

**T.C
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIM ANASANAT DALI
GRAFİK TASARIMI PROGRAMI**

**KENTSEL ALANLARDA YER ALAN
PİKTOGRAMLARIN BİLGİLENDİRME İŞLEVLERİ VE
TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hazırlayan
Ebru TAŞ**

**Danışmanı
Öğr.Gör. Memet Şan YILDIZHAN**

İstanbul - 2014

T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Grafik Tasarım.....Anabilim/Anasanat Dalı Grafik Tasarım Programı Tezli Yüksek Lisans
öğrencisi Ebru Tas..... tarafından hazırlanan
“..Kentsel..... Alanlarda..... Yer..... Alan..... Piktogramların..... Bilgilendirme.....
İşlevleri..... ve..... Tasarım..... Açısından..... İncelenmesi.....”
adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Tarihi : 11.06/2014

(Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu) :

Jüri Üyesi: Öğr. Gör. Memet Sami Yıldızhan
Danışman: Halic Üniv. Graf. Tas. ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Semih Oktay
... Halic Üniv. Graf. Tas. ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Sebnem Temir
... Halic Üniv. Tekstil ve Moda Tas. ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Savaş Gökçe
... Halic Üniv. Graf. Tas. ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

Jüri Üyesi:
..... Üniv. ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

İmzası :

.....
.....
.....

ÖNSÖZ

İnsanlar kent alanlarında birçok yerde piktogram tasarımıyla karşılaşmıştır. Kullanım alanlarının genişliği bu tasarımlara ihtiyaç duyulduğunu göstermiştir. Tasarımcılar, bu sistemi geliştirmek, uluslararası kuruluşlar da işletmeleri için bir araya gelerek tasarımlar oluşturmuştur. Piktogramın gelişmesinde çeşitli tasarımcılar ve kurumlar projeler gerçekleştirmiştir.

İletişim ve bilgiye ulaşma ihtiyacı, görsel iletişimin parçası olan piktogram tasarımlarıyla karşılanmıştır. Kentsel alanlarda daha çok bulunan park, havaalanı, üniversite, hastane gibi alanlarda kullanılan tasarımlar incelenmiştir. Piktogram tasarımların gelişim süreçleri ile birlikte kurumlarda ne şekilde kullanıldıkları yer almıştır. Tasarım sorunlarına nasıl çözümler üretildiğine yer verilmiştir

Bu araştırma piktogram tasarımlarının gelişim süreçleri, kullanıldığı yerler, tasarımların incelenmesi sürecini kapsar. Bilgilendirme işlevini nasıl gerçekleştirdiği, yönlendirme ve işaretleme tasarımıyla kullanımı incelenmiştir.

Araştırmada desteğini esirgemeyen danışmanım Haliç Üniversitesi Öğretim Görevlisi Mehmetşan YILDIZHAN, İngilizce kaynak çevirilerini yapan arkadaşlarım, Mass JOBE, Parla AKAGÜN'e teşekkür ederim.

İstanbul, 2014

Ebru TAŞ

İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

ŞEKİLLER LİSTESİ.....	III
ÖZET.....	VI
ABSTRACT.....	VII
GİRİŞ	1
1. PİKTOGRAMIN TANIMI VE GELİŞİM SÜREÇLERİ	2
1.1. Piktogramın Tanımı	2
1.2. AIGA Sembol İşaretlerinin Oluşum Süreci	4
1.3. Icograda ve Piktogram Standartlarının Gelişimi	8
2. PİKTOGRAMIN KULLANIM ALANLARI	10
2.1. Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı	11
2.1.1.1. Yönlendirme İşaretleri	12
2.1.1.2. Yönlendirme Tabelası	14
2.1.1.3. Düzenleyici işaretler	15
2.1.1.4. Trafik İşaretleri	16
2.1.1.5. Güvenlik ve Sağlık İşaretleri	17
2.2. Sergileme Tasarımı	20
2.3. Olimpiyat Oyunları	21
2.4. Hastane	22
2.4.1. Kullanıcı Araştırması	23
2.4.2. Yer Terminolojisi	23
2.4.3. Test.....	24
2.4.4. Engelli Hastalar için Sembol Tasarımları.....	25
3. KENTSEL ALANLARDA YER ALAN PİKTOGRAMLARI BİLGİLENDİRME İŞLEVLERİ VE TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ	25
3.1. Sembol Olarak Rengin Bilgilendirme ve Yönlendirme İşlevi	25
3.2. Uluslararası Sağlık Piktogramları	27

3.3. Kentsel Alanlarda Kullanılan Piktogram Örnekleri	29
3.3.1. Minnesota Hayvanat Bahçesi	29
3.3.2. Almanya Köln Bonn Havaalanı.....	36
3.3.3. 1968 Meksika Olimpiyat Oyunları.....	45
3.3.4. Riverside Müzesi	53
4. SONUÇ	55
5. KAYNAKLAR	56

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa No.

Şekil 1.1. : Hiyeroglif Yazı.....	2
Şekil 1.2. : Çivi Yazısı.....	3
Şekil 1.3. : Neurath'ın Isotype Çalışması	3
Şekil 1.4. : AIGA/DOT Kamu Hizmet Piktogramları	4
Şekil 1.5. : AIGA/DOT İşlem Faaliyetleri Piktogramları	5
Şekil 1.6. : Yasak İşaretleri	6
Şekil 1.7. : DOT için Tasarlanan Semboller	7
Şekil 1.8. : 1966 Manchester Sanat ve Tasarım Bölümü Öğrenci Projesi	8
Şekil 1.9. : 1965 Hollanda Demiryolu Piktogram Serisi	9
Şekil 2.1. : Royal Ontario Müzesi Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı	11
Şekil 2.2. : AIGA Tarafından Tasaralan Ok İşaretleri	12
Şekil 2.3. : Christus Spohn Hastanesi Garajı Yön Bulma Grafikleri	13
Şekil 2.4. : MPS Uluslararası Havalimanı Dokunmatik İşaret Dizini	14
Şekil 2.5. : Piktogram Tasarımı ile Havaalanı Rehberi	15
Şekil 2.6. : İngiliz Havaalanı Kurumu Düzenleyici İşareti	16
Şekil 2.7. : Düzenleyici İşaret	16
Şekil 2.8. : Trafik İşaretleri	17
Şekil 2.9. : Güvenlik ve Sağlık İşaretleri	18
Şekil 2.10. : Acil çıkış ve İlk yardım İşaretleri	19
Şekil 2.11. : Yangınla Mücadele İşaretleri	19
Şekil 2.12. : İş Sağlığı Yönetmeliğinde Kullanılan Renkler ve Anlamları	20

Şekil 2.13. : 1964 Katsumie Masaru Tokyo Olimpiyat piktogramları	22
Şekil 2.14. : St Michael Hastanesi Asansör ve Kat Dizini Piktogram Tasarımı	24
Şekil 2.15. : Engelli Sembolleri	25
Şekil 3.1. : 1990- Paul Mijksenaar'ın, Schiphol Sistemi Piktogramları	26
Şekil 3.2. : Uluslararası Sağlık Piktogramı Tasarımları	28
Şekil 3.3. : Minnesota Hayvanat Bahçesi Birinci Logosu	30
Şekil 3.4. : Minnesota Hayvanat Bahçesi İkinci Logosu	30
Şekil 3.5. : Minnesota Hayvanat Bahçesi Piktogramları	31
Şekil 3.6. : Ziyaret Edilecek Parkurlar	32
Şekil 3.7. : Minnesota Hayvanat Bahçesi hayvan Ayak İzleri Piktogram Serisi	33
Şekil 3.8. : Rakamlarla Hayvan Piktogramları	34
Şekil 3.9. Minnesota Hayvanat Bahçesi, Tabela Yönlendirme İşaretleri	34
Şekil 3.10. : Minnesota Hayvanat Bahçesi Alışveriş Piktogramı	35
Şekil 3.11. : Köln Bonn Ok Tasarımları	36
Şekil 3.12. : Köln Bonn Yazı Fontları	37
Şekil 3.13. : Köln Bonn Havaalanı Piktogram Tasarımı	38
Şekil 3.14. : Kurumsal Tasarım Renk Düzeni	39
Şekil 3.15. : Köln Bonn Havaalanı Piktogram ve İşaret Sistemi Tasarımları	39
Şekil 3.16. : Köln Bonn Havaalanı Afişleri	40
Şekil 3.17. : Birinci Köln Bonn Havaalanı Bilgilendirme Tabelası	40
Şekil 3.18. : İkinci Köln Bonn Havaalanı Bilgilendirme Tabelası	41
Şekil 3.19. : DOT Asansör Piktogramı	42
Şekil 3.20. : Port Taksi Piktogramı	42
Şekil 3.21. : Zeminde Bagaj Aracı Yönlendirme İşaretleri	43

Şekil 3.22. : Köln Bonn Havaalanında Bavul Piktogramı	43
Şekil 3.23. : Havaalanında Sticker Tasarımı	44
Şekil 3.24. : Uçak Kapısı Piktogram Tasarımı	45
Şekil 3.25. : Meksika 68 Olimpiyat Logosu	46
Şekil 3.26. : Meksika 68 Pul ve Üniforma Tasarımları	47
Şekil 3.27. : Meksika Olimpiyat Oyunu Piktogram Tasarımı	48
Şekil 3.28. : Meksika Olimpiyat Oyunları Bilet Tasarımı	49
Şekil 3.29. : Fuar Standı Kuleleri	50
Şekil 3.30. : Kuş Piktogramı	51
Şekil 3.31. : Aztek Güneş Saati. Aztek Oymaları	52
Şekil 3.32. : Riverside Müzesi Yönlendirme Tabelaları ve Piktogram Tasarımları	53
Şekil 3.33. : Riverside Müzesi Piktogram ve Tipografi Tasarımı	54

GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Ebru TAŞ
Anabilim Dalı : Grafik Tasarım
Programı : Grafik
Tez Danışmanı : Öğr.Gör. Memet Şan YILDIZHAN
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Haziran 2014

KENTSEL ALANLARDA YER ALAN PİKTOGRAMLARIN BİLGİLENDİRME İŞLEVLERİ VE TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ

ÖZET

Bu çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Piktogramın kentsel alanda sık kullanıldığı yerler belirlenerek, piktogram tasarımları örnek çalışmalarla incelenmiştir. Çalışmanın ilk bölümünde piktogramın tarihsel süreç içinde gelişimi ve tanımı yer almıştır. Piktogramın uluslararası öneme sahip olmasında, yaygınlık kazanmasında tasarımcılar, birlikler ve organizasyonlar etkili olmuştur. İlk bölümde piktogram tasarımlarının uluslararası düzeyde tanınması ve standartlaştırılmasında AIGA (Amerikan Grafik Sanatlar Enstitüsü) ve ICOGRADA'nın (Uluslararası Grafik Tasarım Birliği Konseyi) rolü anlatılmıştır. İkinci bölümde piktogramın yönlendirme ve işaretleme tasarımı ile ilişkisi kapsamlı şekilde anlatılmıştır. Olimpiyat oyunlarında piktogram tasarımının nasıl ortaya çıktığı yer almıştır. Hastanelerde piktogram tasarımlarının başarılı olabilmesi için hangi aşamaların uygulandığı araştırılmıştır. Üçüncü bölümde rengin sembol olarak, farklı ülkelerde nasıl kullanıldığı örneklerle açıklanmıştır. Uluslararası sağlık piktogram tasarımlarının gelişim sürecine yer verilmiştir. Kentsel alanlarda yer alan piktogram tasarımları örneklerle incelenirken; bu örneklerde insanların piktogram sayesinde günlük hayatta bilgiye kolay eriştiği belirlenmiş, bilgilendirme işlevi açıklanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Piktogram, Sembol, Tasarım, İşaret, Yönlendirme, Tabela.

GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname : Ebru TAŞ
Field : Graphic Main Art Branch
Program : Graphic
Supervisor : Öğr. Gör. Mehmetşan YILDIZHAN
Degree Awarded and Date : Master – June 2014

STUDY OF INFORMATION CONTAINED IN PICTOGRAMS FOUND IN URBAN AREAS IN TERMS OF FUNCTION AND DESIGN

ABSTRACT

This study consists of three parts. By determining the urban areas where they are commonly used, pictograms designs were examined with sample works.

The first part of the study deals with the the definition and development of pictograms within its historical process. Designers,associations and organizations have been effective in the pictograms acquisition of international importance and prevalence.In the first part the role of pictogram design standardization at the international level and in recognition of the AIGA (American Institute of Graphic Arts) and Icograda (International Council of Graphic Design Association) was explained. In the second part the relationship between orientation and marking design in pictograms is described in a comprehensive manner. The Olympic Games played a part in how pictogram design emerged. The phases which are applied in order for pictogram designs to be successful in hospitals were investigated.In the third part examples are used to explain how colour is used as a symbol in different countries. International health pictogram design has been included in the development process. While examining pictograms situated in urban areas with examples; In theses examples the easy access to information function that pictograms provide was disclosed.

Keywords : Pictogram, Symbol, Design, Sign, Orientation, Signboard

GİRİŞ

İnsanođlu gnmzden yzyıllar ncesine dayanan mađara duvarlarına resimler izerek kendi varlıđını belirtmeye alıřtı. Sembol diliyle iletiřim kurma abası tarih ncesi devirlere dayanmaktadır. Szckleri belirtmek iin resimsel řekiller kullanan insanođlu, seslere iřaretler yaratarak bugnk alfabenin ilk halini kullanmaya bařladı. Bir fikri veya bir nesneyi anlatmak iin kullanılan iřaret ve řekiller zamanla geliřtirilerek piktogramı oluřturdu.

Bu alıřmanın birinci blmnde piktogramın tanımı ve geliřim sreleri anlatılırken, AIGA VE ICOGRADA gibi uluslararası kuruluřların iřbirliđi ile geliřimi ve standart hale nasıl getirildiđi arařtırıldı. Piktogram tasarımlarının hangi ařamalardan getiđi, neden ihtiya duyulduđu bilgisine yer verildi.

İkinci blmde hangi iřaret ve bilgilendirme tasarımlarıyla birlikte kullanıldıđı aıklandı. Sergileme tasarımı, olimpiyat oyunları ve hastanelerde ne řekilde kullanıldıđına yer verildi.

nc blmde kentsel alanlarda yer almıř piktogram rneklerinin bilgilendirme iřlevini nasıl gerekleřtirdiđi incelendi. Bu rnek alıřmalarda piktogram tasarımlarının nasıl kullanıldıđı, hangi bilgileri verdiđi yer alır. nc blmde aynı zamanda sađlık alanında piktogramın nasıl ortaya ıktıđı anlatıldı. Rengin sembol olarak kullanımı yine bu blmde incelendi.

Bu alıřmada piktogramların en ok hangi alanlarda kullanıldıđı incelendi. Ynlendirme ve iřaretleme tasarımlarıyla birlikte nasıl kullanıldıđı arařtırıldı. Piktogram tasarımlarının kullanıldıđı kurumlar rnek alıřmalarla yer aldı.

1. PİKTOGRAMIN TANIMI VE GELİŞİM SÜREÇLERİ

1.1. Piktogramın Tanımı

Piktogram ya da piktograf bir eşyayı, bir objeyi bir yeri, bir kavramı resmetme yoluyla temsil eden semboldür. Bu sembole dayalı yazı sistemine piktografi denir.

İlk çağlarda iletişim aracı olarak kullanılan piktogramlar çivi yazısında ve hiyeroglif yazılarda bulunur. Hitit ve Urartu yazı sistemleri piktografiktir. Mısır medeniyetlerinde bulunan hiyeroglif yazı, piktogramların temelini oluşturur. MÖ. 15 000’li yıllarda bize ulaşan en eski mağara resimlerinde insanoğlu gördüklerini algılayarak mağara duvarlarına çiziyordu. Bu resimlerde av sahneleri ve el resimleri vardı. İnsanoğlu sembol ve resim yoluyla iletişim kurmanın yollarını her devirde aradı. Özellikle Mısır hiyeroglif yazısı, yüzlerce sembolden oluşur, her işaret belli bir sesi veya nesneyi ifade eder. Soldan sağa, sağdan sola ya da yukarıdan aşağı yazılabilir. Okumak için ilk ölçüt sembollerdeki insan ya da hayvan figürlerinin baktıkları yöndür. Mısır hiyerogliflerinde 700’den fazla işaret bulunmaktadır (1.1).



Şekil 1.1: Hiyeroglif Yazı

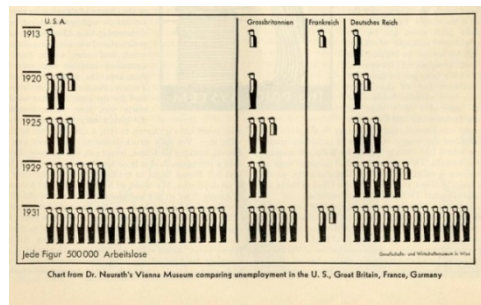
Harf yazısı olmadığı için okuma yazma oranı düşüktür. Zamanla bu resimler simgesel özellik kazanmış, nesnelere seslerini simgeleyen işaretler kullanılarak yazının, işaretlerin ve sembollerin temeli atılmıştır. Sümerler, uçları çivi biçiminde olan çubuklarla kil tabletlerin üstüne resimler, şekiller, semboller yaparak yazı

yazdılar. Kullandıkları aletler ve yazının şekli çiviye benzediği için çivi yazısı denmiştir (Şekil 1.2). Böylece çeşitli uygarlıklar sembol ve işaretten faydalanarak çeşitli yazı sistemlerini ortaya koymuştur.

→ 'a	⇄ b	↑ g	↓ h	⇄ d	⇄ h
⇄ w	↑ z	⇄ h	⇄ t	⇄ y	⇄ k
⇄ f	⇄ l	⇄ m	⇄ d	⇄ n	⇄ z
↑ s	↑ i	⇄ p	⇄ g	⇄ q	⇄ r
⇄ t	⇄ ğ	⇄ t	⇄ i	⇄ u	⇄ s ₂

Şekil 1.2: Çivi Yazısı

1936 yılında tasarımcı Otto Neurath sembolleri geliştirerek Isotype kavramını ortaya atmıştır. Mısır duvar resimlerinden etkilenmiş olan Neurath bu çizimlerin basit olmasının rağmen bilgisel olduğunu tespit etmiştir. Neurath piktogramı kullanarak bir sembol dil geliştirdi. Isotype kelimesi “Uluslararası Resimsel Yazı Eğitimi Sistemi (International System of Typographic Picture Education)” sözcüklerinin İngilizce karşılığından türetilmiştir. Neurath’ın amacı Birinci Dünya savaşı sonrası karmaşık ortamda halkın sosyal, sağlık, ekonomi gibi istatistik bilgilere kolay ulaşmasıydı. Piktogramların yanyana çoğalması, kavramın arttığını göstermekteydi. Sayısal veriler piktogram aracılığıyla halkın anlayacağı şekilde düzenleniyordu. Okuma yazma bilmeyen kişilere de bu bilgiler ulaştırılıyordu (Şekil 1.3).



Şekil 1.3: 1930-1940 yılında yayınlanan Survey Graphic (Anket Grafik) dergisinden bir çalışmadır.

Neurath’ın piktogram tasarımıyla ABD, İngiltere, Fransa ve Almanya’nın işsizliğini karşılaştıran

Isotype çalışması

1.2. AIGA Sembol İşaretlerinin Oluşum Süreci

Ulusal ve uluslararası şirketler, ulaşım ile ilgili tesislerde ve uluslararası etkinliklerde yaya ve yolculara yönlendirmede kolaylık sağlamak için birkaç yıl boyunca sembol setleri geliştirdi. Kuruluşların bazıları uluslararası standartı oluşturmak için çalıştılar. Olimpiyat oyunları ve fuarlar gibi geçici etkinliklerin grafiklerin de mükemmel bir tasarıma ulaşma çabası gösterdiler. Ayrıca bu semboller geniş bir fonksiyonel ihtiyacı karşılamak üzere bilinçli bir çabayla tasarlandı. Amerikan Grafik Sanatlar Enstitüsü (AIGA), Birleşik Devletler Ulaştırma Departmanı (DOT) dünyanın birçok yerinde tasarlanmış olan çalışmalardan yararlanmak için tasarımlar ve örnek kılavuzlar topladı. Mevcut tasarımların analizini yaparak uygulanacak metotları belirledi. Projeyi üstlenen AIGA komite oluşturarak beş kişi atadı. Komitenin görevi her mesaj alanı için net bir konsept geliştirmektir. Kurumlarda en çok kullanılacak piktogram saptandı. Komitenin diğer görevi ise sembol çizimlerinin kimliğini saptamak ve kılavuzlar belirlemektir. Komitede üyeleri Thomas H. Gesimar (başkan), Seymour Chwast, Rudolph deHarak, Joh Less ve Massimo Vignelli'dir. Ulaştırma ile ilgili işaret ve piktogramlar DOT ve Danışma Komitesi tarafından gerçekleştirildi. AIGA raporunda her piktogram ayrı ayrı tartışılmış ve komite üyelerinin ortak kararları kabul edilmiştir. Komite bazı önerileri revize ederek, raporda belirtilen tüm sorunlara çözüm üretmeye çalışır. Piktogramın planlı bir grafik sisteme dahil edilmesi için bazı değişikliklerin yapılması gerektiği ortaya kondu. Orijinal çizimler birçok çizimin geliştirilmesiyle orta çıkmaktadır.



Şekil 1.4: AIGA/DOT tarafından tasarlanan kamu hizmet piktogramları

Komite piktoqramın düzgün bir grafik stiliyle çizilmesi için iki tasarımcıyla anlaşma sağladı. Tasarımcı Roger Cook ve Don Shanosky'nin geliştirdiği sembollerin 34 seti 1974'te yayınlandı. 16 piktoqram da 1979 yılında ilave edilerek, toplamda 50 piktoqram tasarlandı. İlk yayınlanan 34 mesaj için bir liste oluşturuldu. İlk kategori kamu hizmetleri ve ulaşım hizmetlerini temsil eden 12 mesaj için tasarımlar ve toplu taşıma için ek 7 mesaj için piktoqram tasarımlarını oluşturur (Şekil 1.4). İkinci kategori ticari faaliyet ve ayrıcalıklarla ilgili mesajları verir. Üçüncü kategori, etkin işletmelerin önemli yolcu prosedürlerini temsil eden mesajlar için geliştirildi (Şekil 1.5).



Şekil 1.5: AIGA/DOT tarafından tasarlanan işlem faaliyetleri piktoqramları

Dördüncü kategoride düzenleyici işaretler için oluşturuldu. Yasaklayıcı mesajlar ileten piktoqramlar birbiriyle zıt kavramlarla birlikte seçildi. “Sigara içmek yasaktır”, “sigara içilebilir” mesajını ileten piktoqram tasarımları örnek gösterilebilir (Şekil 1.6). Bu proje bir rapor haline getirildi. Raporun kılavuz bölümünde komitenin önerdiği piktoqramlar bulunmaktadır. Mevcut piktoqram tasarımları arasında en çok kabul görececek olan piktoqram tasarımı üzerinde çalışıldı.

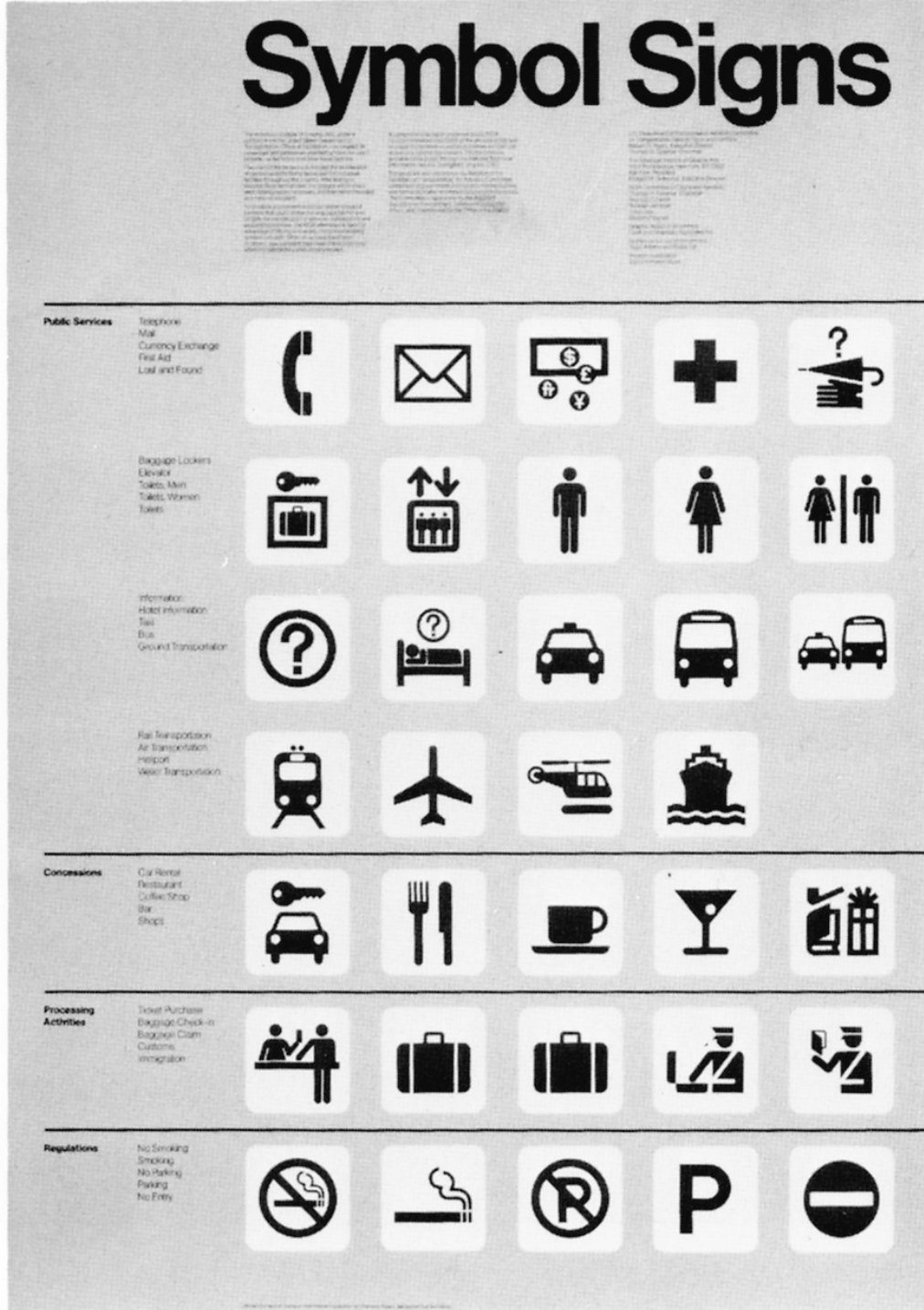


Şeki 1.6: Yasak İşaretleri

Proje teorik ve deneysel sistemlerle birlikte gerçek alanlarda kullanılmak üzere yapıldı. Raporun hazırlanmasının amacı var olan sembollere, iletişimi güçlü birçok piktogram tasarımları yaratmaktır. Raporda kısaltmalar ve notlar genelde isimlerden türetilmiştir. Telif hakları ücretsiz olan piktogramlar, Amerika'daki tasarım şirketleri tarafından kullanımları standart hale gelmiştir. AIGA/DOT işbirliği ile yapılan proje piktogram setlerin oluşumuna ortam hazırlamıştır. AIGA tarafından hazırlanan rapor uluslararası piktogramların standartlaştırma girişimidir. Tasarımcılar, Tokyo Uluslararası Havalimanı ve 1972 Münih Olimpiyat oyunları tasarımlarını araştırarak, kapsamlı bir piktogram serisi geliştirdi. Roger Cook ve Don Shanosky her mesaj alanı için komitenin tavsiyesine göre hareket etti. Periyodik inceleme için alternatif skeç ve tasarımlar sunuldu (Şekil1.7). Komite üyeleri çalışmaların hızlı ilerlemesi için aktif rol oynadılar. Karmaşık olan tasarımların sorunlarının azaltılması, çözümü için çalışıldı. Arbitrio ve Resen firmaları piktogramı sözlü mesajla ilişkilendirdi. Yazının piktogram ile kullanıldığında yazı boyutu, stili, rengi ve yön okları ile ilgili kılavuzunu belirledi. İşaretlerin her türlü örnekleri hazırlandı. Kılavuzlar kural olarak nitelendirilmez. Tabelada ortaya çıkacak sorunların çözümünde başvurulacak bir kaynak olarak nitelendirilir.

Piktogramlar temsil ettiği kavrama göre önemli ölçüde değişir. Tasarımın uygulanacağı alan bu değişimi etkiler. Piktogramın bir tesiste etkin rol alması için planlı işaret sisteminin, bir parçası olarak dahil edilmesi gereklidir. Temel kamu mesajlarını ve nispeten önemsiz olan faaliyetleri aynı piktogramla vermek iletişimi zayıflatır. Bundan dolayı uluslararası etkinliklerde, uluslararası havalimanlarında, ulaşım hizmetlerinde, olimpiyat oyunlarında kullanılmak üzere 24 ayrı kaynaktan veriler toplandı.

Piktogramların uygulanacağı kurumun kimliğine göre renk seçimleri ve piktogram çizimleri belirlenir. Bazen farklı ülkelerde mevcut olan tasarımlardan faydalanılır. Bu tasarımların aynısı kullanılabilir veya revize edilir.



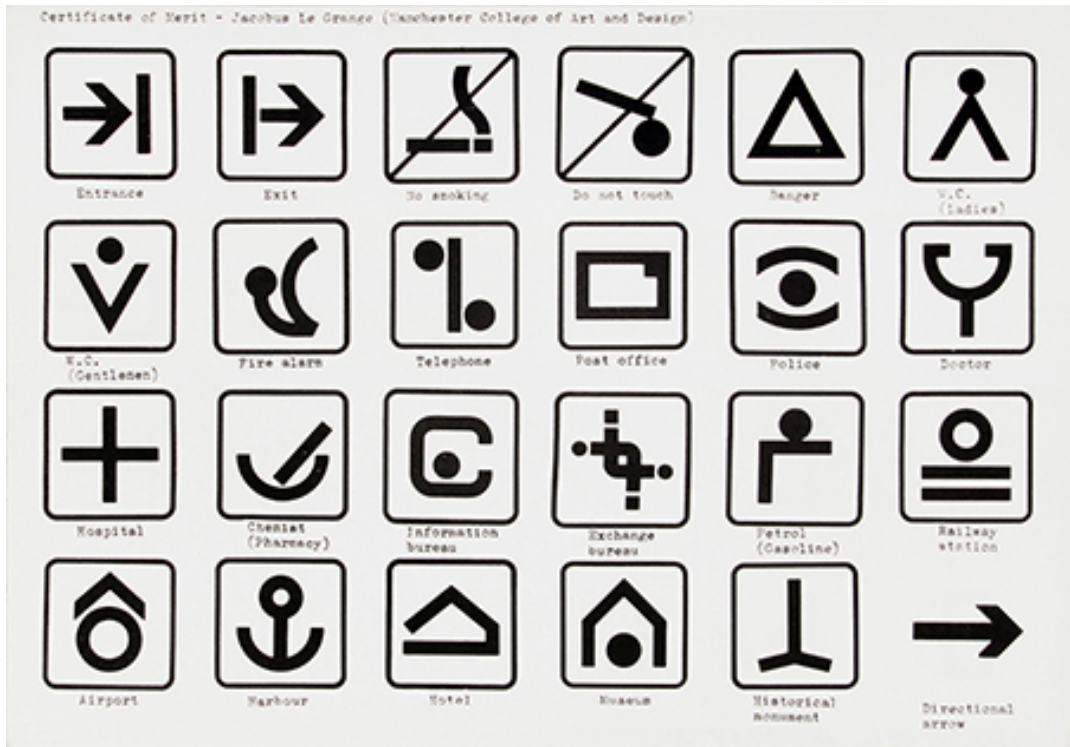
Şekil 1.7: Roger Cook ve Don Shanosky Amerika Ulaşım Bakanlığı (DOT) için tasarladığı semboller

1.3. Icograda ve Piktogram Standartlarının Gelişimi

Icograda (Grafik Tasarım Dernekleri Uluslararası Konseyi) küçük bir İngiliz işçi komitesi tarafından 1963 yılında Londra’da kuruldu. Dünya çapında grafik tasarımcıları temsil eden, grafik tasarımın daha iyi kullanımına teşvik eden grafik tasarım örgütüdür.

Piktogramın gelişmesine en aktif rol alan kuruluştur. Uluslararası kuruluşlar kendi kurumları için bir takım piktogram sistemleri geliştirmek üzere projeler gerçekleştirdi. Icograda kamu bilgi sembollerinin standartlarının gerekliliği konusunda farkındalığın artırılmasına öncülük etti.

Icograda “Uluslararası Sembol Dili Tasarımı” projesine uluslararası ekleyerek herkesin kullanabileceği ölçüde bir projeyi 1964 yılında açıkladı. Bir kaç ay sonra, projeye giriş formları 600’ün üzerinde tasarım okuluna gönderildi. Projede ilk istenen sözel kavramlar için 24 sembol seti oluşturmaktı. Seyahatler kurumlarında kullanılacak acil çıkış, tuvalet, telefon gibi ihtiyaçlara cevap verecek piktogramlar geliştirildi. 1966 yılında öğrenci projeleri çalışmaları, piktogram tasarımlarında soyutlamanın örneklerini gösterir (Şekil 1.8).



Şekil 1.8: 1966 Manchester Sanat ve Tasarım Bölümü Öğrenci Projesi

İcograda, Glyphs Inc ve Henry Dreyfuss ortaklığının amacı insanlara, etkili piktogram iletişimi konusunda bilgiler aktarmaktır. Henry Dreyfuss piktogramın gelişiminde önde gelen Amerikalı tasarımcıdır. 1960 yılında trafik kazasında yüz binlerce insan ölmüştür. Bu amaçla BM ve İcograda iş birliği ile karayolu işaretlerinin standartlaştırıldı. Hollanda'nın demiryolu ulaşımı içinde piktogram tasarımları oluşturuldu (Şekil 1.9).



Şekil 1.9: 1965 Hollanda demiryolu için yapılan piktogram serisi

Kamu bilgi sembolleri 1980 yılında ISO tarafından tanıtılmaya başlandı. Bugün 79 kamu piktogram içeriği vardır. İcograda ISO ile yakın iş birliğinde bulundu. Piktogram standartını geliştirmek için çeşitli projeler gerçekleşti. İcograda seyahat işaretleri ve piktogramlar için uluslararası bir komitenin kurulmasında sivil toplum örgütlerini harekete geçirdi. Danışman sıfatıyla bir uzman kuruluş olarak katkıda bulundu.

2. PİKTOGRAMIN KULLANIM ALANLARI

Amerikan Grafik Sanatlar Enstitüsü (AIGA), Birleşik Devletler Ulaştırma Departmanı (DOT) işbirliği ile 50 sembol işaret tasarlanmıştır. Günümüzde bu semboller, standart hale getirilerek havaalanlarında, tren istasyonlarında, kamu binalarında, tuvaletlerde, yürüyen merdivenlerde ve vapur terminallerine kadar her yerde kullanılmaktadır. AIGA/DOT sembollerinin tasarımlarıyla birlikte, iyi bir yönlendirme talebi olan yerler için, bir çok ek sembol tasarlandı. AIGA aracılığıyla standart hale gelen bu resimsel semboller, piktogramların gelişmesinde önemli katkıda bulundu. Uluslararası kullanılan piktogramların yaratıcılarından biri de Katzumie Masarudur. Kamuda kullanılan piktogramların tasarımlarında rol aldı. 1964'te Tokyo olimpiyat oyunları için 30 tasarımcı ile birlikte bir set hazırladı. 1991'de Çevresel Grafik Tasarım Derneği (SEGD), yeni 108 tasarımla, ulaşım sembollerini tamamladı. Bunlar da günümüzde, parklarda ve yeşil alanlarda kullanılmaktadır.

Uluslararası Standardizasyon Kuruluşu ISO (International Standardization Organization) halka açık alanlarda kullanılan sembollerin standart hale gelmesi için çalıştı. Bu piktogram setleri günümüzde karayollarında, havaalanında, hayvanat bahçelerinde, müze ve hastane gibi kamusal alanlar içinde kullanıldı. Kamu kurumlarında yeni piktogramlar yaratılırken evrensel olarak herkesin kabul edeceği nitelikte tasarımlar gerçekleştirilir. Herkes tarafından kabul edilebilir piktogram serisi geliştirmek tasarımcıların tasarımı test etmesine, araştırmasına, geliştirmesine, eğitimine, uygulama yapmasına bağlıdır. Kamuda yaygın olan ama yanlış kullanılan tasarımlarda mevcuttur. Örneğin; yaya geçidini anlatan bir yetişkin ve çocuk sembolü kavramı ifade etmekte yetersizdir. Yaygın olan her sembolün doğru ve evrensel kullanıma sahip olduğu söylenemez. Özellikle karayolunda trafik işaretleri yönlendirme yaparak, işaret sistemini en fazla kullanan alandır. Yaya ve sürücüler için düzenlenen bu işaretlerin yanında piktogram tasarımları mevcuttur.

Farklı diller konuşan birçok insanın olduğu, Avrupa'nın büyük tren istasyonlarında, gişe, yemek yerleri vb. hizmet alanlarında, piktogramlar insanlara rehberlik eder. Olimpiyatlarda çeşitli spor kompleksleri ve kamu hizmetlerine yönlendirme işlevi piktogramla sağlanır. Farklı ülke ve kültürlerden gelen insanların bir arada olduğu yerlerde ortak dil piktogramdır. Dil engelini aşmaya yardımcı olacak öğelerden en başarılı olan görsel dildir.

2.1. Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı

Günümüzde yönlendirme ve işaretleme tasarımının sık sık uygulandığı kamu alanları, acil çıkış kapıları, tuvalet, trafik tabelası, hastane, havaalanı gibi ziyaretçilerin yoğun olduğu yerlerdir. Yönlendirme ve işaretleme tasarımı “sigara içilmez” gibi yasak işaretlerini belirtir; açık ve kapalı alanlarda uyulması gereken kuralları gösteren düzenleyici işaretleri de kapsar. Yönlendirme tabelasında piktogram, yazı ve işaret birbirini tamamlayan öğelerdir. Bu öğeler planlı şekilde tasarlandığında mesaj kullanıcıya doğru şekilde ulaşır (Şekil 2.1)

Özellikle hastanelerde yönlendirme ve işaretleme tasarımı çok sık kullanılır. Hastanelerde gelişen bilim ve teknoloji, artan nüfusla birlikte yeni binaların eklenmesi, büyümeye yol açmaktadır. Böylece ziyaretçiler ve hastalar için yönlendirme ve işaretleme tasarımına ihtiyaç duyulmaktadır. Yönlendirme tasarımının etkili olması piktogram ve ok işaretlerinin kullanım sıklığına bağlıdır.

Havayolları ve karayolları hastaneler gibi yönlendirme ve işaretleme tasarımına en ihtiyaç duyulan alanlardır. Kullanıcılar tarafından en sık tercih edilen karayoludur; bu nedenle karayolu güvenliği ilk sırada yer alır. Güvenliği sağlamak amacıyla karayolunda kullanılan yönlendirme işaretleri ve piktogram tasarımlarının çok iyi tasarlanması gerekir. Alman “Autobahn” ve Amerikan “Interstate” karayollarının katkısıyla bugün dünya üzerindeki tüm karayolları evrensel standartlara sahiptir.

Yönlendirme ve işaret tasarımı birkaç kategoriye ayrılır; yönlendirme işaretleri, yönlendirme tabelası, düzenleyici işaretler, trafik işaretleri, güvenlik ve sağlık işaretleri.

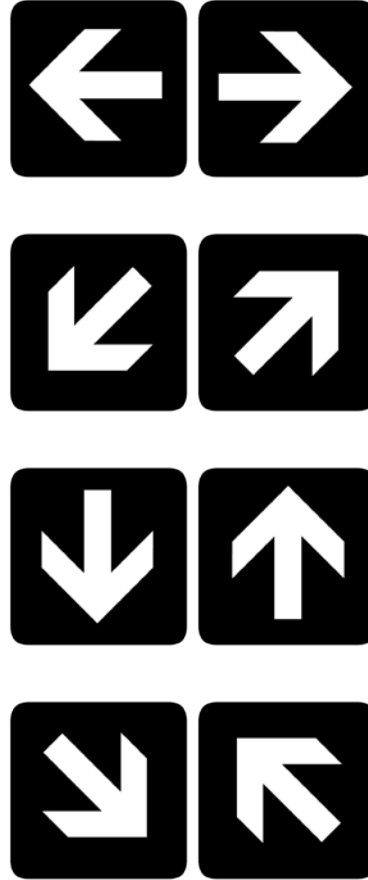


Şekil 2.1: Royal Ontario Müzesi Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı

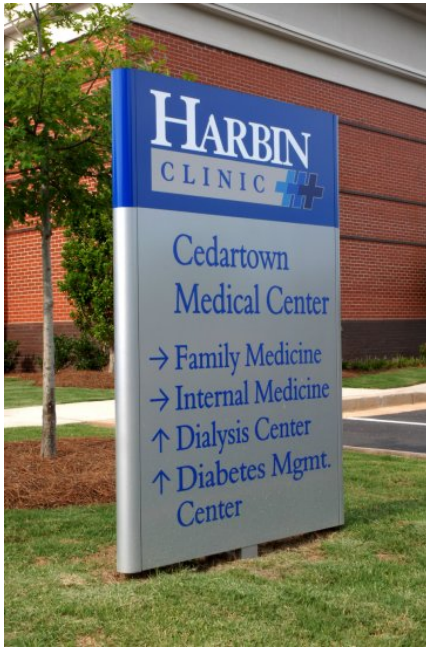
2.1.1.1. Yönlendirme İşaretleri

İnsanlar bir yerden bir yere giderken ipuçlarına ihtiyaç duyar. Kullanıcılara yardım etmek için yönlendirme işaretleri ve piktogramlar devreye girer. Bu piktogram ve işaretler yaya yolları ve araç trafiği ana girişleri arasında kullanılır. Tasarımın çevre ile uyumuna dikkat edilir. Piktogram tasarımı bir tesis için yapılıyorsa, tesisin kimliğine ve kullanım amacına uygun düzenlenir. Piktogramın vereceği mesaj açık ve net olmalıdır. Mesajın içeriği navigasyon koordinatları, belirli bir yön bulma stratejisine dayandırılmalıdır.

Yön işaretlerinden ilk akla geleni ok işaretidir. Sağ, sol, yukarı, aşağı ok yönlendirmeleri yapılır. Yaygın olarak dikey ve yatay yönde kullanımı mevcuttur (Şekil 2.2). Tasarımda yönlendirmeye ve yazıya göre okun oranı düzenlenir. Genel kullanımında okun ucu 90 derece açıyla çizilir. İnsanları anında bir yere yönlendirir. Ok bir harekete yönlendirirken, piktogramlar nesnelere ve temsili bir yeri bize gösterir. Hastane, hastane garajı, stadyum gibi alanlarda yön işaretlerine çok sık rastlanılır. (Şekil 2.3)



Şekil 2.2: AIGA tarafından tasaralan ok işaretleri



Şekil 2.3: Christus Spohn Hastanesi Garajı yön bulma grafikleri (üstte). Roma Harbin kliniği yön işaretleri (sol). ABD'nin Indiana eyaletinde Lucas Oil Stadyumu yön işaretleri (sağ)

2.1.1.2. Yönlendirme Tabelası

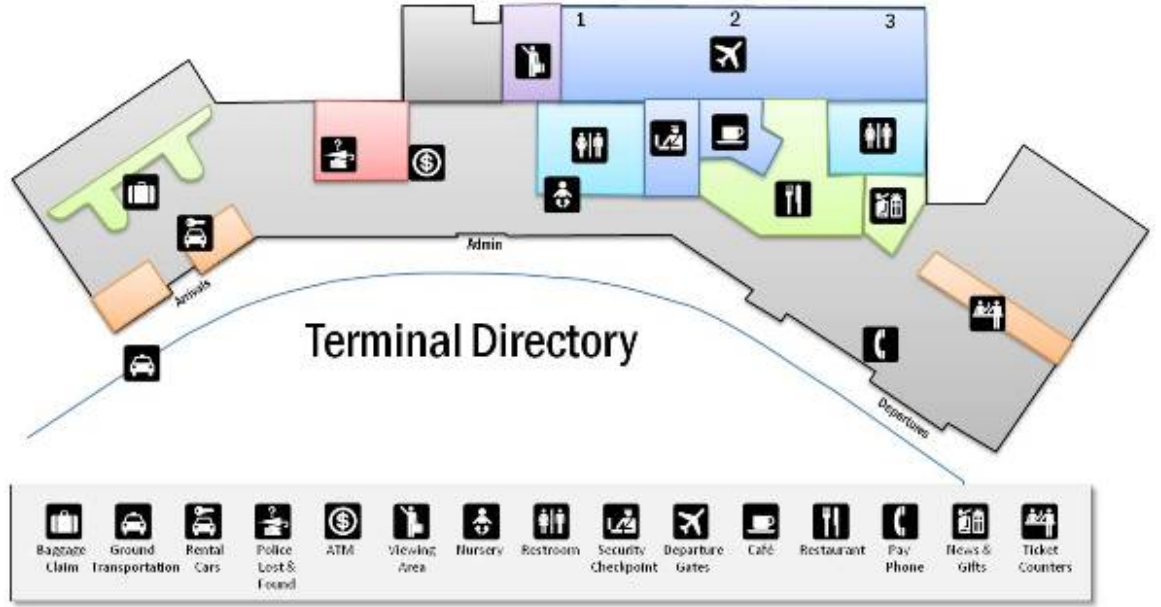
Yönlendirme tabelası parklarda bulunan haritaları, havaalanında bulunan rehberleri, şehir içi yönlendirme haritasını ve sergi salonu yönlendirme rehberlerini kapsar. Ziyaretçilere çevrelerindeki kapsamlı site haritalarını gösterir ve açıklamalara göz gezdirmeyi önerir. Yönlendirme işaretlerinin sistemdeki diğer yön işaretiyle tutarlı olması gerekir. Bütün işaretler birbiriyle uyumlu olduğunda, ziyaretçiler kolayca gidecekleri noktaya ulaşır. Birçok site haritası ziyaretçilere içinde bulunduğu yeri gösterir. Çok katlı yapılarda apartman katı planını gösterir.

Yönlendirme tabelası olan açık alan haritaları en çok kampüs girişlerinde ya da hastane gibi birçok binadan oluşan alanlarda düzeni sağlar. Ana binaları ve bir alandaki diğer unsurları gösterir. Dış yönlendirme haritası da bir sitenin yakın ya da uzak bölgedeki konumunu gösterir. Yön talimatlarında belirtilen unsurlar genellikle alfabetik numaraya göre listelenir. Binalarda yer değişiklikleri sık olabildiğinden, tasarımcılar tabela üreticisine tekrar dönmek için, isim ve diğer bilgileri ekonomik güncelleme imkanı olan, elektronik ya da dijital işaret teknolojisinden sık sık faydalanırlar (Şekil 2.4). Yönlendirme tabelaları genellikle, hemen göze çarpar, büyük ve tek parça halinde kullanılır, alanda yer yoksa duvara monteli haldedir.



Şekil 2.4: MPS Uluslararası Havalimanı Dokunmatik İşaret Dizini (sol). Park Haritası Yönlendirme Tabelası (sağ).

Havaalanı yönlendirme rehberinde havaalanında hangi hizmetin nerede yer aldığı kolayca bulunmaktadır. Bu bilgiye piktoqram tasarımlarının havaalanı rehberinde kullanılmasıyla kolayca ulaşılır.(Şekil 2.5)



Şekil 2.5: Piktoqram Tasarımı ile Havaalanı Rehberi

2.1.1.3. Düzenleyici işaretler

Piktoqramların kullanıldığı diğer işaret alanıdır. Özellikle kamu alanlarında uyulması gereken kuralları gösterir. Bazı düzenleyici işaretler binadan nasıl çıkılacağını tarif eder, bunlar yasak kurallarına uygun olmalıdır. Bu işaret diğer işaret sistemleriyle karşılaştırıldığında, zorunluluk ifade etmesinden dolayı olumsuz algılanabilir. Örneğin; bir yerde sigara içilmesinin yasak olduğunu gösteren sigara piktoqram tasarımı çok sık kullanılır. Otoyolda kullanılan yasak işaretiyle aynı doğrultuda olan düzenleyici işaret, uluslararası kabul görmüş işarettir. Kırmızı dairesel çizgi, beyaz zemin ve siyah piktoqram tasarımının tabanı İngiliz Havaalanı Kurumuna (BAA) aittir. Kırmızı çerçeveli daire işaret alanının en az % 35'ini kapsmalıdır. Dumanın dalgalı formda olması, piktoqramın anlatım etkisini artırır (Şekil 2.6). Bir parkta çimlere basılmasının yasak olduğu, bir yerde yüzmenin yasak olduğunu yine bu piktoqram işaretleriyle anlaşılır (Şekil 2.7.) Tasarımcı sembollerde ne kadar yalın bir anlatım seçerse, piktoqramlar da o kadar doğru algılanacaktır.



Şekil 2.6: İngiliz Havaalanı Kurumu Düzenleyici İşareti



Şekil 2.7: Düzenleyici İşaret

2.1.1.4. Trafik İşaretleri

Trafiği düzenleme amacıyla kullanılan trafik işaretleri, ışıklı ve sesli işaretleri, yer işaretlemelerini ve trafik zabıtasının trafiği yönetmek için yaptığı hareketleri kapsar.

20. yüzyılda Amerikan trafik mühendisleri tarafından standart bir renk sistemi geliştirildi. Bu renkler yön bulma işaretleri için temel oluşturdu. Palette temel renkler, yeşil; gitmek, sarı; uyarı,yol vermek ve kırmızı; durmak olarak tanımlandı. Dünyada trafik ışıkları renklerle kodlanarak uluslararası kullanımı kolay hale getirildi. Bu renk standartları yayalar ve sürücüler için anında önemli bilgiler aktarır. Trafik işaretleriyle kullanılan piktogram tasarımının hayati önemi vardır. Sürücü ve yayalar tarafından bu işaretlerin görüldüğü anda algılanması gerekir. Trafikte kullanılan birçok işaret çeşidi vardır. Piktogram tasarımı bu işaretlerin genelinde kullanılır. Uyarı işaret levhaları karayolu ve çevresindeki tehlikeler hakkında bilgi veren işaretlerdir. Tehlikeli noktaya gelmeden önce sürücüye haber verir. Örneğin; yolda çalışma olduğunu gösteren işaret ve okul geçidini gösteren işaret levhası en sık karşılaşılan uyarı işaretleridir. Üçgen formunda, kırmızı çerçeveli levha uyarı

işaretidir. Piktogramın kullanıldığı trafik işaretinden diğeri tanzim işaretidir. Karayolunda sürücülerin uyması gereken yasakları ve zorunlulukları bildiren trafik işaretidir. Otobüsün girmesinin yasak olduğunu belirten buna benzer dairesel şeritli levhalar, tanzim işaretidir. Trafik levhasının genel tasarımında, beyaz arka plan rengi üzerine siyah piktogram kullanımı mevcuttur (Şekil 2.8).



Şekil 2.8: Trafik İşaretleri

2.1.1.5. Güvenlik ve Sağlık İşaretleri

Güvenlik işaret tasarımının hayati önem taşıması “International Council of Graphic Design Associations (Uluslararası Grafik Tasarım Birliği Konseyi)” ICOGRADA kurumunun birçok girişimde bulunmasına neden oldu. Icograda 1965’te “Uluslararası İşaretler ve Semboller Komisyonu” kurdu. Piktogramları geliştirmek için bilimsel araştırmalara öneriler sundu. İş kazalarının sık sık yaşanmaması, çalışanların rahat ve güvenli bir ortamda çalışabilmesi, iş veren açısından üzerinde durulması gereken önemli bir konudur.

İşveren, işyerinde yapılan risk değerlendirmesi sonuçlarına göre; çalışma yöntemleri, iş organizasyonu ve toplu korunma önlemleriyle işyerindeki risklerin giderilemediği veya yeterince azaltılamadığı durumlarda, güvenlik ve sağlık işaretlerini bulundurmak ve uygun şekilde kullanmak zorundadır. Bir faaliyeti veya durumu işaret eden levha, piktogram tasarımı, sesli veya ışıklı sinyal, sözlü iletişim, el-kol işareti yoluyla iş sağlığı ve güvenliği hakkında bilgi veren, tehlikelere karşı

uyaran işaretlere güvenlik ve sağlık işaretleri denir. Bu alanda kullanılan pek çok işaret çeşidi vardır. Fakat piktogram tasarımının kullanıldığı işaretler; yasaklayıcı işaretler, uyarı işaretleri, emredici işaretler, acil çıkış ve ilkyardım işaretleri, yangınla mücadele işaretleridir.



Şekil 2.9: Güvenlik ve Sağlık İşaretleri

Yasaklayıcı işaret beyaz zemin üzerine siyah piktogram tasarımı ve kırmızı çerçeve, diyagonal çizgi ile tasarlandı. Bu işaret levhası dairesel şekildedir. Uyarı işaretleri üçgen şeklinde, sarı zemin üstünde siyah piktogram ve siyah çerçeve biçiminde tasarlanmalıdır. Emredici işaretler daire biçimindedir. Mavi zemin üzerine beyaz piktogram tasarımı şeklindedir (Şekil 2.9).



Şekil 2.10: Acil çıkış ve İlk Yardım İşaretleri

Acil çıkış ve ilkyardım işaretleri genelde hastane, iş merkezleri, kampüs gibi birkaç binadan oluşan yapılarda kullanılır. Dikdörtgen veya kare biçiminde, yeşil zemin üzerine beyaz piktogram biçimindedir (Şekil 2.10). Bu levhaların insanlar tarafından görülmesi büyük önem taşır.



Şeki 2.11: Yangınla Mücadele İşaretleri

Yangınla mücadele işaretleri önemli bir işaret türüdür. Kentlerde çoğalan çok katlı yapılar, alışveriş merkezleri gibi alanların artması bu işaret türünün kullanımını yaygınlaştırır. Kırmızı zemin kullanımı tehlikeyi işaret ederken, anında müdahaleyi gerektiren bir işaret türü olduğunu göstermektedir (Şekil 11). İşçi sağlığı ve iş güvenliği hakkında düzenlenen mevzuatta bu işaret levhaları yer almaktadır (Şekil 2.12).

Renk	Anlamı veya Amacı	Talimat ve Bilgi
Kırmızı	Yasak işareti	Tehlikeli hareket veya davranış
	Tehlike alarmı	Dur, kapat, düzeneği acil durdur, tahliye et
	Yangınla mücadele ekipmanı	Ekipmanların yerinin gösterilmesi ve ne olduğu
Sarı	Uyarı işareti	Dikkatli ol, önlem al, kontrol et
Mavi (1)	Zorunluluk işareti	Özel bir davranış ya da eylem Kişisel koruyucu donanım kullan
Yeşil	Acil kaçış, ilk yardım işareti	Kapılar, çıkış yerleri ve yolları, ekipman, tesisler
	Tehlike yok	Normale dön
(1) Mavi:	Sadece dairevi bir şekil içinde kullanıldığında emniyet rengi olarak kabul edilir.	
(2) Fluoresan turuncu:	Emniyet işaretleri dışında sarı yerine kullanılabilir. Özellikle zayıf doğal görüş şartlarında bu renk çok dikkat çekicidir.	

Şekil 2.12: İş sağlığı ve iş güvenliği yönetmeliğinde kullanılan renkler ve anlamları

2.2. Sergileme Tasarımı

Sergi halkın gezip görmesi, tanınması için uygun biçimde yerleştirilmiş ürünlerin, sanat eserlerinin tümüdür. Sergi tasarımı sunulacak eşya ve sanat ürününü temaya uygun düzenleyerek sunar. Sergileme ticari fuarlar, temalı etkinlikler, uluslararası sergiler, müze galerileri, tarihi konutlar, peyzaj yorumlamaları ve sanat yerleştirmelerini (enstalasyonu) kapsar. 1848-1937 yılları arasında Paris’te uluslararası sergiler yapılmıştır. Fransızcada sergi anlamına gelen “exposition” büyük sergilerle özdeşleşmiştir. Uluslararası Sergiler Bürosu (BIE) 1928 yılında, Paris’te kurulmuştur. “Expo” kelimesi ilk olarak 1960’lı yıllarda BIE tarafından uluslararası sergilerin kısa ismi olarak kullanılmıştır (Locker, 2013: 12). Sergi grafiklerinden en önemlisi yönlendirmedir. İşaret levhaları basit, kısa ve tutarlı olarak tasarlanır. Sergide işaret ve yönlendirme tasarımı diğer grafik öğelerin devamı şeklinde kullanılır ve bir bakışta anlaşılır olmalıdır. Yönlendirme haritaları, el broşürleri arasında tutarlılık vardır. Ziyaretçiler yeri ve yönü algıladıkları sürece sergiye devam ederler. Açık alanda kullanılan yönlendirmeler, izleyiciyi nereye varacağı hakkında bilgi verir ve hazırlar. Bu yönlendirmede bilgiyi hızla aktaran öğeler basit işaretler ve piktogramdır. Otopark, sergi mekân girişi, kafe, tuvaletler, mağaza, yönlendirme işaretlerinin alanlarıdır. Bir serginin oluşturulması, yerleştirilmesi birçok uzmanın ortak katılımıyla gerçekleşir. Sergide iletilecek olan mesaj tasarımcı tarafından izleyiciye aktarılır. Sergi tasarımında amaç, izleyiciye

merak uyandıran mekânlar yaratmak, kolay anlaşılır mesajlar iletmektir. Resim, heykel gibi sanat eserlerini yerleştirirken sanat eserinin bütünlüğünü korumak önemlidir. Yerleştirme alana özgüdür, mekân algısını üç boyutlu bir alanda uygular.

Sergilemede diğer önemli öge, tema oluşturmaktır. Tema izleyiciye doğrudan mesajı iletir, eğlenceli deneyimler yaratır. Tasarımcı iletişimin nasıl kurulacağını, izleyicinin nasıl öğreneceğini ve öğrenme yollarının nasıl kolaylaştırılacağını araştırır. Tasarım süreci, mekânla birlikte sergiyi geliştirme süreci, araştırma ve olaylar dizisi tanımlandığında başlar. (Locker, 2013: 34). İzleyicilerin fiziksel ve duygusal rahatlığı düşünülerek, sergi mekânında yönlendirme levhaları tasarlanır. Biçim, alan, yüzey, malzeme, ışık ve ses kullanılarak izleyiciye duygusal çağrışım yapılır. Tuvalet, dinlenme, yeme-içme gibi ihtiyaçlar yönlendirme ve işaretleme tasarımıyla karşılanır. Piktogram tasarımları, sergi diyagramları, plan ve haritalar sergiyle ilgili bilgi verir. Ziyaretçiler yeni şeyler öğrendikten sonra daha rahat hissedip bir başka sergi mekânına doğru hareket eder. Her izleyici kitlesinin kültürel, eğitimsel seviyesi farklı yapıdadır. Bu farklılık algılamayı, öğrenme şeklini etkiler. Tasarımcı sergi içi yönlendirme grafiklerini, piktogram tasarımlarını düzenlerken, farklı eğitim ve kültür seviyesinde karşılaşılabilecek kişileri de göz önünde bulundurmalıdır.

2.3. Olimpiyat Oyunları

Olimpiyat oyunlarında her ülkeden gelen ziyaretçiler uluslararası bir etkinliğe katılır. Bu etkinlik sporun yanı sıra ülkelerin tanıtımı haline gelen büyük bir organizasyona ev sahipliği yapar. Son yıllarda oyunun yapıldığı şehir, tanıtım için dekorasyon unsuru olmuştur. Olimpiyat posterleri, madalyalar, posta pulları, biletler, hediyelik eşyalarda çeşitli şehirlerin sembolleri mevcuttur.

Tokyo Olimpiyat Oyunları için Katsumi Masaru başkanlığında ilk olimpiyat oyunu piktogram serisi 1956 yılında tasarlandı (2.13). İlk Milli Olimpiyat Komitesi (NOC) 1966 yılında Münih Olimpiyat Oyunları için kuruldu. 1968'de Meksika Olimpiyat Oyunlarına spor malzemeye dayalı piktogram sistemi geliştirildi. Bu dönemde teknoloji, tasarım, iletişim ilişkisi yoktu. Buna rağmen ilk olimpiyat oyunları için hazırlanan piktogram tasarımları iletişim sürecinde insanı odak noktası almıştır. Bu bakış açısı ile 1972 oyunlarına pratik ve başarılı bir kurumsal kimlik tasarlandı. Geçmişteki olimpiyat oyunlarının kimlik tasarımı evrensel nitelikten

2.4.1. Kullanıcı Araştırması

Kullanıcı araştırması, binaya gelen çeşitli ziyaretçi gruplarını içerir. Kullanıcı araştırması genelde üç şekildedir; temel yönlendirme sistemini kurma, daha fazla hasta ve ziyaretçi memnuniyeti sağlama, personelin üretkenliğini artırma üzerine bir çalışmadır.

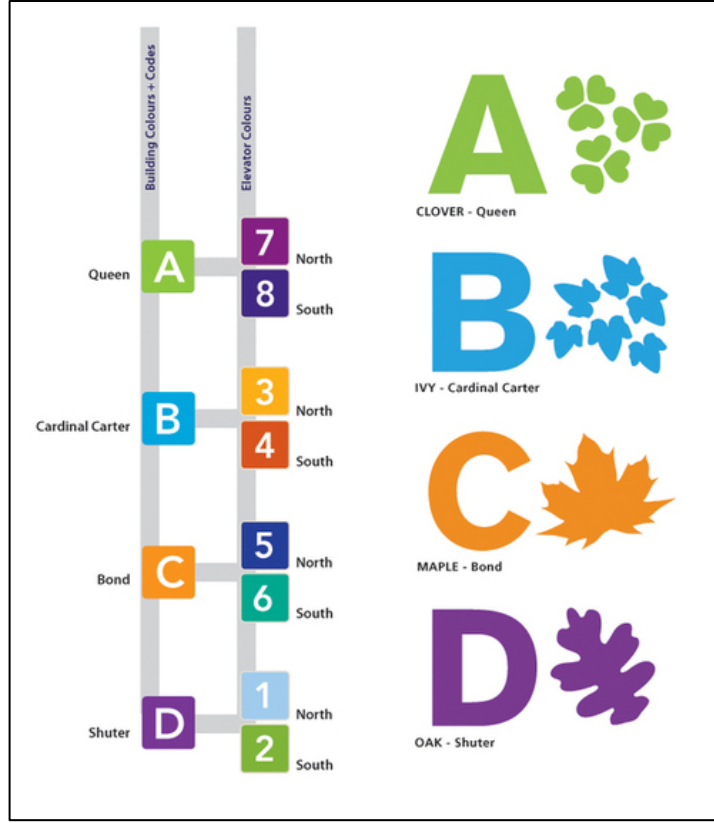
Yönlendirme sisteminde kullanılacak olan piktogram ve işaret tasarımlarının büyüklüğü, anlaşılabilirlik, planlama gibi temel unsurları kurmaya yönelik yön bulma araştırmaları yapılır. Kullanıcı araştırması, yerinde gözleme dayalı teftiş metoduyla çalışır. İç tasarım, işaret planlama ve grafik tasarımı kapsar. Genelde mimar, yeni başlayan inşaata, çevresel grafik tasarımcıları getirir. Mevcut binalardaki yada ek binalardaki yönlendirme programlarında amaç mimar ve planlamacılar tarafından yeni işaret programını destekleyecek bir dizi yönlendirme tabelası ve yön işaretlerini geliştirmektir.

Piktogramlar yönlendirme sistemi içinde hastalara ve ziyaretçilere gidecekleri bölüme rahat bir şekilde ulaşımını sağlar, yönlendirmede insanların rahatça geçtiği koridorda nelerin olduğunu belirten işaret ve piktogram tasarımlarıdır. Doğru yerde bulunduğu bilgisi ziyaretçiye aktarılır ve kişiler kendini güvende hisseder. Yönlendirme süreci, personel için, halkla ilişki fırsatı yaratırken, verilen direktif ve her karşılaşmada harcanan zamanı azaltmak mümkündür.

2.4.2. Yer Terminolojisi

Yönlendirme sürecini basitleştirmenin yollarından biri de, yönlendirme düzenine dayalı bir terminoloji geliştirmektir. Sağlık merkezleri için yer terminolojisi tasarlanırken, yer adlarının yanı sıra, numaralandırma, harflendirme ve geniş kapsamlı sembol düzenlerinden yararlanır. Örneğin; St Micheal Hastanesinde yön bulma sistemi geliştirilirken, yer terminolojisine önemle yer verildi. dört ay sistemdeki mevcut sorunlar araştırıldı, kalan dört ay içerisinde hastaneye uygun bir yönlendirme sistemi tasarlandı. Piktogram tasarımından faydalanılarak, asansör için temalar oluşturuldu. Bitkiler ve yaşam arasındaki sıkı bağ temanın fikrini oluşturdu. Böylece harfler, numaralar, bitki piktogramları kullanılarak yer tanımlaması yapıldı. Her kat için farklı bir bitki sembolü çizildi. Piktogram tasarım serisi hastanenin yer alanlarını tanımlamada kullanıldı. Renk kodlaması yapılarak katlar birbirinden ayrıldı. Harf ve numara sisteminde renk körü olan bireyler dikkate alındı. 1. ve 2. kat

mor renkte “D” harfiyle, 3. ve 4. kat mavi renkte, “B” harfiyle gösterilerek kodlama devam ettirildi (Şekil 2.14). Yer terminolojisi yapılan hastanelerde vakit kaybetmeden hastalar doktora yönlendirilir. Böylece karmaşık olan bir tesis renkli hale getirilerek hastalara moral sağlanmaktadır.



Şekil 2.14: St Michael Hastanesi Asansör ve Kat Dizini Piktogram Tasarımı

2.4.3. Test

Test tasarımı iki şekildedir; tasarım gelişiminin her bir aşamasında prototipi (esas modeli) test etme ve kurulum sonrası evrimi gerçekleşir. Prototip aşaması, binada kurulacak işaretlerin maketlerinin yapımıdır. Bunda amaç, temel tasarım yaklaşımını değiştirmek değildir. İşaretin uzunluğu, pozisyonu ve derinliği gibi detayların ayarını yapmaktır.

Test sonrası sürecinin son basamağı, yönlendirme sisteminin son halinde neyin iyi olup neyin düzeltilmesi gerektiğini belirlemek için kullanıcılarla röportaj yapmaktır. Final, son dakika kontrolü, gelen noktaya kadar yapılan çalışmayı tasdik eder ve binada gelecekte yapılacak çalışmalara rehberlik eder. Bu kurulum sonrası analizi, sistemin tamamlanmasından sonra, her yıl, bazı seviyelerde

yapılmalıdır. Böylece değerler korunur ve gerekli gelişimler başarılı ve uygun biçimde gerçekleştirilir.

2.4.4. Engelli Hastalar için Tasarım Yaklaşımları

Hastanelere görsel, fiziksel engeli olan ve dili iyi konuşamayan birçok insan gelir. Sadece hastane değil, diğer kamusal mekanların tasarımında engelli kişiler göz önüne alınarak tasarımlar yapılmaya başlandı. Yönlendirme analizi, engelliler için, birçok binada olduğundan, daha yüksek seviyede bir yönlendirme yaklaşımı göz önüne alınarak tasarlanmalıdır. Dili iyi konuşamayan insanlar için, numara, harf ve sembol sistemleri, çok dilli yönergeyi kapsayan planın bir parçası olmalıdır. Hastanelerde görme engelliler için 'braille' alfabeli trabzanlar, boyu normalin altında yada üstünde olan herkesin görebileceği büyük grafik, semboller, haritalar kullanılmalıdır.



Şekil 2.15: Engelliler için tasarlanan erişilebilir semboller.

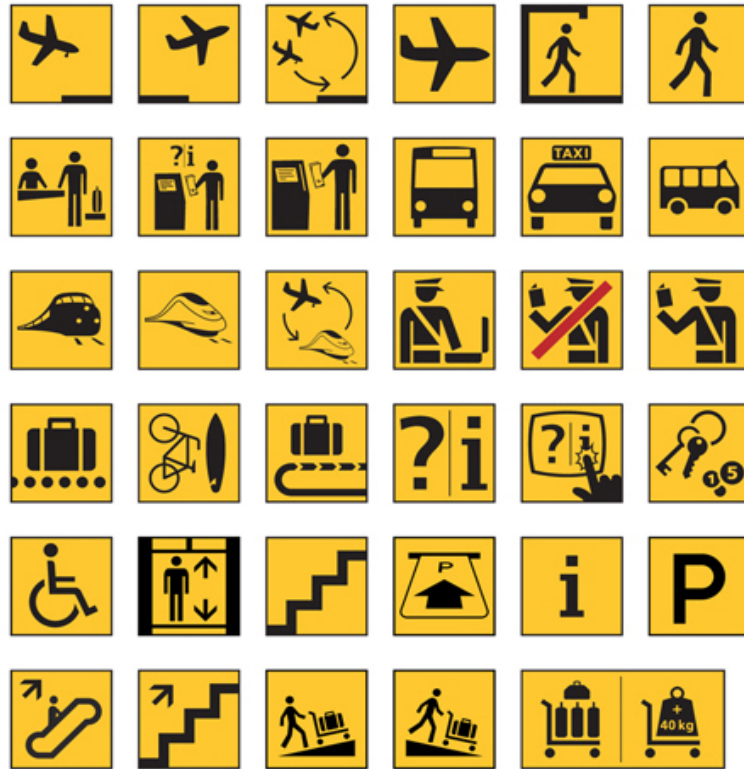
3. KENTSEL ALANLARDA YER ALAN PİKTOGRAMLARIN BİLGİLENDİRME İŞLEVLERİ VE TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ

3.1. Sembol Olarak Rengin Bilgilendirme ve Yönlendirme İşlevi

Kırmızı ve mavinin birçok varyasyonu olmasına karşın, genel olarak sıcak ve soğuk renk olarak temsil edilir. Ayrıca renkler kültürel işaretlerde kullanılır. Bayraklarda bir renk kombinasyonu ile neyi, hangi ülkeyi temsil ettiğini anlayabilirsiniz. Örneğin; kırmızı, beyaz çizgiler ve mavi renk üstündeki beyaz yıldızlar Amerika Birleşik Devletini temsil eder. Renk değişiklikleriyle zamanın geçişini anlatabiliriz. Kuzey Amerika'da tasarımcılar, Sevgililer Günü için renkli tebrik kartları yapmışlar. Sevgililer Günü kırmızı, pembe, Paskalya Günü yeşil, Cadılar Bayramı siyah, turuncu, Yılbaşı Günü için yeşil, kırmızı renkler kullanılmıştır. Aydınlatma tasarımcıları Empire State Binası için bu kavramı geliştirir. Bina özel günler ve dini bayramlarda seçilen renklere uygun olarak

projeksiyonla aydınlatılır. Dünya Ticaret Merkezi'nin yıkılmasından sonra birkaç ay boyunca kırmızı, beyaz ve mavi renkle aydınlatılır. Bu örneklerde renklerin farklı kültürlerde bir sembol olarak bilgilendirme işlevini kullandığını görürüz.

Havalanlarında, yolcuları gidecekleri yere ulaştırma amacıyla olan yüzlerce yönlendirme ve işaret bulunmaktadır. Tasarımcı Mijksenaar, havalimanları için renk kodu dizgesi geliştirmiştir. Schiphol standartı olarak tanımlanan bu renk kodları yönlendirmeleri ve işaretleri işlevlerine göre sınıflandırmaktadır (Şekil 3.1) Sarı renkli yönlendirme ve işaretleri, bilet, bagaj, check-in ve giriş kapıları gibi uçuşlara ait bilgileri; siyah renkliler tuvalet, telefon ve yürüyen merdiven gibi havalanının donanımlarını; yeşil renkliler kara ulaşımı, park yeri gibi havalimanına erişimi sağlayan araçları ifade etmektedir. Kara ulaşımı için kullanılan yeşil renk aynı zamanda Amerika'nın karayolu yönlendirme ve işaretleme dizgesinin rengiyle aynıdır.



Şekil 3.1: 1990-1992 yılları arasında Paul Mijksenaar'ın havaalanı için geliştirdiği, Schiphol sistemi piktogramları

Sanatçı iyi bir yönlendirme için ilginç, rahatlatıcı ya da şaşırtıcı renk kombinasyonları seçer. Bugün en renkli kodlama stratejileri bir alan içinde farklı alanları tanımlamak veya karmaşık bir tesisin organizasyonunu anlamak için bir

temel oluşturur. Bazı yön bulma sistemleri, sayılar, renkler ve semboller kullanılarak çok katlı otopark düzeylerini, ayırt etmede kullanılır. Diğer sistemler büyük sağlık merkezleri, kentsel bölge veya bina gibi daha büyük yerleri gezinmek için yardımcı olur. Yönlendirme işaretleri, ziyaretçilerin kendi yerini belirlemesini sağlar.

Renk kullanıcıların algılarını basitleştirerek, onları gidecekleri yere ulaştıran rehberlik sağlayan bir araçtır. Günümüzde gelişmiş dijital üretim yöntemleri sınırsız renk seçeneği sunar. Bu da tasarımcı için ilk bakışta renk seçimini zorlaştırır. Dikkatli bir planlama ile yapılan denemeler, doğru rengi belirlemeye yardımcı olacaktır.

3.2. Uluslararası Sağlık Piktogramları

ABD gibi büyük göçmen nüfusuna sahip ülkelerde sağlık çalışanlarının karşılaştığı sorun okuma yazma oranının düşük olmasıdır. İngilizcenin yanında İspanyolca dilide kullanılır. Bu iletişim sorunu her gün büyümektedir. Uluslararası sembol ve piktogramlar geliştirilerek park, ulaşım, kurumsal binalarda kullanılmaya başlandı. Sağlıkta iletişimi kuvvetlendirmek için birçok piktogram tasarımı gerçekleştirildi. Robert Wood Johnson Vakfı tarafından finanse edilen, Hablamos Juntos Ulusal Program Ofisi bu piktogramları test etmiş ve geliştirmiştir. 28 sağlık piktogramı Hablamos Juntos Ulusal Program Ofisi tarafından oluşturuldu.

Sağlığın iletişimle olan sorununu çözmek için bir proje gerçekleştirildi. Proje yabancı hastalara tercümanlık hizmeti verilmesini ve hastalara, ziyaretçilere rehberlik sağlayacak piktogram tasarımının test edilmesini içerir. Yön bulma ve bilgilendirmeye yönelik haritalar, yönlendirme işaretleri projeye dahil edildi. Grafik sembolleri kullanarak farklı dillerde konuşan hastaların yön bulma ihtiyaçlarının karşılanması planlandı. Sağlık piktogramı 54 tasarımdan oluşur. İdari ve tesis hizmetler için 12, klinik ve tıbbi alanlar için 32, görüntüleme hizmetleri için 10 piktogram tasarlandı (Şekil 3.2). Günümüzde piktogram tasarımlarını kullanmak isteyen sağlık kurumları ücretsiz olarak bu sembollerden faydalanır.

3.3. Kentsel Alanlarda Kullanılan Piktogram Örnekleri

Kentte bulunan birçok park, müze, hastane, havaalanı gibi kapalı ve açık alanlarda kullanılmak üzere piktogram tasarımıyla yararlanır. İkinci bölümde piktogramın yönlendirme ve işaretleme tasarımıyla ilişkisi kapsamlı şekilde yer almıştır. Kullanım alanları incelenmiş, piktogram tasarımının hangi alanda nasıl geliştiği anlatılmıştır. Bu üçüncü bölümde piktogramın bilgilendirme işlevi ve tasarımı örnek çalışmalarla incelenmiştir. İlk örnek bir hayvanat bahçesinin yön bulma sisteminde kullanılan piktogram tasarımlarıdır. İkinci örnek Almanyada bulunan bir havaalanında piktogram tasarımının çevre ile kapsamlı kullanımına yer verilmiştir. Olimpiyat oyunlarında piktogram tasarımının başarılı örneği 1968 Meksika olimpiyatı spor piktogram tasarımı üçüncü örnek olarak incelenmiştir. Bu kurumlarda piktogram kullanımı ilk sırada yer aldığı için benzer çalışma yürüten diğer kurumlardan kolayca ayırt edilmiştir.

3.3.1 Minnesota Hayvanat Bahçesi

Washington'da bulunan Minnesota Hayvanat Bahçesi 1978 yılında halka açıldı. Hayvanat bahçesinin koruma programında nesli tükenmekte olan geyikler, kelebekler, bizon ve vahşi kaplanlar gibi birçok hayvan yer almaktadır. Hayvanat bahçesi cam bölmeler ve çelik kafeslerden farklı bir güvenlik engelleri sunan, radikal bir değişim gerçekleştirdi. Büyük açık hava sergileri oluşturularak ziyaretçilere farklı bir deneyim yaşatma amacıyla harekete geçildi. Yönlendirme tasarımında piktogramlarla birlikte insanları, hayvanlara ve doğal yaşama bağlayan yollar bulmaya çalışılmıştır.

Minnesota Hayvanat Bahçesi için 1981'de tasarımcı Lance Wyman yön bulma sistemi için bir dizi piktogram yarattı. Piktogram tasarımında ayrıntı kullanılmadan 36 hayvan, profilden çizildi. Çizgiler ile lekeler kullanılarak hayvan desenleri kolay tanınabilir piktogramlara çevrildi. Wyman minimal formdaki simgelerle, izleyiciler arasında anlaşılır bir dil yarattı. Minnesota Hayvanat Bahçesinin sembolü olan ilk logo geyik ile "m" harfinin birleşiminden oluşmuştur. Geyik hayvanat bahçesinin koruma programında olan ilk hayvanlardan biri olduğu için ilk logoda tercih edildi (Şekil 3.3).



Şekil 3.3: Minnesota Hayvanat Bahçesi 1.Logosu

İkinci logo hayvanat bahçesi misyonunun önemli yönlerini ifade etmektedir. Yetişkin bir kartal ile yavrusu tasarlandı. Hayvanların yuvası olan, her türlü hayvan bakımının yapıldığı ve korunduğu tesisin kimliği piktogram tasarımına yansıtıldı (Şekil 3.4).



Şekil 3.4: Minnesota Hayvanat Bahçesi 2.Logosu

Piktogramda renk düzeni hayvanların türlerine göre farklılık göstermektedir. Zebranın piktogram çiziminde siyah beyaz rengin kullanılması en iyi örnektir. Aslan, kaplan gibi yırtıcı hayvanlarda daha fazla dikkat çeken bir renk kullanımı uygulandı. Turuncu renk ziyaretçilere psikolojik olarak cesaret verip, heyecan yaratırken, aynı zamanda hayvanların renklerini çağrıştırır. Su aygırı ve fil çizimlerinde arka plan renginin kahverengi olması bu türlerin yaşadıkları ortamla bağ kurulduğunu gösterir.

Çamurun ve toprağın rengi olan kahverengi bu hayvanların yaşadığı alanı çağrıştırarak bilgilendirme yapmaktadır (Şekil 3.5)



I HAVE VISITED THE NATIONAL



NATIONAL ZOOLOGICAL PARK · SMITHSONIAN INSTITUTION · WASHINGTON, D.C. 20009

Şekil 3.5: Minnesota Hayvanat Bahçesi Piktogramları

5 simgesel rakamla hayvanat bahçesinde bulunan hayvan parkurlarını tanımladı. Bu parkurlar hayvanları türlerine göre temsil etti, ziyaretçiler bu tasarımları takip ederek hayvanlara ulaştı. Simgesel 5 tasarım harita ve yönlendirme

tabelası için kullanıldı. Ziyaretçiler metni okumak zorunda kalmadan, hayvan sembollerini gördüğü anda, hangi hayvanın kaçınıcı bölümde olduğunu kolayca tespit edebilir (Şekil 3.6). Ziyaret edilecek parkurların hayvan türlerine göre sınıflandırılması şöyledir:

1. Okyanus Yolu: Balina

2. Tropik Yol: Tropik Kuş

3. Minnesota Yolu: Kunduz

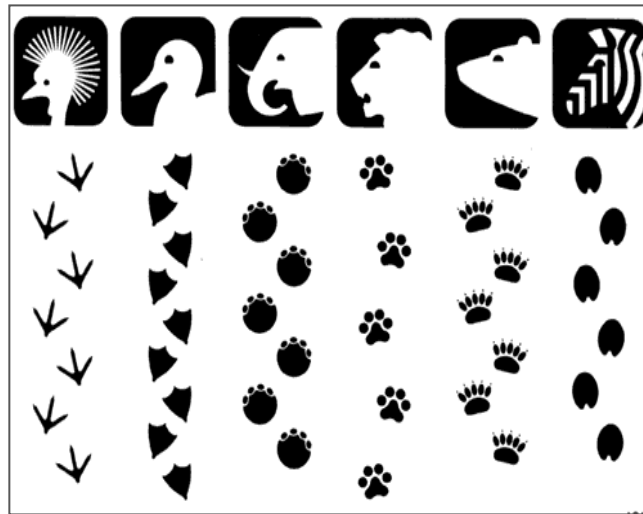
4. Keşif Yolu: Maymun

5. Kuzey Yolu: Deve



Şekil 3.6: Ziyaret edilecek parkurların hayvan türlerine göre sınıflandırılması

Wyman, sergilenen her farklı hayvan parkuru için ayrı piktogram serisi tasarladı. Ziyaretçilere hangi hayvanın kaçınıcı parkurda olduğunu gösteren hayvan ayak izlerine ait piktogram serisi tasarladı. Bu piktogramlar özellikle çocukların eğlenceli şekilde hayvanat bahçesinde gezinmesini sağladı (Şekil 3.7)



Şekil 3.7: Minnesota Hayvanat Bahçesi zeminde hayvan ayak izleri piktogram serisi

İşaret sistemi piktogram tasarımının devamı niteliğinde tasarlandı. Oklar kuş şeklinde stilize edildi. Kuşun başı ve kuşun uçtuğu yön, okun uç kısmını göstermektedir. Kuşun uçtuğu yön ziyaretçilerin gideceği yere eğlenceli bir yönlendirme sağlar. Sayılar da bu sisteme dahil edildi. Sayıların şekline uygun hayvan türleri sayıyla çizildi. Örneğin; yunus balığı “1” rakamı ile birleştirildi. Düz bir çizgiye sahip bu sayı, sudan bedeninin yarısı çıkmış bir yunus balığına kolayca

benzetilir. "5" rakamının çıkıntıları devenin hörgüçüyle benzerlik yaratır. Rakamlarda ve hayvanlarda bulunan ortak şekiller belirlendi. Böylece hayvanların kaçınıcı parkurda olduğu rakamların hayvanlara dönüştürülmesi ile anlatıldı (Şekil 3.8).



Şekil 3.8: Rakamlarla Hayvan Piktogramları

İç mekânda yönlendirme tabelasında bulunan hediye kutusu piktogram tasarımı alışveriş anlamına gelmektedir. Bu çizim Meksika Olimpiyat Oyunları için hazırlanan hizmet piktogram serisinden alınmıştır. Bu piktogram tasarımı dükkanlar ve gazete bayileri için kullanılmaktadır (Şekil 3.9).



Şekil 3.9: Minnesota Hayvanat Bahçesi, tabela yönlendirme işaretleri ve piktogram tasarımı

AIGA Komitesi perakende faaliyetleri için çizilen sembollerin eksik ve hatalı olabileceğini söyler. Bunun için alışverişi ifade eden başka tasarımlar da vardır. Örneğin; kitap, pipo, dergi bu mesajı verebilecek eşyalardır. Bunların bir araya getirilmesiyle sembol denemeleri geliştirildi. Hizmet ve faaliyetlerde ihtiyaca göre, yeni sembollerin doğması, ek sembol tasarımlarıyla ortaya çıktı. Tasarımcı Lance Wyman, piktogramı en iyi şekilde kullanarak hayvanat bahçesinde işlevsel hale getirdi. (Şekil 3.10).

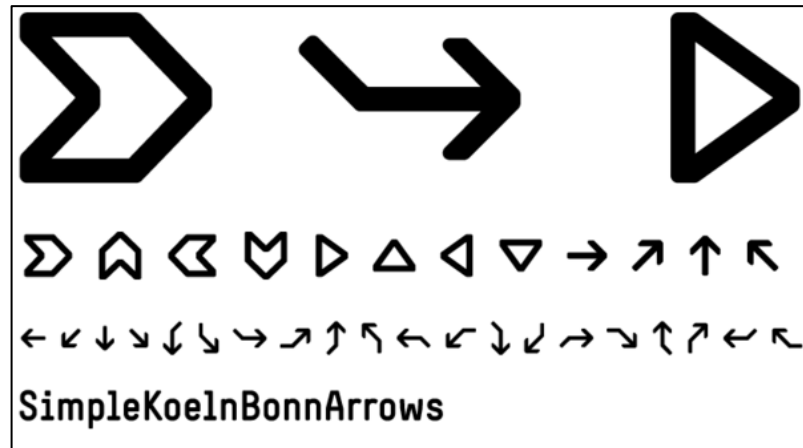


Şekil 3.10: Minnesota Hayvanat Bahçesi tabelasında kullanılan alışveriş piktogramı (yukarıda). AIGA tarafından tasarlanan alışveriş piktogramı

3.3.2. Almanya Köln Bonn Havaalanı

Köln Bonn havaalanı her yıl 10 milyon yolcunun ziyaret ettiği bir havaalanıdır. Avrupanın en yoğun nüfuslu bölgelerinden birinin merkezinde yer almaktadır. Ziyaretçilere kullanımını kolaylaştıran tutarlı ve çekici bir görsel kimlik sunulmuştur. Köln Bonn havaalanı projesi, havaalanını, Frankfurt, Main ve Düsseldorf'taki rakiplerinden farklı kılmak ve diğer uluslararası havalimanlarının tek düzeliğine karşı öne çıkarmak için tasarlanan, kurumsal kimliği de kapsayan bir projedir. Proje kapsamında terminal binalarındaki bilgilendirme tabelalarında eksiklikler belirlendi. Ekonomik nedenlerden dolayı mevcut düzen korundu, grafik düzenlemede daha çok sembol kullanılarak havaalanı için yeni bir kimlik oluşturuldu.

Görsel kimlik çalışmaları İsviçreli grafik tasarımcı Ruedi Baur tarafından geliştirildi. Kentsel gelişim ve mimarlık alanında da çalışan tasarımcı, özgün tasarımıyla havaalanına katkıda bulunmuştur. Tasarım ziyaretçilere tatile en uygun yerden gittiklerini hissettirmek, havalanında çok rahat hissedecekleri mesajını vermek fikriyle ortaya çıktı. 2002 yılında kurumsal piktogramların tasarımı, tabela sisteminin geliştirilmesi, genel planlama ve koordinasyon, görsel kimliğin geliştirilmesi çalışmalarına başlandı. Havaalanının kurumsal kimliğinde kullanılan, piktogram tasarımların özellikle çevresel tasarımda devam ettirildi. İki, üç boyutlu yüzeysel ve mekânsal alanlarda kurumsal kimlik unsurunu kurma üzerine odaklandı. İşaretler ve semboller net bilgi verirken diğer yandan da canlı renkleriyle eğlenceli bir hale getirildi. İşaret tasarımında oklar piktogramlarla aynı çizgide devam ettirildi. Kalın kontürlü kalemle çizilmiş izlenimi bırakırlar (Şekil 3.11).



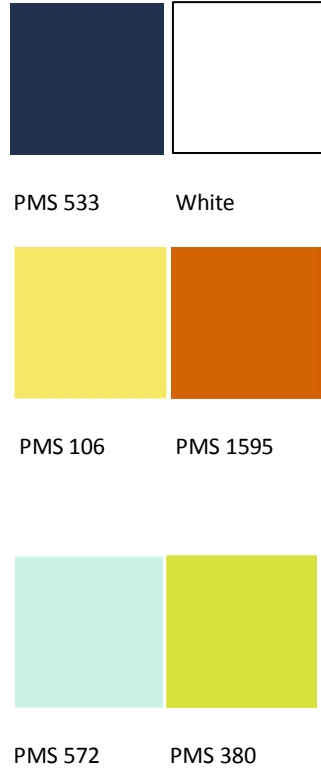
Şekil 3.11: Köln Bonn Ok Tasarımları

Köln Bonn havaalanını diğer havaalanlarından ayıran unsur, çevresiyle karşılıklı etkileşim içinde olmasıdır. Tasarımla çevre arasındaki karşılıklı etkilenme havaalanının özel kimliğine ana katkıyı sağlar. Resimsel sistemin parçaları, havaalanındaki işlevsel alanları tanımlamak için kullanıldı. Böylece bu işlevsel alanlar daha tanınır hale geldi. Örneğin; terminalde ulaşımı sağlayan servislerde havaalanının logosu ile araç giydirmeye yapıldı. Servis hizmeti de böylece havaalanının bir parçası haline geldi.



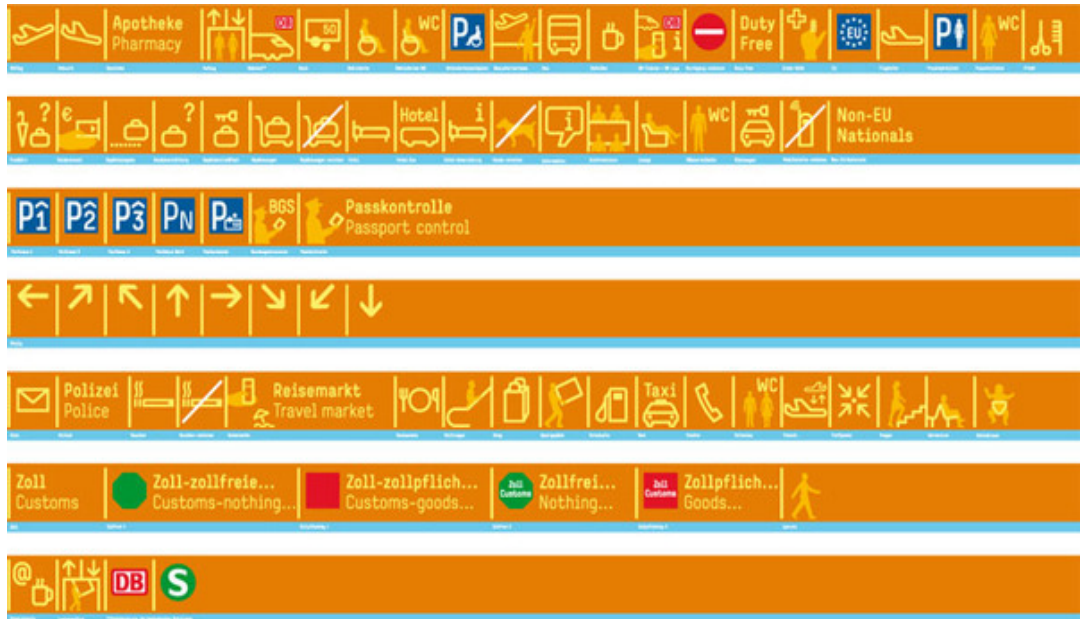
Şekil 3.12: Metin ve piktogram arasında resmi dil aynıdır. "Simple Köln Bonn Regular" yazı fontları

Piktograma yardımcı olacak öge iyi hazırlanmış bir içeriktir. Yazıda okunabilirlik önemlidir. Açık ve net olması da iletişimi güçlü hale getirir. Tipografi, havaalanının görsel dili olarak, piktogramlarla eşit şekilde kullanıldı.. Piktogramın yanında, bilgileri açıklamak ya da pekiştirmek, yer tanımlaması için kullanılır (Şekil 3.12). Tipografi ve piktogram arasında benzer özellikler vardır. Tipografi, renk, piktogram, silüet öğeleri hem renkli hemde alışılmışın dışında bir kullanıma sahiptir. Canlı renkleriyle büyük şekilde kullanılan piktogram çizimleri, elde çizilmiş şekilde bir izlenim bırakmaktadır. (Şekil 1.13). Köln Bonn havaalanında bilgilendirme sistemi öğeleri yazı, piktogram, renk hiyerarşisi ve tasarım elemanları bütün bir sistem boyunca aynı kullanıldı (Şekil1.14).



Şekil 3.14: Kurumsal Tasarım Renk Düzeni

Tabelada kullanılan işaret ve piktogram tasarımları genelde açık renktedir. Havaalanında bulunan gümrük, , check-in, kafe vb. hizmetler tabelada işaret sistemiyle birlikte kullanıldı (Şekil 3.15).



Şekil 3.15: Köln Bonn Havaalanı Piktogram ve İşaret Sistemi Tasarımları

Köln Bonn havaalanı için tasarlanan afişlerde insan silüetleri, piktogramla etkileşim halindedir. Farklı milletlerde yer alan aktiviteler gösterilerek hikayeler oluşturuldu, böylece piktogramın daha iyi anlaşılması sağlandı. Piktogram tasarımında genelde parlak ve açık renkler kullanıldı. Tasarımların basımları sanki kaydırılarak yapılmış izlenimi vermektedir. Bundan dolayı, afişler göz bozulması varmış gibi algılanabilir (Şekil 3.16).



Şekil 3.16: Köln Bonn Havaalanı Afişleri



Şekil 3.17: Birinci Köln Bonn Havaalanı Bilgilendirme Tabelası

Birinci bilgilendirme tabelasında, arka plan rengi çivit mavisi olarak kullanıldı. Gidiş yönündeki uçak piktogramları mavi, varış yönündekiler yeşil

renktedir. Uçak piktogramı alana inişi gösterirken taksi piktogramı havaalanında inen yolcuların ulaşımının sağlanacağını göstermektedir. Taksi piktogramının kaynağı New York ve New Jersey Liman Başkanlığının (Port) tarafından tasarlatılan en çok kullanılan sembolüdür. Araç çiziminin birçok tasarımları komitede bulunur. Aracın profilden tasarımı da mevcuttur. Fakat önden görünümü profilden görünüme göre daha net ve anlaşılması daha kolaydır. Çizimin herhangi bir otomobil modeline benzetilmemesi dikkat edilmesi gereken önemli unsurlardan biridir. “Taxi” yazısı olmasa da bu çizimin taksiyi ifade ettiği anlaşılmaktadır.

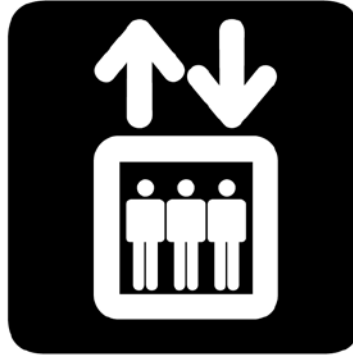
Tabelanın alt kısmındaki bilgi bandı turuncu, piktogramlar ve yazılar dikkat çekmek için sarı renkte tasarlanmıştır. Burada bulunan üniformalı insan figürü polisi işaret ederken, araç ve üstündeki anahtar piktogram tasarımı, araç kiralamanın mevcut olduğunu göstermektedir. Bebek piktogramı havaalanında bebek odasının bulunduğunu ifade etmektedir. Mavi arka plana sahip “P1” park alanını göstermektedir. Tasarımda oklar, metin ve piktogram ile bağlantı kurmada yardımcı olan yönlendirme işaretleridir. Tabelada kullanılan diğer önemli tasarım noktasından biri kontrast renklerin kullanımınıdır. Tabeladaki işaretlerin ve sembollerin okunurluğunu artırır (Şekil 3.17)



Şekil 3.18: İkinci Köln Bonn Havaalanı Bilgilendirme Tabelası

İkinci bilgilendirme tabelasında, yönlendirmenin ayrılmaz parçası olan aşağıyı ve yukarıyı ok işaretleri ve yanyana kadın erkek piktogram tasarımı, asansörü ifade etmektedir. Birleşik Devletler Ulaşım Bölümü (DOT) tasarımlarında bulunan

bu çizimin tamamı bir karenin içinde üç figürün başarılı şekilde ilişkilendirilmesiyle oluşur. Havaalanında figürler daha farklı şekilde tasarlanırsa da, biçim olarak tasarım kaynağını DOT'tan alır (Şekil 3.19). Okların figürlerin yukarı kısmında yer alması ifadeyi güçlendirir. Tercihe göre merdivenin de kullanılabileceğini gösteren tasarımda, sağ ok ile yönlendirme sağlanır. Yine altta bulunan turuncu şeritte, verilecek bilgiye dikkat çekilmiştir. Bu bölümün sol kısmında verilen dört tane insan figürü gümrüğü temsil etmektedir. İnsan figürleri gerçeğe uygun şekilde çizildi. Bu da yanlış anlaşılmayı önlemek amacıyla doğru tercih olduğunu gösterir.



Şekil 3.19: DOT Asansör Piktogramı



Şekil 3.20: New York ve New Jersey Liman Başkanlığının (Port) Taksi Piktogramı

İkinci tabelada bulunan otobüs ve taksi piktogramı ziyaretçilere, incekleri yerde ulaşım sağlandığı bilgisini iletir. Otobüste önden görünüm tercih edildi. Bu tasarımın belli bir otobüs modelini temsil etmediğini görürüz. Standart ticari otobüsü temsil etmektedir. Tabela dışında ki kullanımlarda araçların profilden görünümü kullanılmıştır. Bu da planlı bir tasarım örneğidir (Şekil 3.20).

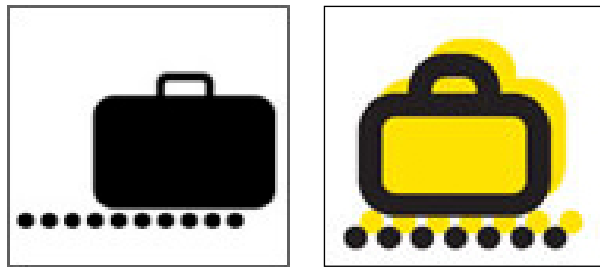
Havaalanında sık kullanılan diğer piktogram ise check-in ve bagaj işlemlerini işaret eden bavul piktogramıdır. Genelde okunabilirliği yüksek olan bu piktogram, detaylardan arındırılarak havaalanında bavul taşımak için kullanılan araçların

üstünde kullanılır. Havaalanında bagaj arabalarının bulunduğu yeri işaret eden, bavul piktogramı zeminde de kullanılır (Şekil 3.21).



Şekil 3.21: Zeminde bagaj aracı yönlendirme işaretleri ve bagaj aracı için tasarlanan bavul piktogram tasarımı

Münih Olimpiyat Oyunları (O'72) bagaj teslimi için yapılan tasarımı genel bir kullanıma sahip olmuştur. Köln Bonn Havaalanında da bu tasarımdan esinlenerek oluşturulan piktogram tasarımıdır. Kavramı belirtmede tek başına bavul çizimi yeterli olmayabilir. Bu durumda bavul tasarımına etiketler, kayışlar, çıkartmalar gibi ayırt edici detaylar konulabilir. Köln Bonn havaalanında ayırt edici detaylar arasında bavulun alt kısmında noktaların bulunmasıdır; bu ayrıntıyla bagaj kontrol noktasına geldiğini rahatlıkla anlarız (Şekil 3.22).



Şekil 3.22: Münih Olimpiyat Oyunları (O'72) için tasarlanan piktogram (solda) ve Köln Bonn Havaalanında kullanılan bavul piktogramı

Havaalanında kullanılan her piktogram farklı alanda hizmet kavramı ifade etmektedir. Bu hizmetlerin aynı havaalanından verildiği ise Köln Bonn havaalanı

örneğinde görülür. Piktogramın havaalanında birçok noktada kullanımı, birbirinin devamı niteliğinde tasarlanması, kimliğinde bütünsellik oluşturur. Köln Bonn havaalanına ait piktogram tasarımının diğer piktogramlardan kolay ayırt edilmesinin nedeni; piktogramların farklı bir çizgide ve renkte uygulanmasıdır. Ruedi Baur cam paneller için ince, saydam bulanık gibi görünen piktogram sticker tasarladı (Şekil 3.23). Bu saydam tasarıma kalın kontür çizgisi verilerek, ziyaretçilerin piktogramı kolay algılaması sağlandı. Havalanının içinde bulunan mağaza vitrin camında, havaalanının camlarında piktogram stickerlar yapıştırıldı. Böylece piktogramın kullanım alanı genişletildi.



Şekil 3.23: Havaalanında camlara uygulanan, araç piktogramı sticker tasarımı.

Bir diğer kullanım alanı uçak kapısında düzenlenen tasarımıdır. Uçak yolcu giriş kapısı dış yüzeyinde, hostesi temsilen hostes silüeti vardır. Uçaklarda havaalanının logosu, piktogram tasarımları kullanılır. Havaalanında hizmet veren araçların tümüne bu tasarımlar uygulandı. Her tasarımın kullanım alanı belirlenerek, iç mekân tasarımı kadar çevresel tasarımı da işlevsellik kazanmıştır (Şekil 3.24).



Şekil 3.24: Uçak Kapısı Piktogram Tasarımı

3.3.3. 1968 Meksika Olimpiyat Oyunları

Antik Yunan Olimpiyat oyunlarında farklı aktivitelerin gerçekleştiği oyunları temsil etmek için piktogram ve simgeler kullanılırdı. 1896'da ilk modern Olimpiyat Oyunu gerçekleştirildi. Eski çağlardan bu yana piktogram kendine uygun yeni bir kullanım alanı buldu. Birbirini takip eden oyunlar için semboller stilize edilerek uluslararası bir yaklaşım geliştirildi. Oyunların düzenlendiği birçok ülkede, piktogramlar etkinlikleri belirleme unsuru olarak kullanıldı ve her ülkede farklı formda geliştirildi.

Olimpiyat organizasyon komitesi başkanı ve eski Meksika başkanı Adolpho Lopez hastalandığında, Pedro Ramirez Vazquez onun yerini aldı. Seçkin bir mimar ve hünerli bir organizatör olan Vazquez, Mexico City için milli antropoloji müzesini yaptığı gibi, 1964 New York dünya fuarı için Meksika Pavyonu'nu tasarladı. New York'da George Nelson'ın ofisinde çalışan bir tasarımcı olan Lance Wyman da aynı 1964 New York fuarı için, Chrysler Şirketi'nin Pavyonu üzerinde çalıştı.

Wyman, Vazquez'in, yaz oyunları için logo geliştirme üzerine uluslararası bir tasarım yarışması düzenlediğini öğrendiğinde, yarışmaya başvurdu ve katılıma hak kazandı. Britanyalı bir endüstriyel tasarımcı olan arkadaşı Peter Murdoch'la çalışmak için birlikte 1966'da Meksika'ya gitmek için harekete geçti. İki haftalık sürede,

yarıřmayı kazanan logoyu tasarladıktan sonra, Meksika 68 için temel görsel dili oluşturmak üzere seçildiler. Olimpiyat markalařması bir “bakıř” olarak kastediliyordu, sonradan tüm Meksika’ya ve medyaya yayıldı. Vazquez, Eduardo Terrazas (kent tasarımı), Beatrice Trueblood (yayımlar), Manuel Villazon (öğrenci takımı) ve grafik tasarım grubunun başı olan ve sonra Peter Murdoch’la birlikte özel projeleri yöneten Wyman’ın önderliğinde, tasarımcı, mimar, şehir planlamacısı ve diğeri uzmanları bir araya getirdi. Tasarım ekibi Meksika Olimpiyat Oyunları için tasarım yarışmasına katıldı. “Meksika 68” logosu yarışmayı kazandı. Tasarımlarını diğeri çalıřmalardan ayıran özelliđi çağdař Meksika ve Aztek kültürü renk ve desenlerinden etkilenmiş olmasıdır. Op art akımı etkisiyle, geometrik formlar logoda kendini gösterdi. Bu akım İngiltere ve Amerika’da 1960 yıllarında çıkan bir resim akımıdır. İngilizcede Optik Art’ın kısaltılmış şeklidir. Basit görüntülerin tekrarı ve belirli renk kullanımlarıyla, ön arka plan yanılsamalarına neden olacak görünümünün sağlanmasıdır. İnsanlar bu logoyu gördüklerinde, olimpiyat logosu olduğunu rahatlıkla algılayabiliyordu.



Şekil 3.25: Meksika 68 Olimpiyat Logosu

Logoda olimpiyat oyununun başlangıç yılı ve yeri yer alır (Şekil 3.25). Meksika genelinde, plazalara, spor tesislerinin portallarına, olimpiyat meşalesine, yaya girişlerine, rehberlere, üniformalara, olimpiyat tesislerine büyük ölçekli desenler ve paralel çizgilerle, boyalı duvar resimleri görüntü olarak uygulandı. Duvar resmi Meksika'nın dünya çapında adını duyurduğu sanat dallarının başında gelir. Yazılı mesajlarda da paralel hatlı yazı karakteri kolayca tanındı. Yazı sisteminde logo da görülen paralel yazı şekli kullanıldı. Meksika kültüründe bulunan renkler genel tasarım programının çođuna katkıda bulundu. Olimpiyat oyunlarını sporcu, diplomat, gazeteci yüz binlerce turist vb. takip etmektedir. Tasarımcılar piktogram ve logo’da, kültürel, lojistik, siyasi ve estetik yönden karmařık bir problemi çözmek zorunda kaldı.

1968 Meksika Olimpiyat Oyunları tasarımları sokak işaretleri, pul, bilet, üniforma tasarımı, standlar, broşürden oluştu (Şekil 3.26)



Şekil 3.26: Meksika 68 Pul ve Üniforma Tasarımları



Şekil 3.28:Meksika Olimpiyat Oyunları Bilet Tasarımı

Tasarım ekibine katılan Eduardo Terrazas çevresel tasarımla katkıda bulundu. Tasarımı Peter Murdoch'a ait olan kültürel fotoğrafları ve sportif sembolleri gösteren, reklam standları ve sergi için yapılan kuleler birbirinin yerine kullanılabilir.

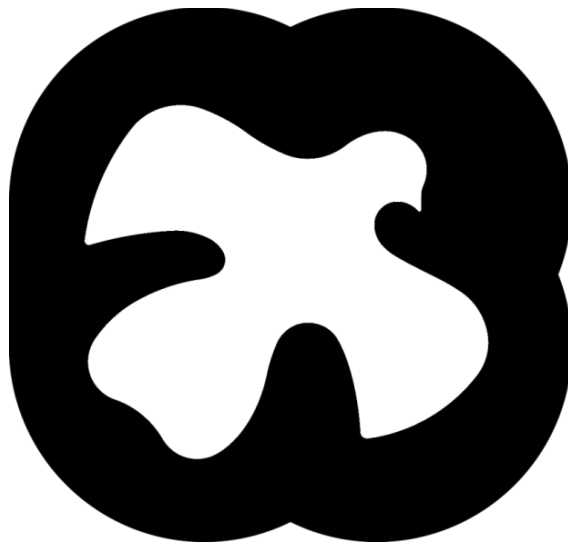
şekilde tasarlandı. Kulelerin tasarımı, toltek heykellerine benzer yapboz gibi tasarlandı. Toltekler Meksika’da bulunan Aztek öncesi, eski uygarlıklardan biridir (Şekil 3.29).



Şekil 3.29: Toltek savaşçı heykellerinden esinlenerek tasarlanan fuar standı kuleleri

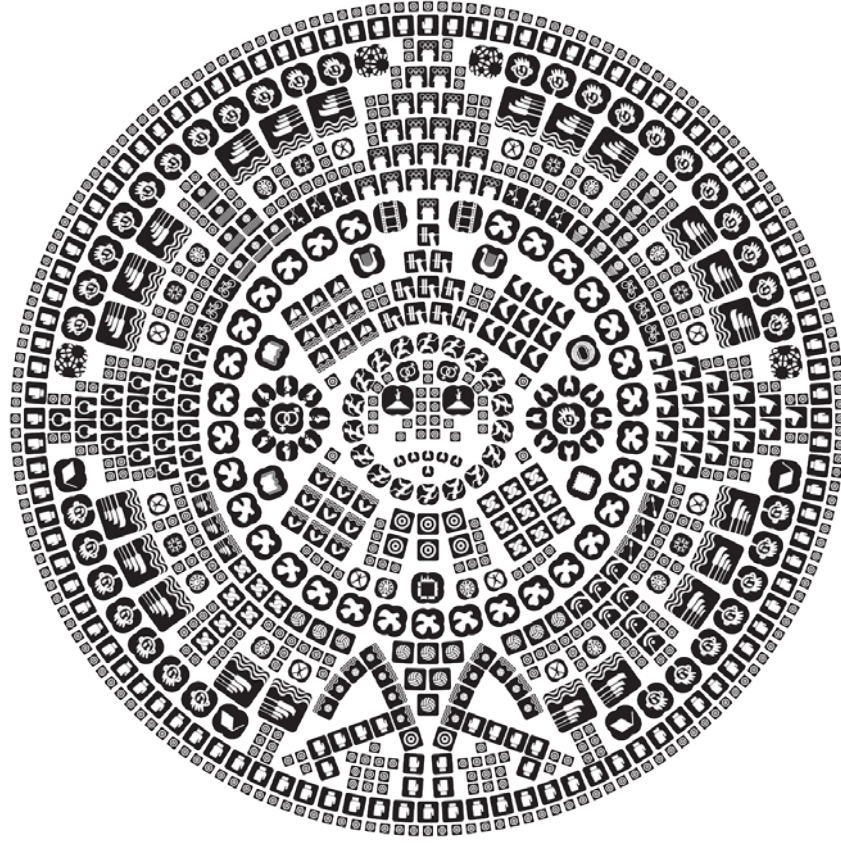
Avusturalya'daki Emery Stüdyo'sunun başkanı ve 2000 Sidney Olimpiyatları tasarımcısı, Garry Emery, Wyman'ın başarısını şu sözlerle anlatır: “Wyman'ın dediği gibi, grafik tasarımı önemli bir görsel temsil oldu. Kalın ve parlak renkli kübik totemik çevresel grafikleri, olimpiyat oyunlarına katkı sağladı. Bu totemler üzerindeki anlaşılır piktogramlar ve kendine has renkler, yer duygusu pekiştirmeye ve hafızalardan silinmeyecek bir Meksikalı kimliği oluşturmaya yardımcı oldu”. 1968 piktogramları kültürel bir kimliği taşımakla birlikte uluslararası bir kitleye ulaştı. Wyman cinsiyet, yaş, ırk, eğitim farkı olmadan herkese iletebileceği bir piktogram serisi yarattı.

Markalaşma ve yön bulmada doruk noktasını yaşatan tasarımların analizi yapılırken 1968 döneminde Meksika'da yaşanan olaylarda göz önünde bulundurulmalıdır. Halkın siyasi mahkumlara özgürlük hakkı verilmesi isteği, yolsuzluk gibi sorunlar toplumda tepkilere neden oldu ve huzursuzluk yarattı. Protestoları bastırmak amacıyla baskı yaratıldı ve birçok insan bu durumdan zarar gördü. Lance Wyman Ulusal Özerk Üniversitesi'nde tasarım dersi vermek için davet edildi. Wyman'a öğrenciler tarafından çıkarılan hükümet karşıtı grafikler içeren “La Grafica Del'68” dergisi sunuldu. 68 logosunda bu dergide öğrenciler tarafından farklı tasarımlarla yer aldı. Bu olaylar sonunda Wymanın oyunlarında kültürel sembol grubu için tasarladığı bir kuş piktogramı Meksika'da özgürlüğün simgesi haline geldi. Tasarımlar öğrenci protestocularının ve posterlerin kamu görüntüsüne dönüştü (Şekil 3.30).



Şekil 3.30: Kültürel simgelerden biri haline gelen kuş piktogramı

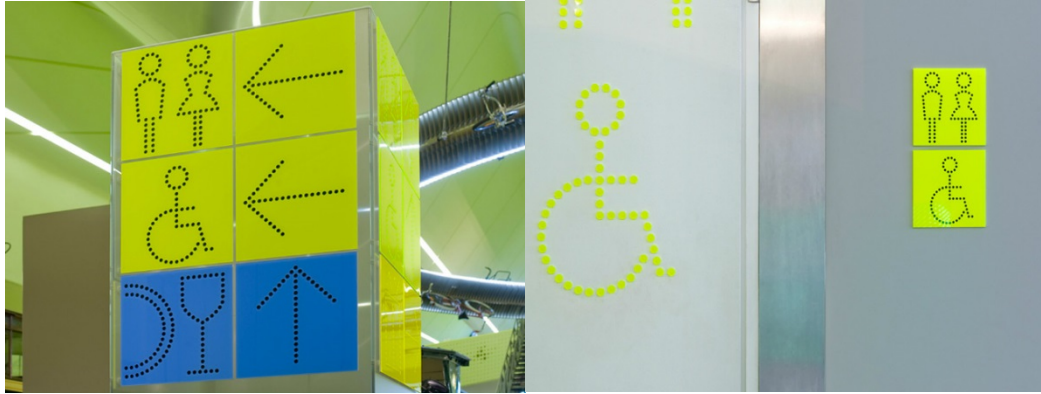
Antik Aztek oymaları, Aztek güneş saati olimpiyat sembolünün oluşumunda kullanıldı. Bütün oyun piktogramları sistematik şekilde sıralandı (Şekil 3.31).



Şekil 3.31: Olimpiyat sembollerden oluşturulan Aztek güneş saati (yukarıda). Aztek oymaları.

3.3.4. Riverside Müzesi

Zaha Hadidi ekibi tarafından tasarlanan Riverside müzesi İskoçya'nın en yeni müzesidir. Tabela, harita, piktogram, tipografi öğeleri müzenin görsel kimliğini oluşturdu. Grafik paneller müzede çoğu alanda kullanıldı. Piktogram tasarımı noktaların birleşmesiyle oluşturuldu. Tabelada ve piktogramda florasan renkler kullanıldı. Mavi, sarı, yeşil renkler arka plan rengi olarak yönlendirme tabelasında kullanıldı. Girişte bulunan yönlendirme tabelasında siyah arka plan rengine, yeşil renkte piktogram tasarımları uygulandı. Hizmet alanında tasarlanan piktogram tasarımlarından biri alışveriş kavramını işaret eden hediye kutusudur. Kafeyi işaret eden tabak ve bardak piktogramı kullanıldı. Tabak ve bardak piktogramları perspektif olarak farklı çizilmiştir. Tabak tek başına kullanılsaydı anlam karışıklığına yol açabilirdi. Şarap bardağı ile kullanıldığı için insanlar rahatlıkla kafe hizmetinin olduğunu algılamaktadır (Şekil 3.32). Yasak işaretinden biri olan sigara içilmez uyarısını belirten piktogram, giriş tabelasında kullanıldı. Tuvaleti işaret eden kadın erkek figürü yanyana kullanıldı. Yönlendirme işareti olarak piktogramın yanında ok işaretine sık sık yer verildi. Piktogramları destekleyen bu işaret bilgi işlevini güçlendirdi. Müzede piktogram, işaret ve tipografi aynı tasarım şekliyle düzenlendi (Şekil 3.33).



Şekil 3.32: Riverside Müzesi Yönlendirme Tabelaları ve Piktogram Tasarımları



Şekil 3.33: Riverside Müzesi Piktogram ve Tipografi Tasarımı

SONUÇ

Mağara resimlerinden yolculuğa başlayan bu sembol dil herkesin anlayacağı şekilde tasarlanarak, uzun gelişim süreçlerinden geçmiştir. Uluslararası kuruluşlar piktogram tasarımlarını geliştirmek için yarışmalar düzenlemiş, tasarımcılarla birlikte büyük çabalar harcamıştır. Tasarımcılar, araştırmacılar piktogram tasarımında araştırma, geliştirme, test etme ve değerlendirme gibi uygulamalar gerçekleştirmiştir. Yapılan bu çalışmalar sonucunda piktogramın, insanların yaşamlarını kolaylaştırdığı ve insanların bu sisteme göre hareket ettiği görülmektedir.

Kentlerde bulunan birçok yerde piktogram tasarımları mevcuttur. Kentlerde nüfusun hızlı artışı güvenliğe olan ihtiyacı arttırmış. Güvenlik işaretleri de piktogram tasarımından faydalanmıştır. Trafikğin her geçen gün sorun olduğu büyük şehirler, çözüm yollarını yönlendirme ve işaretleme tasarımlarını kullanmakta bulmuştur. Bu tasarımlarla birlikte piktogram yaygın olarak kullanılmıştır. Müze ve havaalanı gibi birçok ziyaretçinin bulunduğu alanlarda restaurant, alışveriş gibi hizmet alanında kullanılan piktogramların günümüzde en yaygın kullanıma sahip olduğu görülmüştür. Hastane ve üniversite gibi birçok binadan oluşan alanlarda piktogram özellikle yönlendirme sistemi içinde kullanılmıştır. Kullanım yeri sadece tabelalar değil, iki-üç boyutlu yerleride kapsamıştır. Zeminde, camda ve araçlarda kullanımı mevcuttur. Piktogram tasarımları uygulanan yerin kimliğine göre farklılık gösterse de kavramların ve nesnelere anlaşılabilirliği için sade bir dille anlatımı her tasarımda mevcuttur.

Bu araştırmada piktogramların kentte bulunan bir çok alanda kullanıldığı görülmüştür. Geniş bir kitleyle iletişim kurmanın yolları piktogramla sağlanmıştır. İnsanoğlunun ortak bir dil üretme çabası sonuçsuz kalmamış, her alanda bilgi ihtiyacını karşılayacak görsel bir dil tasarlanmıştır. Bugün dilini bilmediğimiz yabancı olduğumuz bir ülkede olsak bile piktogramlar aracılığıyla yolumuzu bulabiliriz. Piktogram tasarımı iletişim kurmamızda en önemli tasarım gücüne sahip olmaya devam edecektir.

KAYNAKLAR

Berger, C. (2005). *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*. İsviçre: RotoVision Books.

Darnie, D. (2006). *Exhibition Design*. Londra: Laurence King Publishing Ltd.

Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook Information Design for Public Places*. New York, Amerika: Princeton Architectural Press.

Jackson, A. (2008). *Expo International Exposition*. Londra: V&A Publishing.

Kollektif. (2009). *Semboller*. İstanbul: Dharma Yayınları.

Locker, P. (2013). *Stant Tasarımı ve Sergileme S. Haskatar (Çev). F. Akder (Haz)*. İstanbul: Literatür Yayınları.

Partida, Y., Juntos, H., Berger, B., (2005). *Universal Symbols in Health Care Workbook*. Amerika: JRC Design.

The American Institute Of Graphic Arts, United States Dept. of Transportation (1993). *Symbol Signs*. United States: American Institute of Graphic Arts.

Uebele, A. (2007). *Signage Systems and Information Graphic: A Professional Sourcebook*. Londra, İngiltere: Thames & Hudson, Limited.

Üstüner, E. A. (2009). *Mimari ve Kentsel Alanda Grafik Tasarım*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: MSÜ. Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet

Yazarsız Alıntılar

Bilgi Tasarımı (2010). information-design.tumblr.com/ Erişim Tarihi: 9 Ekim 2013.

Çevresel Grafik Tasarım Derneği (2012). segd.org/1968-mexico-city-olympics. Erişim Tarihi: 11 Şubat 2014.

Grafik Semboller (2000). www.designofsignage.com/application/symbol/. Eriřim Tarihi: 3 Őubat 2014.

Lance Wyman (2013). www.designboom.com/design/lance-wyman-interview/ Eriřim Tarihi: 9 Ekim 2013.

Lance Wyman (2012). www.designersjournal.net/jottings/designheroes/heroes-lance-wyman. Eriřim Tarihi: 3 Kasım 2013.

Minnesota Logo Skeçleri (2012). www.logodesignlove.com/minnesota-zoo-logo Eriřim Tarihi: 21 Ekim 2013.

Olimpiyat Oyunları Müzesi (1999). olympicmuseum.de/pictograms/picto1968.htm. Eriřim Tarihi: 2 Őubat 2014.

Piktogramla Uluslararası İletişim ve Kültürel Çeşitlilik
wayfindinguk.wordpress.com/2011/03/16/pictogramsinternationalcommunication-and-cultural-diversity-lance-wyman-case-study-%E2%80%93-mexico-68/. Eriřim Tarihi: 4 Őubat 2014.

Ruedi Baur (2012). www.irb-paris.eu/projet/index/id/99#. Eriřim Tarihi: 10 Mart 2014.