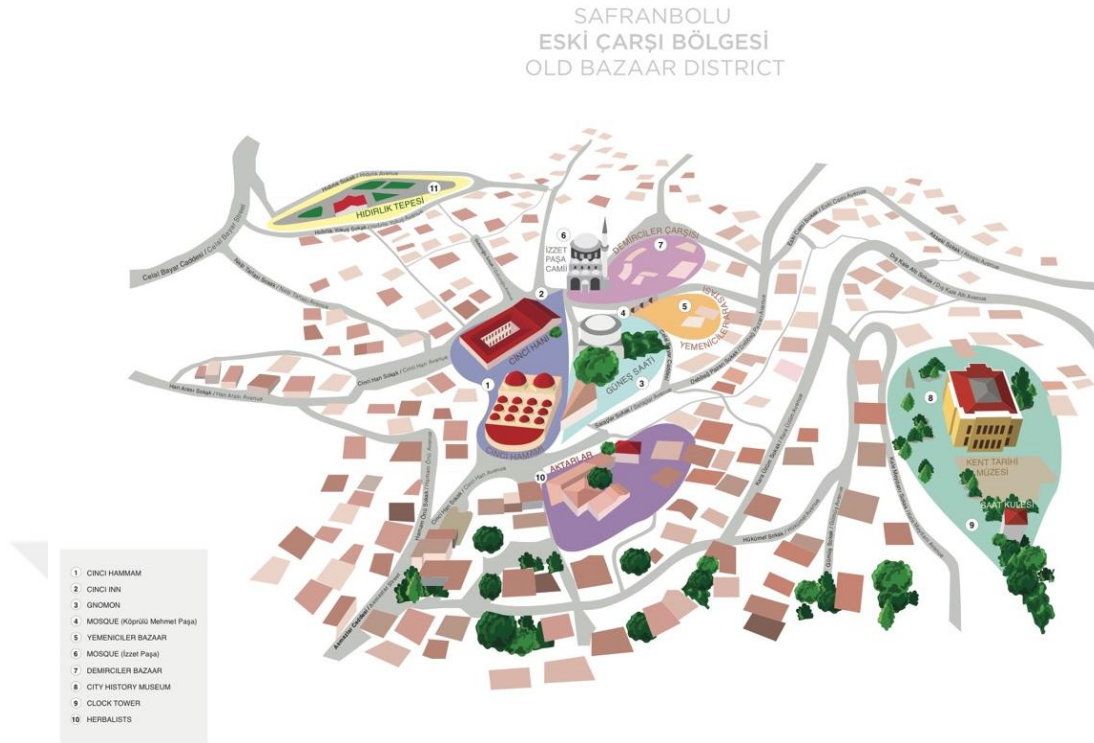
İkinci grup piktogramların sunumunda ise bu piktogramların, her biri için farklı renk kullanılarak tasarlanmış olan geometrik biçimli formlar içinde aktarılması planlanmıştır. Bu sayede okunurluğu artırılan piktogramların zemininde kullanılan renklerin seçiminde de piktogramlarda kullanılan renklerle benzer tonlarda renkler tercih edilerek birbirleri ile uyum içerisinde hareket etmeleri sağlanmıştır (bkz. Görüntü 217). Bu piktogramların

zemininde kullanılan geometrik biçimler ise, ilgili yerin ya da binanın kapladığı alan ve biçimi dikkate alınarak şekillenmiş ve bu doğrultuda çizimler gerçekleştirilmiştir.



Görüntü 218: Genel haritanın şehir içi kullanımından bir görüntü (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

Diğer iki bölgede de bu anlayışın uygulandığı haritalar yardımıyla Safranbolu tanıtımı için yapılan genel harita tasarımı gerçekleştirilmiş olmaktadır. Genel haritaya yardımcı olması adına, her bir bölgeyi ele alan ayrıntılı bölgesel haritalar da tasarlanmıştır (bkz. Görüntü 219).



Görüntü 219: Bölgesel harita tasarımından bir görüntü (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

Çizgisel olarak hazırlanmış genel haritanın aksine bölgesel haritalarda, anlatımı güçlendirmek adına resimlemelerden yararlanılmıştır. Resimlemelerde ele alınan üslup, diğer bilgilendirme grafiklerine de yansıtılarak grafik ürünler arasında bütünlük sağlanmıştır. Ayrıca, tasarlanan bu haritada, her kültür varlığı için farklı renk kodlamaları sunulmakta ve bu renk kodlamaları aynı şekilde bilgilendirme panoları ve hazırlanan kitapçığa da aktarılarak tasarımlar arasında hem geçiş kolaylaşmakta hem de birlik sağlanmış olmaktadır.

5.1.3. Safranbolu Taşınmaz Kültür Varlıkları İçin Bilgilendirme Panoları Tasarımı

Tez kapsamında Safranbolu taşınmaz kültür değerlerinin tanıtımına katkıda bulunması açısından çözüm önerisi olarak geliştirilen bilgilendirme grafikleri ürünlerinden biri de bilgilendirme panolarıdır. Safranbolu Belediyesi resmi internet sitesi, İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, turizm danışma büroları ve eserlerle ilgilenen görevlilerden alınan bilgiler doğrultusunda hazırlanan içerik metinleri yardımıyla oluşturulan bilgilendirme panoları, her bir eser hakkında özet bilgiler verecek şekilde izleyiciye sunulmaktadır.

Bilgilendirme panolarında yer alması için tasarlanan çizimler, eserlerin yerinde incelenmesi sırasında yapılan gözlemler ve Safranbolu ile ilgili yayınlanan fotoğraf albümlerinden elde edilen bilgiler yardımıyla oluşturulmuştur. Eserlerin gerçek görünümlerine bağlı kalarak gerçekleştirilen çizimlerde, her kesime hitap edebilmesi adına oldukça yalın ve net bir yorumlama biçemi benimsenmiştir. Bu anlayışı tasarımlara aktarabilmek için de kütsel lekeler yoluyla oluşturulan serbest geometrik formların yardımına başvurulmuştur (bkz. Görüntü 220). Ayrıca çizimlerde asıl anlatılmak istenen eserler üzerine vurgu yapılmış, etrafında yer alan ayrıntılar, ikinci plana atılması adına lekesele bırakılmıştır. Vurgunun sağlanması için de ilgili eserin renk, boyut, biçim vb. etkenler yardımıyla diğerlerinden baskın kullanılarak ön plana çıkması ve farklılaşması sağlanmıştır. Hazırlanan bu çizimler, okunaklılığı etkilemeyecek şekilde açıklama yazılarının üst kısmına yerleştirilmiştir.



Görüntü 220: Bilgilendirme panolarında yer alan çizimlerden bir görüntü (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

Bilgilendirme panolarında kullanılacak metinler için çeşitli yazı karakteri denemeleri yapılmış ve sonuç olarak, hazırlanan çizimlerde kullanılan biçimle uyumlu olması açısından Gotham yazı karakteri ailesinin kullanılmasına karar verilmiştir. Başlık ve metin ayrımı, yazı karakterinde punto ve biçim farklılıklarının kullanılması yoluyla

sağlanmıştır. Başlıklar kendi içlerinde incelendiğinde, Türkçe olarak ele alınan başlıklarda kalın biçem tercih edilerek Gotham Medium kullanılırken, İngilizce olarak aktarılan başlıkta ise daha ince bir biçem olan Gotham Light kullanılmıştır. Metinler için uygulanan Türkçe–İngilizce ayrımı da benzer ilişki çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Türkçe metinde Gotham Medium kullanılmakta iken, İngilizce metin ayrımı için de Gotham Book İtalik tercih edilmiştir (bkz. Görüntü 221). Tipografide kullanılan renkler incelendiğinde başlıklarda; çizimlerde ve özellikle de eser çizimlerinde kullanılmış olan renklerden uygun olanı seçilerek çizimler ve yazı arasındaki geçiş sağlanmış olmaktadır. Kullanılan yazı karakteriyle sağlanan bu geçişin, renkler yardımıyla daha da pekiştirilmesi planlanmıştır.

Tipografik öğeler genel olarak sayfa içerisinde ortalanarak sunulmuştur. Metin kısmında uygulanan tipografik düzenlemelerde, Türkçe olarak sunulan metinler sağdan hizalı soldan serbest düzen tercih edilirken, İngilizce metinlerde ise soldan hizalı sağdan serbest düzenleme tercih edilmiştir. Bu şekilde iki metnin birbirleri ile bağlantısı oluşturulmakta ve aynı zamanda metinlerin bütün olarak tasarımın geneline ortalanması sağlanmaktadır (bkz. Görüntü 221-222).

KENT TARİHİ MÜZESİ CITY HISTORY MUSEUM

Mimari güzelliği ile fark yaratan, güneşin sarı rengi gibi şehre tepeden bakan Kent Tarihi Müzesi, Hükümet Konağı olarak 1904 yılında kale olarak adlandırılan tepeye inşa edilmiştir. Kesme taştan yapılan bina zeminle beraber 3 kattan oluşmaktadır. 19 Ocak 1976 tarihinde çıkan bir yangın sonucu tamamen yanmıştır. 2006 yılında Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından restorasyonu tamamlanarak, kültür merkezi ve kent tarihi müzesi olarak hizmete açılmıştır. Pazartesi hariç her gün ziyarete açıktır.

The City History Museum, which looks like a sunny yellow color and makes a difference with its architectural beauty, was built as a government mansion in 1904 and was named as a fortress. The building is made of cut stone and the building is composed of 3 floors. It was burned down as the result of a fire on January 19, 1976. In 2006, the restoration was completed by the Ministry of Culture and Tourism and it was opened as a cultural center and city history museum. It is open every day except Monday.

Görüntü 221: Bilgilendirme panolarında kullanılan metin düzenlemelerinden bir görüntü.

Gerek tipografik düzenlemeleri olsun gerek görsel düzenlemeler olsun, tasarlama süreci boyunca bir çok eskiz denemeleri yapılmış (bkz. Görüntü 222-223) ve sonunda kullanılması planlanan çalışmalara ulaşılmıştır (bkz. Görüntü 224-225-226-227-228-229-230-231).



Görüntü 222: Tasarlama süreci içerisinde yapılan eskiz çalışmalarından görüntüler (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).



Görüntü 223: Bilgilendirme panoları için başlık ve görsel düzenlemelerine yönelik eskiz görüntüleri (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).



Görüntü 224: 'Hıdırlık Tepesi' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

MÜZEKENT / MUSEUMCITY

SAFRANBOLU



İNCEKAYA SU KEMERİ
İNCEKAYA AQUEDUCT

Sadrazam İzzet Mehmet Paşa tarafından 19. yy. sonunda yaptırılmıştır. Safranbolu'nun kuzeydoğusunda kalan su kemeri şehir merkezine 7,5 km uzaklıktadır. Tokatlı kanyonun üzerine yapılan kemer, zeminden 60 m yükseklikte ve 116 m uzunluğundadır. Genişliği ise 110 -220 cm'dir. 6 kemerli görkemli bir yapıdır. Sonradan su kemerinin alt kısmına çeşitli etkinlikler için sahne ve oturma yerleri, kanyona inmek için de merdivenler yapılmıştır.

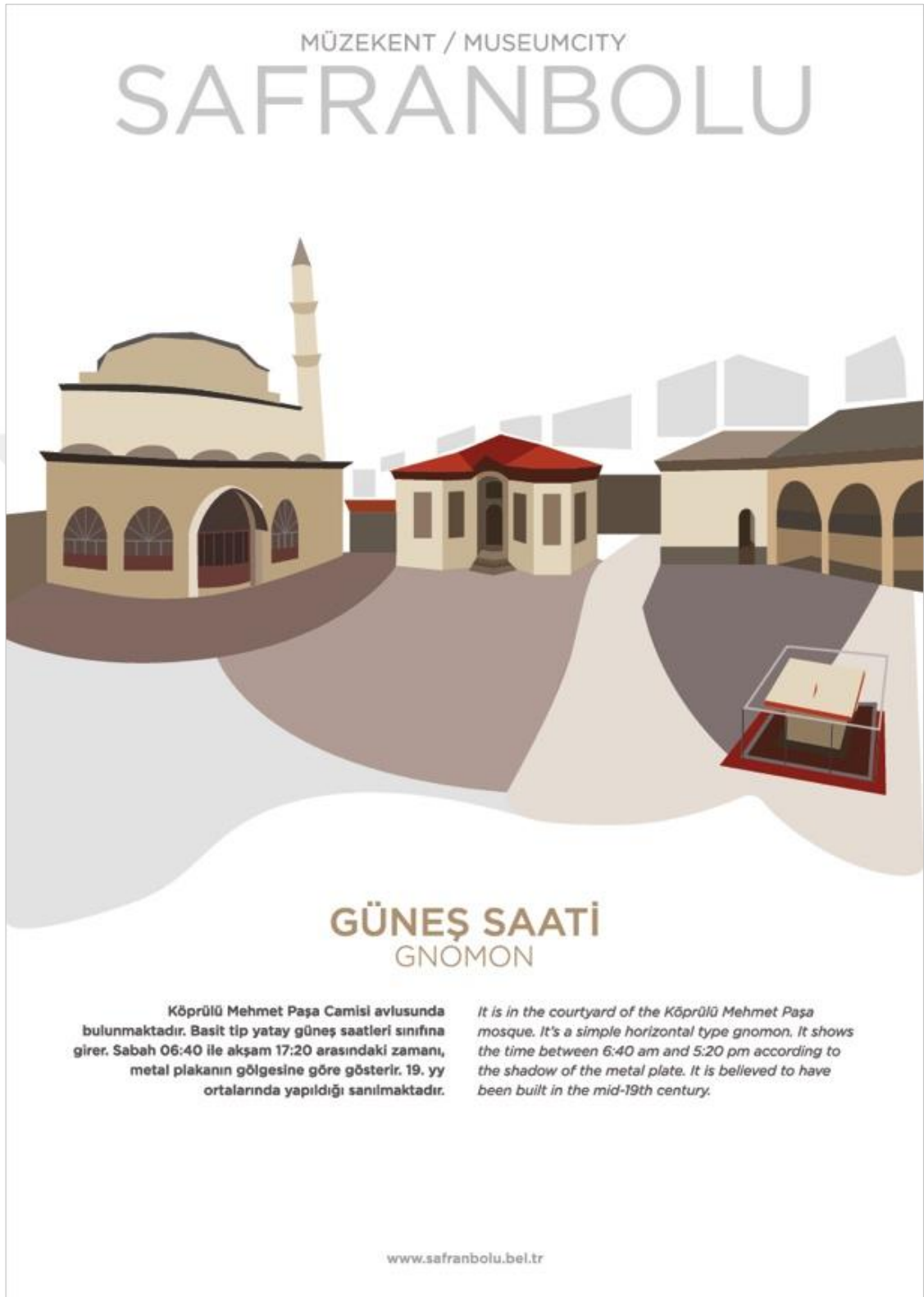
It was built by the grand Vizier İzzet Mehmet Pasha at the end of the 19th century. The aqueduct in the north-east of Safranbolu is 7.5 km away from the city center. The arch on the Tokatlı canyon is 60 m high and 116 m long. The width is 110-220 cm. It is a magnificent building with 6 arches. The lower part of the aqueduct was used as a stage for various activities, and stairs were built to go down to the canyon.

www.safranbolu.bel.tr

Görüntü 225: 'İncekaya Su Kemerı' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).



Görüntü 226: 'Cinci Hamamı' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).



Görüntü 227: 'Güneş Saati' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

MÜZEKENT / MUSEUMCITY

SAFRANBOLU



ARASTA KAHVESİ
ARASTA CAFE

Osmanlı döneminde Lonca örgütlerinin bulunduğu Lonca Çarşısı, dükkanların karşılıklı dizildiği iki sokaktan oluşmaktadır. İki uzun sokak ve bunları kesen iki kısa yoldan meydana gelmiştir. Günümüzde bu çarşı "Yemeniciler Arastası" ve "Demirciler Çarşısı" olmak üzere iki ayrı sokakta toplanmıştır.

During the Ottoman period, Guild Bazaar, where guild organizations are located, consists of two streets where the shops are arranged opposite each other. Two long streets and two short roads crossed them. Nowadays, this bazaar has been gathered in two different streets as "Yemeniciler Arastası" and "Demirciler Bazaar".

www.safranbolu.bel.tr

Görüntü 228: 'Arasta Kahvesi' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

MÜZEKENT / MUSEUMCITY

SAFRANBOLU



SAAT KULESİ
CLOCK TOWER

Zamanın durduğu kentte, geçmişin sesini zamana inat duyuran saat kulesi, III. Selim döneminde Safranbolulu Sadrazam İzzet Mehmet Paşa tarafından 1797 yılında yaptırılmıştır. Kaleye yerleştirilmiş olan, kare planlı 20 metre yüksekliğindeki Saat Kulesi, Anadolu'da yapılan ilk saat kulesidir. Londra'dan getirtilen saat halen çalışır durumdadır. Tarihi saat kulesi, Hükümet Konağıyla beraber gezilebilmektedir.

In the city where time has stopped, the clock tower, which has stood in tune with the voice of the past, was built in 1797 by İzzet Mehmet Pasha, the Grand Vizier of Safranbolu during the 3rd Selim period. The Clock Tower which was placed in a 20-meter-high tall square, is the first clock tower built in Anatolia. The clock which was brought from London is still working. The historic clock tower can be visited together with the Government House.

www.safranbolu.bel.tr

Görüntü 229: 'Saat Kulesi' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

MÜZEKENT / MUSEUMCITY

SAFRANBOLU



KENT TARİHİ MÜZESİ
CITY HISTORY MUSEUM

Mimari güzelliği ile fark yaratan, güneşin sarı rengi gibi şehre tepeden bakan Kent Tarihi Müzesi, Hükümet Konağı olarak 1904 yılında kale olarak adlandırılan tepeye inşa edilmiştir. Kesme taştan yapılan bina zeminle beraber 3 kattan oluşmaktadır. 19 Ocak 1976 tarihinde çıkan bir yangın sonucu tamamen yanmıştır. 2006 yılında Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından restorasyonu tamamlanarak, kültür merkezi ve kent tarihi müzesi olarak hizmete açılmıştır. Pazartesi hariç her gün ziyarete açıktır.

The City History Museum, which looks like a sunny yellow color and makes a difference with its architectural beauty, was built as a government mansion in 1904 and was named as a fortress. The building is made of cut stone and the building is composed of 3 floors. It was burned down as the result of a fire on January 19, 1976. In 2006, the restoration was completed by the Ministry of Culture and Tourism and it was opened as a cultural center and city history museum. It is open every day except Monday.

www.safranbolu.bel.tr

Görüntü 230: 'Kent Tarihi Müzesi' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).



Görüntü 231: 'Kristal Teras' için hazırlanan bilgilendirme panosu tasarımı (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

Genel anlamda incelendiğinde oldukça sade bir anlatım biçiminin tercih edildiği bilgilendirme panolarında hem renk kullanımı hem de tipografide uygulanan düzenlemeler bakımından tasarım ilkeleri başlığı altında yer alan sıradüzen ilkesinin göz önünde bulundurulduğu söylenebilmektedir. Amacı bilgiyi, izleyicinin etkili ve verimli kullanabileceği şekilde düzenlemek ve kullanıcının ihtiyaçlarını karşılamak üzere sunmak olan bilgilendirme grafikleri ürünü olan ve tez kapsamında tasarlanan panolar sayesinde bu amacın gerçekleştirilebileceği düşünülmektedir.

5.1.4. Safranbolu Gezilebilir Yerleri İçin Broşür Tasarımları

Hazırlanan bu bilgilendirme grafiklerinin kullanıcıya sunumu yolunda kolaylık sağlama için bütünleştirici parça olarak broşür tasarımı tercih edilmiştir. Amaçlanan bu sunum ve kullanım kolaylığını sağlama adına, her biri farklı bilgilendirme grafiği ürününü içeren üç farklı broşür tasarlanmıştır.

Tasarlanan bu üç farklı broşürden ilki, ‘Safranbolu Gezi Rehberi’ başlığı ile sunulan ve gezilecek yerler hakkında özet bilgiler içeren broşür tasarımıdır. Katlamalı olarak tasarlanan bu broşür tasarımının ön yüzünde Türkçe bilgiler yer alırken, arka yüzü ise yabancı turistlerin ihtiyaçlarını karşılamak üzere İngilizce bilgiler içermektedir (bkz. Görüntü 232-233).



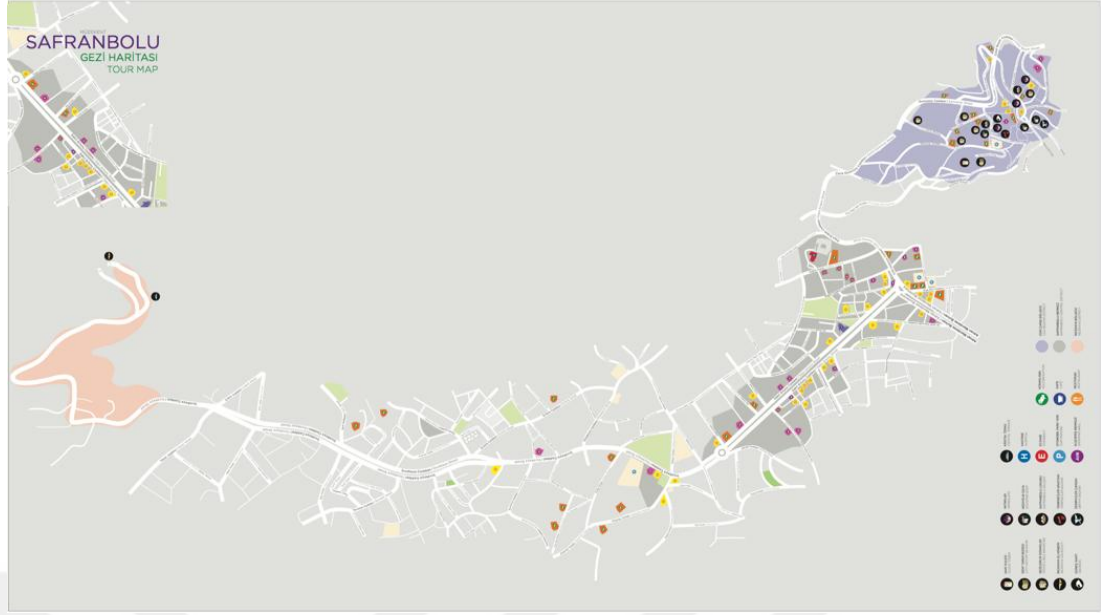
Görüntü 232: ‘Safranbolu Gezi Rehberi’nin ön yüzünden görüntü (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).



Görüntü 233: 'Safranbolu Gezi Rehberi'nin arka yüzünden görüntü (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

Bilgilendirme panoları için tasarlanmış olan resimlemelerin yer aldığı broşürde, bu sayede kullanıcı hatırlamasının ve tasarımlar arası geçişlerin kolaylaştırıldığı, ayrıca tasarım genelinde dil birliğinin sağlandığı düşünülmektedir.

'Safranbolu Gezi Haritası' başlığı altında tasarlanan ikinci broşür tasarımı, Safranbolu genel turizm haritasını ve üç ayrı bölgeye ayrılmış olan bölgesel haritaları içerecek şekilde hazırlanmıştır (bkz. Görüntü 234-235).



Görüntü 234: 'Safranbolu Gezi Haritası' başlığı altında tasarlanan broşür tasarımından görüntü (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).



Görüntü 235: 'Safranbolu Gezi Haritası' başlığı altında tasarlanan broşür tasarımından görüntü (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

Son olarak 'Safranbolu Eski Çarşı Bölgesi Gezi Haritası' başlığı altında tasarlanan üçüncü broşür tasarımında ise, gezilecek yerlerin yoğun olarak yer aldığı eski çarşı bölgesinin haritası ve bu bölgede yer alan gezilecek yerler hakkında bilgilerin yer aldığı infografik tasarımı yer almaktadır (bkz. Görüntü 236-237).



Görüntü 236: 'Safranbolu Eski Çarşı Bölgesi Gezi Haritası' başlıklı broşür tasarımından görüntü (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).



Görüntü 237: 'Safranbolu Eski Çarşı Bölgesi Gezi Haritası' başlıklı broşür tasarımından görüntü (Tasarım: T. Dilek Kayabaş).

SONUÇ

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

Günümüzün yoğun bilgi çeşitliliği ve bombardımanına koşturarak söz konusu bilgilerin aktarımının tasarlanmasına yönelik de çok çeşitli alanlar mevcuttur. Bu alanların sorunlarını gidermeye yönelik bilgilendirme tasarımı çalışmaları da her geçen gün yenilenerek ve çeşitlenerek gerçekleştirilmeye devam etmektedir. Tanıtılması, bilgilendirilmesi her geçen gün daha da önem kazanan alanlardan biri, geçmişten günümüze kadar süregelen ve yaşamını sürdürmeye çalışan kültürel birikimlerimizin kuşaktan kuşağa aktarılması yolunda büyük önem taşıyan, taşınmaz kültür varlıklarımızdır.

Ülkemizin yüzlerce yıllık geçmişi ve yaşanmışlıkları ile taşınmaz kültür varlıkları bakımından oldukça zengin olmasına karşın bu alanda gerçekleştirilen bilgilendirme tasarımları incelendiğinde, söz konusu tasarımların yetersizliği, özgünlükten yoksun olmaları, sıradanlığı ve tekdüzeliği gibi sorunlarla karşılaşmıştır. Bu sorunların giderilebilmesi ve bunlara çözüm önerileri getirilebilmesi adına tez konusu *taşınmaz kültür varlıklarının bilgilendirme grafiklerinde karşılaşılan tasarım sorunları* olarak belirlenmiş, bu kapsamda kuramsal bilgiler toplanmış ve bu araştırmalar ışığında tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Kuramsal bilgilerin toparlanması ve uygulama çalışmalarının sürdürülebilmesi için konu, bilgilendirme grafikleri yönünden sorunları olan ve sahip olduğu taşınmaz kültür varlıkları bakımından Türkiye'nin önemli değerlerinden biri *Safranbolu* ile sınırlandırılmıştır.

Yapılan bu tez çalışmasının hedefi, bilgilendirme tasarımı kavramını genel olarak ele aldıktan sonra, taşınmaz kültür varlıkları başlığı altında sıralanabilecek yerlerde bulunan bilgilendirme tasarımı örneklerini incelemek ve tez başlığı içerisinde yer alan Safranbolu için bilgilendirme tasarımları gerçekleştirmek olarak belirlenmiş ve bu hedef çerçevesinde geliştirilen tasarımlar yardımıyla sonuca ulaşılmıştır. Bilgilendirme grafikleri açısından Türkiye'deki taşınmaz kültür varlıkları çerçevesinde incelenebilecek alanların sorunlarından hareketle, bu çalışmanın, taşınmaz kültür varlıklarını tanıtıcı

bilgilendirme grafiđi tasarımlarında karşılaşılan sorunların çözümüne yönelik olarak da bir tür veri olabileceđi söylenebilir. Ayrıca çalışmanın, kuramsal niteliđiyle akademik çalışmalara kaynak olarak katkı sağlayabileceđi, özellikle bu alanla ilgili Türkçe kaynak yetersizliđinin giderilmesinde az da olsa bir katkı yapacağı, bilgilendirme grafikleri ile ilgilenen tasarımcılara yol gösterici niteliđinde olacağı da düşünölmektedir.

Költürümüzün tanıtımı, korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması yolunda büyük öneme sahip olan taşınmaz költür varlıklarının ve bu varlıkların tanıtımı kapsamında yapılan ürünlerin izleyiciyi bilgilendirmede önemli bir görev üstlendiđi yadsınamaz bir gerçektir. Bu bağlamda, taşınmaz költür varlıklarının tanıtımı için tez kapsamında tasarlanmış olan bilgilendirme grafiklerinin, bu alanda yapılmış ve yapılacak olan tasarımlara örnek oluşturabilmesi adına önemli bir adım olabilmesi planlanmaktadır.

Tez kapsamında, uygulama çalışması olarak Safranbolu'nun taşınmaz költür deđerleri ve aynı zamanda gezilebilecek yerleri için yapılan bilgilendirme grafiđi uygulamaları, bu alanda yapılmış ve yapılmakta olan araştırmalar ve incelemeler yoluyla elde edilen bilgiler çerçevesinde geliştirilmiştir. Yapılan uygulama çalışmaları sayesinde bölgede var olan kullanıcıların bilgilendirilme eksikliđinin etkili bir şekilde giderilmesi sağlanmış ve ilgili taşınmaz költür deđerlerin tanıtımına uygun ve özelliklerini yansıtabilecek grafiklerin tasarlanması için ilgili kişilerin, resmi kurum ve kuruluşların ve basılı, elektronik ortamlarda konu ile ilgili sunulan bilgi ve belgelerin yardımına başvurulmuştur. Ayrıca düzenceler arası bir yaklaşım olan bilgilendirme tasarımının bu özelliđi sayesinde karşılaşılabilecek sorunlara pratik ve yerinde çözüm önerileri getirebildiđi daha iyi anlaşılmıştır. Bu bakımdan ele alındıđında, amacına ulaşmış bir bilgilendirme tasarımının gerçekleştirilebilmesinin, konu ile ilgili diđer alanlarla ne derece işbirliđi içerisinde hareket edildiđine bađlı olduđu sonucuna ulaşılmıştır.

Özetlemek gerekirse bu çalışmada, taşınmaz költür varlıkları hakkında hedef kitleyi bilgilendirmek ve bu alanlara gelen ziyaretçilerin bilgilendirilmesi, rehberlik hizmetlerini sorunsuz ve kolay bir şekilde alabilmeleri amacıyla bilgilendirme tasarımlarının kullanılması yoluyla kitlelere seslenebilmek amaçlanmıştır. Bu bağlamda, bilgilendirme tasarımı tanımı, önemi, uygulama yöntemleri konularına değinilmiş, bilgilendirme tasarımı kapsamında gerçekleştirilen örnekler incelenerek çıkarımlar yapılmıştır. Aynı zamanda taşınmaz költür varlıkları kapsamında ele alınan yerlerde uygulanmış olan örnek tasarımlar incelenmiş; yapılan inceleme ve araştırmalar ışığında uygulama çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Yapılmış olan bu araştırma, inceleme ve uygulamalar

sayesinde, bu tez çalışmasının, bilgilendirme tasarımının gelişmesine katkıda bulunacağı ve konu ile ilgilenen kişilere yol gösterici niteliği taşıyacağı düşünülmektedir.



KAYNAKLAR DİZİNİ

- Abdullah, R. and Hübner, R. (2006). *Pictograms, Icons and Signs*, Londra: Thames and Hudson Ltd.
- Ambrose, G. and Harris, P. (2013). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri*, İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Baer, K. (2008). *Information Design Workbook - Graphic Approaches, Solutions, and Inspiration + 30 Case Studies*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Becer, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım* (8. Baskı). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Brotton, J. (2013). A History of the World in Twelve Maps - Claudius Ptolemy, World Map, 150 AD. Erişim: 28 Mart 2016, <http://ideas.time.com/2013/11/21/a-history-of-the-world-in-twelve-maps/slide/clauidus-ptolemy-world-map-150ad/>.
- Carliner, S. (2000). *Physical, Cognitive, and Affective: A Three-part Framework for Information Design*, [Elektronik Sürüm]. Erişim: 15 Şubat 2016, <https://pdfs.semanticscholar.org/daf3/b3f8c7fc73d1387116bfe1211f48a9a0bc13.pdf>.
- Cartwright, W. (2012). *Beck's representation of London's Underground System: Map or Diagram?*, [Elektronik Sürüm]. Erişim: 18 Ocak 2016, http://ceur-ws.org/Vol-1328/GSR2_Cartwright.pdf.
- Cook, G. (2014). *The Best American Infographics*. New York: Mariner Books.
- Çellek, T. ve Sağocak M. A. (2014). *Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık*, İstanbul: Grafik Tasarım Yayıncılık.
- Durmaz, Ö. (2009). Bilgilendirme Tasarımı Dosyası. *Grafik Tasarım Dergisi*, Sayı 28, 28-95.
- Emerson, J. (2008). Visualizing Information for Advocacy. *Tactical Technology Collective*, [Elektronik Sürüm]. Erişim: 15.01.2016, <http://www.tacticaltech.org/infodesign>.

- Fişenk, H. (2012). *Yönlendirme Dizgelerinde Yerleşke Kimliğine Uygunluk ve Grafik Tasarım Sorunları: Ankara İli Çankaya İlçesi Kızılay Mahallesi İçin Yönlendirme Dizgesi Tasarımı*, Sanatta Yeterlik Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Friendly, M., Denis, D. J. (2006). Milestones in the History of Thematic Cartography, Statistical Graphics and Data Visualization. [Elektronik Sürüm]. Erişim: 2 Şubat 2016, http://curvebank.calstatela.edu/phelps_phillips/milestone.pdf.
- Friendly, M., Denis, D. J. (2006). *Milestones in The History of Thematic Cartography, Statistical Graphics, and Data Visualization*, [Elektronik Sürüm]. Erişim: 18 Ocak 2016, http://web.calstatela.edu/curvebank/phelps_phillips/milestone.pdf.
- Friendly, M. (2007). A brief history of data visualization. *Handbook of Computational Statistics: Data Visualization*, Vol. 3, 1-34. Heidelberg: Springer-Verlag.
- Friendly, M., Denis, D. J. (t.y). Milestones in The History of Thematic Cartography, Statistical Graphics, and Data Visualization. <http://datavis.ca/milestones/index.php?group=1900%2B> (Erişim: 18 Ocak 2016).
- Güler, T. (2008). *Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama*, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Heller, S. and Vienne, V. (2016). *100 Ideas That Changed Graphic Design*. United Kingdom: Laurence King Publishing.
- Horn, R. E. (1998). *Visual Language: Global Communication for the 21st Century*. Washington: MacroVU Press.
- Horn, R. E. (2009). Bilgilendirme Tasarımı: Yeni Bir Mesleğin Doğuşu. *Grafik Tasarım Dergisi*, Sayı 28, 30-39.
- İstek. R. (2005). *Görsel İletişimde Tipografi ve Sayfa Düzeni*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Jacobson, R. (1999). *Information Design*. Massachusetts: The MIT Press.
- Katz, J. (2012). *Designing Information – Human Factors and Common Sense in Information Design*. New Jersey: John Wiley & Sons.

- Knemeyer, D. (2003). *Information Design: The Understanding Discipline*, [Elektronik Sürüm]. Erişim: 4 Şubat 2016, http://userwww.sfsu.edu/jkv4edu/2DMG/projects/infodesign_boxarrows.pdf.
- Krum, R. (2014). *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design*. Canada: John Wiley & Sons.
- Lohr, L. L. (2003). *Creating Graphics for Learning and Performance. Lessons in Visual Literacy*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Malamed, C. (2009). *Visual Language For Designers: Principles For Creating Graphics That People Understand*. Beverly, M.A.: Rockport Publishing.
- Meuser, P. and Pogade, D. (2005). *Architecture, Information, Graphics – The Design of Communication*. Page One Publishing.
- Özcan, E. S. (2013). Bilinen En Eski Harita Türkiye’de. *TÜBİTAK Bilim Teknik Dergisi*, 46(546), 54-59.
- Öztuna, Y. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Güzel Sanatlar Matbaası A.Ş.
- Pettersson, R. (2002). *Information Design An Introduction*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Pettersson, R. (2012). *Information Design – It Depends (IIID Public Library)*, [Elektronik Sürüm]. Erişim: 18 Ocak 2016, <http://www.iiid.net/>.
- Potter, E. (2010). *An examination of approaches to information design*, [Elektronik Sürüm]. Erişim: 20 Ocak 2016, <http://aut.researchgateway.ac.nz/bitstream/handle/10292/1347/PotterE2.pdf?sequence=4>.
- Redish, J. C. (2000). What is information design? *Technical Communication*, 47(2), 163–166. Retrieved from Academic OneFile database, [Elektronik Sürüm]. Erişim: 4 Ocak 2016, <http://www.old-classes.design4complexity.com/6700-S16/foundation/What-is-information-design--Redish.pdf>.

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

Simlinger, P. (2007). *University Course in Information Design*, [Elektronik Sürüm]. Erişim: 4 Ocak 2016, idX-Core-Competencies-What-information-designers-know-and-can-do.pdf.

Segalini, T. (2009). Bilgilendirme Tasarımı – Profesyonellerden Görüşler. *Grafik Tasarım Dergisi*, Sayı 28, 85.

Şerbetçi, M. (1999). *Türk Haritacılığı Tarihi (1895-1995): Türk Haritacılığının 100. Kuruluş Yılı Anısına*. İstanbul: T.M.M.O.B.

Uebele, A. (2007). *Signage Systems + Information Graphics*. Londra: Thames & Hudson Ltd.

UNESCO Dünya Mirası. (t.y). Erişim: 10 Mart 2017, http://www.unesco.org.tr/dokumanlar/jeopark/dm_bilginotu.pdf.

Uyan Dur, B. İ. (2011). *Bilgilendirme Tasarımında İlkeler, Öğeler ve Uygulama Sorunları -Bilgilendirme Tasarımı Uygulaması-* Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

Ülkekel, C. (2013). *Piri Reis ve Türk Kartograflarının Çizgileriyle: XVI., XVII. ve XVIII. yüzyıllarda İstanbul*. İstanbul: Boyut Yayıncılık.

Yurdakul, İ. (2002). *Türkiye Cumhuriyeti'nin Temeli Kültürdür – II*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü Yayınları.

Yurdaydın, H. G. (1976). *Beyan'ı Menazil-i Sefer-i Irakeyn-i Sultan Süleyman Han / Nasuhü's Silahi (Matrakçı Nasuh)*. Ankara: Türk Tarih Kurumu.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

A Quick Illustrated History of Visualisation (t.y). Erişim: 6 Şubat 2016, http://data-art.net/resources/history_of_vis.php.

Abraham Ortelius and the Theatrum Orbis Terrarum. (2014). Eriřim: 30 Mart 2016,
<http://blog.yovisto.com/abraham-ortelius-and-the-theatrum-orbis-terrarum/>.

Adlerschmidt - Informations-, Leit-, Orientierungssystem. (t.y). Eriřim: 8 Nisan 2017,
<http://adlerschmidt.de/de/komdesign/orientierung/rheinland-pfalz.html>.

AIGA - Case Study: WalkNYC Pedestrian Wayfinding. (2014). Eriřim: 20 Nisan 2017,
<http://www.aiga.org/case-study-walknyc-pedestrian-wayfinding>.

Arıçelik, S. (2016). Kullanıcı deneyimi tasarımında animasyon kullanımı. Eriřim: 15 Ocak 2017, <https://sherpa.blog/kullanici-deneyimi-tasariminda-animasyon-kullanimi>.

Baykal, G. F. (2005). Bilinen İlk Harita. Eriřim: 10 Şubat 2016,
<http://www.gunesli.com.tr/tr/root/yazi2.htm>.

Bektaş, D. (t.y.). Türkiye Tasarım Kronolojisi – Grafik. Eriřim: Nisan 2017,
http://bizinsanmiyiz.iksv.org/wp-content/uploads/2016/11/grafik_tr_opt.pdf.

Bilgi Nedir? (t.y.). Eriřim: 10 Ocak 2016,
http://iibf.erciyes.edu.tr/guven/veri/bilgi_nedir.pdf.

Cartographies of Time: A History of the Timeline. (t.y). Eriřim: 28 Nisan 2016,
http://www.nytimes.com/slideshow/2010/04/15/books/20100415-timelines-ss_6.html?_r=0.

Castles and Palaces in Romantic Germany. (t.y). Eriřim: 30 Mart 2017, www.romantic-germany.info/things-to-do/culture-castles/castles-palaces/.

Christian Frey Design – The Castles of Rhineland-Palatinate. (t.y). Eriřim: 5 Nisan 2017, http://www.freypark.com/designer/burgen_rheinland_pfalz.

Christoph Scheiner (1573-1650). (t.y). Eriřim: 25 Nisan 2016,
<http://galileo.rice.edu/sci/scheiner.html>.

Cohen I. B. (t.y.). Florence Nightingale. Eriřim: 26 Ekim 2016,
<http://www.unc.edu/~nielsen/soci708/cdocs/cohen.htm>.

- Communicating with Animated Infographics. (t.y.). Eriřim: 15 Ocak 2017,
<http://understandinggraphics.com/graphic-analysis/animated-infographics/>.
- Cousins, C. (2015). *Interaction Design: What Is It, and How Can You Use It?*. Eriřim:
 15 Ocak 2017, <https://designshack.net/articles/graphics/interaction-design-what-is-it-and-how-can-you-use-it/>.
- Çatalhöyük Neolitik Kenti (t.y.). Eriřim: 30 Ocak 2016,
<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,46251/catalhoyuk-neolitik-kenti-konya.html>.
- Çöteliöđlu, A. (2016). Matrakçı Nasuh'un İstanbul Görünümü. Eriřim: 25 Aralık 2016,
<http://1001istanbul.com/matrakci-nasuhun-istanbul-gorunumu/>.
- Dünyaya Karşı Algınızı Deđiřtirecek 12 Harita. (2017). Eriřim: 10 Mart 2017,
<http://www.kafkassam.com/dunyaya-karsi-alginizi-degistirecek-12-harita.html>.
- Gerd Arntz (1900-1988). (t.y.). Eriřim: 24 Aralık 2016,
<http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz>.
- Hall C. J. and Allen Z. (2014). *Visual Rhetoric- Olympic Pictograms*. Eriřim: 20 Eylül
 2016, <https://clas-pages.uncc.edu/visualrhetoric/projects/illustration-video/olympic-pictograms/>.
- Harry Beck's Tube Map. (t.y.). Eriřim: 25 Nisan 2016, <https://tfl.gov.uk/corporate/about-tfl/culture-and-heritage/art-and-design/harry-becks-tube-map>.
- History of Observation. (2015). Eriřim: 20 Nisan 2016,
<http://global.britannica.com/place/Sun/History-of-observation#ref1060141>
- IIID - International Institute of Information Design. Eriřim: 16 Ocak 2016,
<http://www.iiid.net/>.
- IJburg Nedir?. (t.y.). Eriřim: 10 Nisan 2017, <https://tr.wikipedia.org/wiki/IJburg>.
- Interactive Design (t.y.). Eriřim: 12 Mart 2016, www.propointgraphics.com.
- ISOTYPE. (t.y.). Eriřim: 24 Aralık 2016, <http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz>.
- Kosara, R. (2013). The ISOTYPE, Eriřim: 25 Aralık 2016,
<https://eagereyes.org/techniques/isotype>.

Lendering, J. (2003). Peutinger Map. Erişim: 27 Mart 2016, <http://www.livius.org/pen-pg/peutinger/map.html>.

Lewi, P. J. (2006). Florence Nightingale and Polar Area Diagrams. Erişim: 28 Ekim 2016, <http://www.datascope.luwo.be/sog/SOG-Chapter5.pdf>.

Magnify Image (t.y). Erişim: 10 Mart 2016, <http://ui-patterns.com/patterns/ImageZoom>.

Maindonald J. ve Richardson, A. M. (2004). This Passionate Study: A Dialogue with Florence Nightingale. Erişim: 26 Ekim 2016, <https://ww2.amstat.org/publications/jse/v12n1/maindonald.html>.

Matrakçı Nasuh. (2011). Erişim: 25 Aralık 2016, <http://www.tarihnotlari.com/matrakci-nasuh/>.

Nazi Olimpiyatları, Berlin 1936. (t.y.). Erişim: 25 Eylül 2016, <https://www.ushmm.org/wlc/tr/article.php?ModuleId=10005680>.

New York City Dot – Pedestrians WalkNYC. (t.y). Erişim: 15 Nisan 2017, <http://www.nyc.gov/html/dot/html/pedestrians/walknyc.shtml>.

NYC DOT. (t.y). Erişim: 16 Nisan 2017, <http://www.flussobjekte.at/hpall/award/1550/3e8v7rq615.pdf>.

Olympic Games 1964 Tokyo. (t.y.). Erişim: 21 Eylül 2016, <http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1964.htm>.

Olympic Games 1968 Mexico City. (t.y.). Erişim: 21 Eylül 2016, <http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1968.htm>.

Olympic Games 2008 Beijing. (t.y.). Erişim: 21 Eylül 2016, <http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-2008.htm>.

Ontstaansgeschiedenis Diemerpark. (t.y). Erişim: 10 Nisan 2017, <https://www.amsterdam.nl/toerisme-vrije-tijd/parken/diemerpark/diemerpark/>.

Paris-Lyon 1885 Train Schedule. (2010). Erişim: 28 Temmuz 2016, <https://sphysics.wordpress.com/11-u-physics/kinematics/paris-lyon-1885-train-schedule/>.

- Piri Reis'in Haritaları. (2009). Erişim: 30 Mart 2016,
<http://tarihvedenedeniyet.org/2009/07/piri-reisin-haritalari.html>.
- Portolan Nedir? (t.y). Erişim: 26 Aralık 2016, <https://www.turkcebilgi.com/portolan>.
- Rheinland-Pfalz Map. (t.y). Erişim: 24 Mart 2017,
www.mapsofworld.com/germany/states/rheinland-pfalz/.
- Rio 2016 Launches Sport Pictograms. (t.y.). Erişim: 21 Eylül 2016,
<https://www.olympic.org/news/rio-2016-launches-sport-pictograms>.
- Safranbolu Belediyesi (t.y). Safranbolu'da Turizm. Erişim: 20 Mayıs 2017,
<http://www.safranbolu.bel.tr/?/safranbolu/safranboluda-turizm-74> .
- Sir Edmond Halley. (t.y). Erişim: 26 Nisan 2016, <https://www.e-education.psu.edu/earth520/node/1798>.
- T.C. Adıyaman Valiliği. Erişim: 12 Mart 2017, <http://www.adiyaman.gov.tr/genel-durum>.
- T.C. Kars Valiliği. Erişim: 20 Mart 2017, <http://www.kars.gov.tr/kars-adinin-mense-i>.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Adıyaman İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, Adıyaman'ın Tarihçesi. (t.y). Erişim: 12 Mart 2017,
<http://www.adiyamankulturturizm.gov.tr/TR,61345/tarihce.html>.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Ani Arkeolojik Alanı. (t.y). Erişim: 24 Mart 2017,
<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,162856/ani-arkeolojik-alani.html>.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Dünya Miras Listesi. (t.y). Erişim: 10 Mart 2017,
<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44423/dunya-miras-listesi.html>.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Efes (İzmir). (t.y). Erişim: 18 Mart 2017,
<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44404/efes-izmir.html>.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Hattuşa (Boğazköy) – Hitit Başkenti (Çorum). (t.y). Erişim: 10 Mart 2017,
<http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44427/hattusa-bogazkoy---hitit-baskenti-corum.html>.

- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, İstanbul'un Tarihi Alanları. (t.y). Erişim: 10 Mart 2017, <http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44425/istanbulun-tarihi-alanlari.html>.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, İzmir İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, Kent Hakkında. (t.y). Erişim: 17 Mart 2017, <http://www.izmirkulturturizm.gov.tr/TR,77341/kent-hakkinda.html>.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Nemrut Dağı (Adıyaman – Kahta). (t.y). Erişim: 10 Mart 2017, <http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44428/nemrut-dagi-adiyaman---kahta.html>.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Safranbolu Şehri (Karabük). (t.y). Erişim: 20 Mayıs 2017, <http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44426/safranbolu-sehri-karabuk.html>.
- T.C. Muğla Valiliği. Erişim: 14 Mart 2017, <http://www.mugla.gov.tr/mugla-rehberi>.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Xanthos – Letoon (Antalya – Muğla). (t.y). Erişim: 15 Mart 2017, <http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR,44429/xanthos-letoon-antalya---mugla.html>.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Safranbolu Turizm Danışma Bürosu, Müze kent Safranbolu. (t.y). Erişim: 22 Mayıs 2017, <http://www.safranboluturizmdanismaburosu.gov.tr/TR,155829/muze-kent-safranbolu.html>.
- The Catalan Atlas – 19th C. Edition in 6 Maps. (t.y). Erişim: 29 Mart 2006, <http://www.georgeglazer.com/archives/maps/archive-world/catalan.html>.
- The Catalan Atlas. (t.y). [Elektronik Sürüm]. Erişim: 29 Mart 2006, http://cartographic-images.net/Cartographic_Images/235_Catalan_Atlas.html.
- Türk Dil Kurumu. (t.y). Erişim: 26 Kasım 2016, <http://www.tdk.gov.tr>.
- Underneath London. (t.y). Erişim: 25 Kasım 2016, <https://novicecartography197.wordpress.com/student-portfolios/la-dimailig/underneath-london/>.

UNESCO Nedir?. (t.y). Eriřim: 8 Mart 2017,
<http://www.unesco.org.tr/?page=15:62:1:turkce>.

Visualize That, (t.y.). Eriřim: 10 Ocak 2017, <http://www.eriknylund.se>.

WalkNYC Pedestrian Wayfinding. (t.y). Eriřim: 15 Nisan 2017,
<https://segd.org/walknyc-pedestrian-wayfinding>.

WalkNYC Pedestrian Wayfinding System. (t.y). Eriřim: 18 Nisan 2017,
<http://www.hamishsmyth.com/walknyc/>.

What were the poverty maps? (t.y). Eriřim: 28 Aralık 2016,
<http://booth.lse.ac.uk/static/a/4.html>.



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Tuğba Dilek Kayabaş
Doğum Yeri ve Tarihi : Karabük - 1989

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Fakültesi Uygulamalı
Sanatlar Eğitimi Bölümü Grafik Öğretmenliği Anabilim Dalı
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri :

İş Deneyimi

Stajlar : Ofis K Ofset - Dijital Baskı ve Kopyalama Merkezi
Projeler :
Çalıştığı Kurumlar : Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi Grafik Bölümü

İletişim

E-Posta Adresi : t.dilekkayabas@gmail.com

Tarih : 20.06.2017



Taşınmaz Kültür Varlıklarını Tanıtıcı Bilgilendirme Grafiklerinde Karşılaşılan Tasarım Sorunları ve Safranbolu İçin Uygulamalar

Yazar Tuğba Dilek Kayabaş

DOSYA	T.DILEK_KAYABAS_TEZKY_05_07_17.PDF (899.82K)		
GÖNDERİLDİĞİ ZAMAN	05-TEM-2017 02:22PM	KELİME SAYISI	37665
GÖNDERİM NUMARASI	829069498	KARAKTER SAYISI	269420

Taşınmaz Kültür Varlıklarını Tanıtıcı Bilgilendirme Grafiklerinde Karşılaşılan Tasarım Sorunları ve Safranbolu İçin Uygulamalar

ORIJINALLIK RAPORU

%9

BENZERLİK ENDEKSİ

%9

İNTERNET
KAYNAKLARI

%2

YAYINLAR

%3

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1

emlakansiklopedisi.com

İnternet Kaynağı

%1

2

www.unesco.org.tr

İnternet Kaynağı

%1

3

www.cografyam.net

İnternet Kaynağı

%1

4

reporting-blog.com

İnternet Kaynağı

<%1

5

sanat-sanatkar.blogspot.com

İnternet Kaynağı

<%1

6

www.grafikerler.net

İnternet Kaynağı

<%1

7

www.thinglink.com

İnternet Kaynağı

<%1

8

izmirkultur.gov.tr

İnternet Kaynağı

<%1

9

www.infolla.com

İnternet Kaynağı

<%1

10 Submitted to Yeditepe University <% 1
Öğrenci Ödevi

11 pt.scribd.com <% 1
İnternet Kaynağı

12 volkanhamer.com <% 1
İnternet Kaynağı

13 TURHANOĞLU, F. Ayşın K.. "Kentsel
mekânın üretim sürecinde Tarihsel ve
kültürel miras", Kıbrıs Üniversitesi, 2014.
Yayın

14 prezı.com <% 1
İnternet Kaynağı

15 www.erdemgurses.com <% 1
İnternet Kaynağı

16 documents.mx <% 1
İnternet Kaynağı

17 www.kulturvarliklari.gov.tr <% 1
İnternet Kaynağı

18 cagdastasarim.com <% 1
İnternet Kaynağı

19 grslsntl.com <% 1
İnternet Kaynağı

20 tr.wikipedia.org <% 1
İnternet Kaynağı

21 gsf.baskent.edu.tr

22 www.etymologie.info
İnternet Kaynađı

23 cdr.cevre.gov.tr
İnternet Kaynađı

24 elliott-davies.tumblr.com
İnternet Kaynađı

25 www.idildergisi.com
İnternet Kaynađı

26 www.boomsocial.com
İnternet Kaynađı

27 ixda.no
İnternet Kaynađı

28 Submitted to Adnan Menderes Üniversitesi
Öđrenci Ödevi

29 ru.wikipedia.org
İnternet Kaynađı

30 YILMAZ, Mithat and TOPAKTAŞ, Ebru.
"Tipografik özellikler açısından bilimsel dergi
makalelerinin okunaklılık düzeyleri ile ilgili
akademisyenlerin görüşleri", Dicle
Üniversitesi, 2014.

Yayın

31 freelancegrafiker.blogspot.com.tr
İnternet Kaynađı

32	istanbuluskudarlisesi.k12.tr İnternet Kaynağı	<% 1
33	3636kars.blogspot.com İnternet Kaynağı	<% 1
34	iletisimveeticaret.blogspot.com İnternet Kaynağı	<% 1
35	www.ferdaaydar.com İnternet Kaynağı	<% 1
36	Submitted to Kocaeli Üniversitesi Öğrenci Ödevi	<% 1
37	www.erolcitci.com İnternet Kaynağı	<% 1
38	www.kayihanzeybek.com İnternet Kaynağı	<% 1
39	www.sureyelken.com İnternet Kaynağı	<% 1
40	no.wikipedia.org İnternet Kaynağı	<% 1
41	Submitted to Atilim University Öğrenci Ödevi	<% 1
42	mimarlikdergisi.com İnternet Kaynağı	<% 1
43	www.scribd.com İnternet Kaynağı	<% 1
44	tatilbizde.com	

İnternet Kaynađı

<% 1

45

yasarayyildiz.web.ibu.edu.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

46

[Submitted to University of Nottingham](#)

Öđrenci Ödevi

<% 1

47

dancinguphill.com

İnternet Kaynađı

<% 1

48

docplayer.biz.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

49

[Submitted to Brunel University](#)

Öđrenci Ödevi

<% 1

50

twitter.com

İnternet Kaynađı

<% 1

51

www.eltereader.hu

İnternet Kaynađı

<% 1

52

bedirhaber.com

İnternet Kaynađı

<% 1

53

basin.kulturturizm.gov.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

54

[Submitted to Sakarya University](#)

Öđrenci Ödevi

<% 1

55

www.academia.edu

İnternet Kaynađı

<% 1

56

ybm.comu.edu.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

57

Submitted to Adıyaman Üniversitesi

Öđrenci Ödevi

<% 1

58

www.on5yirmi5.com

İnternet Kaynađı

<% 1

59

Submitted to Koc University

Öđrenci Ödevi

<% 1

60

www.muglakulturturizm.gov.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

61

Submitted to Universidad de Salamanca

Öđrenci Ödevi

<% 1

62

Submitted to Afyon Kocatepe University

Öđrenci Ödevi

<% 1

63

www.antikalar.com

İnternet Kaynađı

<% 1

64

istanbulgelisimakademisi.com

İnternet Kaynađı

<% 1

65

mustafabilgin02.tr.gg

İnternet Kaynađı

<% 1

66

www.turkishnews.com

İnternet Kaynađı

<% 1

67

Submitted to Beykent Üniversitesi

Öđrenci Ödevi

<% 1

68

www.saglikturizmi.gov.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

69

www.elyadal.org

İnternet Kaynađı

<% 1

70

www.oykuharita.com.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

71

www.izlehaber.com

İnternet Kaynađı

<% 1

72

acikarsiv.atilim.edu.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

73

bolsohays.com

İnternet Kaynađı

<% 1

74

dergipark.ulakbim.gov.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

75

www.guncelarkeoloji.com

İnternet Kaynađı

<% 1

76

www.festtravel.com

İnternet Kaynađı

<% 1

77

webdeyim.net

İnternet Kaynađı

<% 1

78

www.mertsarica.com

İnternet Kaynađı

<% 1

79

www.edebiyatogretmeni.org

İnternet Kaynađı

<% 1

80

123-cleaning.com

İnternet Kaynađı

<% 1

81

www.sanatteorisi.net

İnternet Kaynađı

<% 1

82

tayproject.org

İnternet Kaynađı

<% 1

83

gsf.sakarya.edu.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

84

www.temelaksoy.com

İnternet Kaynađı

<% 1

85

www.bcsob.org

İnternet Kaynađı

<% 1

86

ÖZKOÇ, Aziz Gökhan and DUMAN, Teoman.
"Müzelerde Sergilenen Eserlerin Elde
Edilmesi ve Korunmasına Yönelik Müze
Yöneticilerinin Görüşleri", Detay Yayıncılık,
2008.

Yayın

<% 1

ALINTILARI ÇIKART

KAPAT

EŞLEŞMELERİ ÇIKAR < 5 WORDS

BİBLİYOGRAFYAYI
ÇIKART

KAPAT