

İFOGRAFIKLER: BİLGİNİN GRAFIKLERLE ETKİLEŞİMİNDE KULLANILAN BENZETMELER*

Şerafettin DEDEOĞLU¹ Mehmet NUHOĞLU²

1 Öğretim Görevlisi, İzmir Kavram Meslek Yüksekokulu, Grafik Tasarımı Programı, serafettin.dedeoglu@kavram.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4972-7687

2 Dr. Öğr. Üyesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, mnuhoglu@yildiz.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4742-644X

Dedeoğlu, Şerafettin ve Nuhoglu, Mehmet. “İnfoğrafikler: Bilginin Grafiklerle Etkileşiminde Kullanılan Benzetmeler”. idil, 80 (2021 Nisan): s. 653–667. doi: 10.7816/idil-10-80-09

ÖZ

Bilginin demokratik hale getirilerek çoğaltılıp daha fazla insanla etkileşime geçmesi, yazının sonrasında kâğıdın kullanımına ve basım tekniklerinin icadına kadar dayanmaktadır. Bilginin, tabletlerden el yazmalarına, basılı kitaplara ve mobil ortama mekân olarak sığdırılması önemli bir bellek sıkışmasına neden olmuştur. Tarih serüveni içerisinde oluşan büyük belleği açıklayabilmek ve bu yığından ihtiyaç duyulan bilginin süzülmesi için bilim, sanat ve tasarımın katkılarından yararlanılmıştır. Bilgiyi açık bir şekilde anlatabilmek için günümüzdeki çoğu diyagram ve benzeri grafiklerin atası sayılabilecek bilgi görselleştirme tekniklerini oluşturma ihtiyacını doğurmuştur. Çok katmanlı tasarım anlayışına sahip olan infografikler, anlatılmak istenilen hikâyenin görselleştirmeler ile izleyici tarafından çıkarım yapabilmesine olanak sağlayan grafik kurgulardır. İnfoğrafiklerin kullanım nedeni, geniş bilgi yığınlarını kolayca anlaşılır hale getirebilmek ve bilgiyi yönetebilmek ihtiyacı ile ilişkilidir. Bilginin hikâye yapısının aktarılmasında infografiklerin uygulanırken ‘benzetme’ yöntemleri kullanılmıştır. Makalede, farklı benzetme yöntemleri olan, analogi, alegori ve metafor gibi kavramları örnekler üzerinden incelenerek grafikler üzerinden bilgi ve benzetme yöntemlerinin etkileşimi analiz edilecektir.

Anahtar Kelimeler: İnfoğrafik, grafik, bilgi, benzetmeler

Makale Bilgisi:

Geliş: 27 Şubat 2021

Düzeltilme: 20 Nisan 2021

Kabul: 29 Nisan 2021

© 2021 idil. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.

*Bu çalışma, 1. Yazarın Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Doktora Programında yürütülen, “İnfoğrafiklerde Hikâye Anlatımlarının Görsel İletişim Açısından İncelenmesi ve Bir Uygulama Önerisi” adlı Doktora Tezinden üretilmiştir.

Giriş

Tarihin içerisindeki tüm veriler genişlemesi durdurulamayan bilgi yığınının bir parçasıdır. Bilgiyi elde etme, yayma, anlaşılır kılma, bilgi ile etkileme ve yönetme arzusu, görselleştirme uygulamalarının oluşumundaki en önemli etkenlerdir. Bilginin içeriğindeki sayıları ve metni görselleştirirken, algılanabilir hale getirmek için grafik uygulamalar geliştirilmiştir. Tarihin eski dönemlerinden bu yana insanlık kendisini ifade edebilmek, bir durumu açıklayabilmek için çeşitli iletişim yöntemleri üretmiştir. Bilginin görselleştirilme çabaları, farklı ortamlarda farklı tekniklerle sunulmuştur. Görselleştirme uygulamaları şekillenirken, en ilkel denemelerden günümüzdeki en modern iletişim yöntemlerine kadar büyük değişim ve gelişmelerin yansımaları gözlemlenebilmektedir. Görselleştirme konusuna dair gerçekleştirilen araştırmalarda, yönlendirilmek istenen gerçek veya varsayım olarak ifadelendirilen bilgi ve veriler, doğal zeminlerden teknolojik ortamlara kadar, simge, yazı, metin, sayfa, resim, kitap ve ekran gibi geniş yelpazede işlenmiştir. Disiplinler arası bir özelliğe sahip olan infografikler, bilgilendirme tasarımının çerçevesinden toplanan bir görselleştirme yöntemidir.

"Bilgi mimarlığı, öğretimsel tasarım, veri görselleştirme, veri sunumu, veri arayüzü, bilgi grafiği, taşımacılık grafiği, üç boyutlu grafik, mimari grafik, sergileme tasarımı, yönlendirme sistemi vb. ifadeler günümüzde, "bilgilendirme tasarımı" dediğimiz çatı altında toplanan disiplinlerarası bir alanın tanımı içerisinde yer alan ifadeler" (Durmaz, 2009: 29).

İnfoğrafikler, disiplinlerarası özelliği sebebiyle, görsel, yazı ve araştırma kavramlarının ortasında yer alan bir alandır. Bilgilendirme tasarımının bir büyüteç gibi ele aldığı verimlilik ve etkinlik kavramları infografikler için de geçerlidir. Bilgilendirme tasarımının, çatısının altında toplanan adlandırmalardan birisi olan infografikler içinde çoğu temel kavramlar söylenebilmektedir. İnfografiğin bir ihtiyaç olarak kullanılması ve meslek olarak düşünüldüğünde sorumluluklarını ifade etmek gerekebilmektedir. Robert E. Horn'un ifadesiyle bilgilendirme tasarımının bir meslek olarak ihtiyaç duyulması sorusu şu şekilde açıklanmıştır:

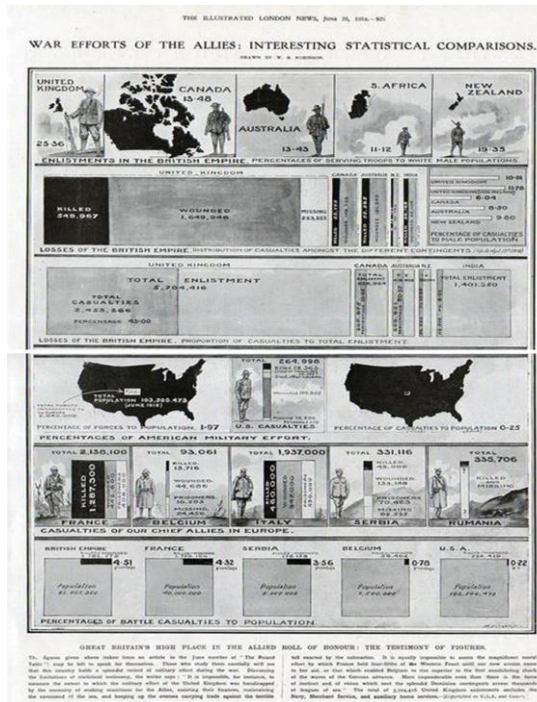
"Birincisi, modern, karmaşık toplumumuzda bilginin yönetilmesi için; gittikçe artan verim ve etkinliğe sahip gelişmiş bilgisayar ve iletişim araçları ve ağları gerekmektedir. Bilgisayarlarda yüksek miktarda bilginin depolanması ve gerektiğinde bunlara erişilebilmesi; bilgilendirme gereksinimimiz bakımından bir çözüm değildir. Aslında, devasa bilgi depoları bizi çok fazla bilgi ile yüklemekte ve bazen 'sanal boşluk'ta kaybolduğumuz hissi veren navigasyon sorunları ile karşı karşıya getirmektedir. İhtiyacımız olan daha fazla bilgi değil, doğru bilgiyi doğru insanlara doğru zamanda, en verimli ve etkin biçimde sunmaktır" (Horn, 2009: 30).

Horn, yıllar önce ele aldığı bir makalede içeriklerdeki görüntü ve sözcük oranına dikkat çekmiştir. Yazar, geçmişteki makale başına tek bir görselleştirme ile yapılan yayınların varlığından bahsederken, bu durumun ifade ettiği tarihlerde görsel ağırlıklı olarak dengelerin değiştiğini vurgulamıştır (Horn, 2009: 39). Günümüzdeki durumun ise daha da farklılaştığı aşikârdır. Dijital çağda ekranın izleyicideki odaklanma oranını artırması, görsel öğelerin artışı ve hatta metnin yerine sadece başlık ve türevlerinin yeni neslin bilgilendirme arzusunu tatmin ettiği, kolayca gözlemlenebilecek bir gerçektir. Makalenin konusu olan infografikler çerçevesinde durum karşılaştırıldığında, üretilen tasarımlardaki görsel büyüklükler ve içerisinde kaybolan metinler duruma örnek olarak gösterilebilir.

Arayüz teknolojilerinin icadına kadarki görsel belge niteliğindeki tüm geleneksel sanatlar, zanaat, sanat ve tasarım ile ilişkili belgeler niteliğindedir. Tüm bu arşiv niteliğindeki görselleştirmeler incelendiğinde, makalenin konusu olan infografiklerin kullandığı dil dikkat çekici bir yere sahiptir. İnfografiklerin, zaman içerisindeki farklı kullanım biçimleri, günümüzdeki grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımı kurgu ve uygulamalarıyla daha farklı seviyelere ulaşmıştır. Tasarım açısından infografikler incelendiğinde, veri görselleştirmesi gibi daha akademik bir yapının da devamı niteliğinde geliştiği ve biçimlendiği söylenebilir. Foto grafik ilerlemelere kadar, illüstratif destekli tasarımların dikkat çektiği, ardından izotip (*Isotype*) gibi evrensel bir dilin kullanımıyla güçlenen anlatımların yer aldığı tasarımlar ile önemli bir anlatım odağı haline gelmiştir. Grafik dilin, içeriği algılanabilir hale getirdiği bunun yanı sıra kavramsal anlatımların da izleyici ile olan etkileşimi kuvvetlendirdiği görülmektedir. Kavramsal kurguyla bilginin görselleştirilmesinde, hikâye anlatımı daha güçlü hale gelmiş ve bu durum dikkat çekmesiyle sadece sosyal meselelerde değil bir pazarlama aracı olarak ta iletişim amaçlı kullanılmıştır.

Bilginin Bilgilendirmeye Dönüşmesi

"Bilgi, doğruluğu ispatlanmış inançlardır", "Bilgi, önceden belirlenen bir dizi sistematik kural ve prosedüre uygun bir biçimde işlenmiş enformasyondur", "Bilgi; belirli bir durum, sorun, ilişki, teori ya da kurala ait veri ve enformasyondan oluşan anlayışlardır"..." (Durmaz, 2009: 29). Bilginin, tanımlamaları, konu türlerine göre değişebilmektedir. Durmaz'ın ifadesiyle bilginin sayısız tanımlamasının yapıldığı ancak, sunum ve görselleştirme üzerine daha dar bir literatüre sahip olduğu ifadelendirilip, bilginin görselleştirilmesinin araştırma anlamında dikkat çekebilecek bir alan olduğuna işaret etmiştir. Görselleştirme açısından 'bilgi' kavramı değerlendirildiğinde, grafik yöntemlerle anlaşılır kılma çabası üzerinden düşünmek daha doğru olacaktır. Bilgi, verinin seçilmiş, analiz edilmiş ve durum-vaka örneklerinin tasarımıyla izahı olarak ifadelendirilen infografikler ile gün yüzüne çıkmaktadır. Konuya tarihi süreç açısından bakıldığında, bilginin, bilgilendirme çabasına dönüşmesinin, görselleştirme ile ifadelendirme çabalarıyla kesişmiştir. Görsel anlatılar, insanlığın eski devirlerinden beridir süregelen ve tarihin bilinmeyen köşelerine ışık tutan önemli aynalardır. Bu görselleştirmeler, geçmişe ait dönemlerin birbiriyle olan ilişkisini, farklılıklarını, değişkenliklerini anlatan ve zamanını fotoğraflayan önemli karelerdir. Bu anlatılar, çağlar boyunca yenilenerek, yazınsal ya da sözel hikâyelerin açık sözcüleri haline gelmiştir. İnsanın hayatı anlamlandırmasında önemli bir yeri olan bu görselleştirmeler, benzetme gibi kavramların da yer aldığı hikâyeler, resim, heykel ve benzeri sanatlarla aktarılmış bununla beraber, teknik ifadelerle sahip resimlemeler ile bilimsel bir görüntüye kavuşmuş, ileriki zamanlarda ise grafik anlatımların yoğunlaştığı uygulamalara dönüşmüştür. Grafik tasarım, infografiklerin bilgiyi bir sunum halinde, farklı teknik ve uygulamalarla daha parlayan bir görüntüye ulaştırmıştır. Sanayi Devrimi'yle ekonomik döngünün bir parçası haline gelen grafik tasarım, seri üretimin vazgeçilmez bir aracı haline dönüşmüştür. Grafik tasarımın arz ve talep hareketliliğinin içerisinde yer almasının yanı sıra, 20. yüzyılın ilk dönemindeki siyasi eğilimler ve savaşların meydana getirdiği verilerin gözlemlenebilir bilgiye dönüştürülme talebini doğurmuştur (Resim 1). Bu tür raporlar teknik grafik görselleştirmeler ile dönemin önemli vakalarının daha açık anlatılmasına ve çıkarımlar yapılabilmesini sağlamıştır. Bu raporlardaki hikayeler, illüstrasyon ve foto grafik imajlar ile desteklenerek grafik bir anlatım yöntemi olan infografiklerin belirginleşmesine ön ayak olmuştur.



Resim 1: Rakamların Tanıklığı: Birinci Dünya Savaşı Kaybının İnfografikleri, Illustrated London News, 1919.

Bilginin görselleştirilmesi üzerine belirtilen iki kavramı birbirinden ayırmak yararlı olacaktır. Meirelles'e göre grafik tasarımcıların, bilginin görsel sunumu için genellikle *infographics* ve *information design*, terimlerinin kullanıldığını ifade etmiştir. İnfografikler, çizim, sembol, harita, diyagram gibi grafiklerle sözlü dilin kısıtlı kaldığı konularda ortaya çıkan bir görsel sunum olarak nitelendirilmiştir. Bilgilendirme tasarımı, daha çok temel amacının bilgilendirmek ve iletişim tasarımlarını ortaya koymak olarak netleştirilmiştir. Sistem tasarımı üzerine olan bilgilendirme tasarımı ve İnfografikler, geleneksel olan durağan tasarım anlayışından,

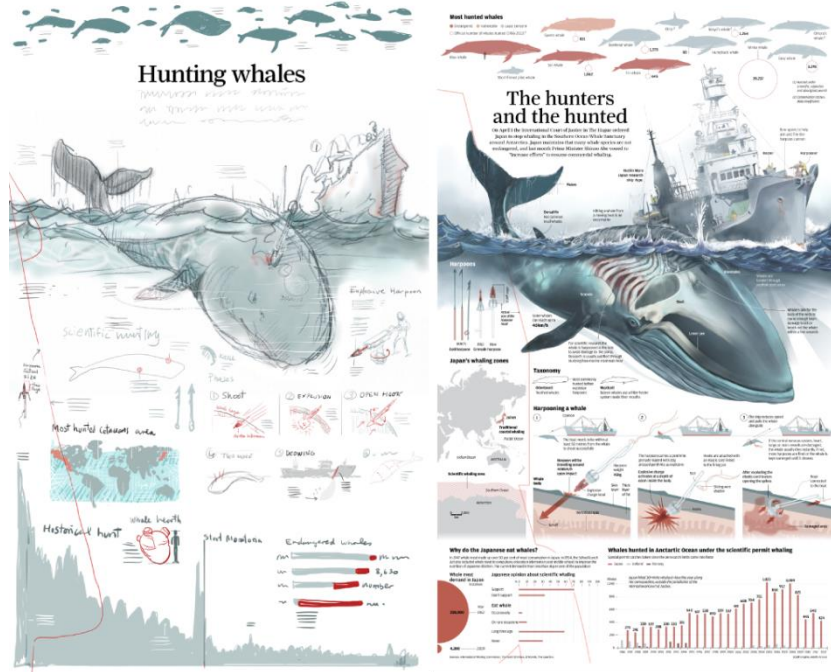
teknolojiyle beraber daha etkileşimle hale getirilmiştir (Meirelles, 2013: 11).

"Bilgilendirme tasarımını diğer tasarım türlerinden ayıran değerler; iletişimsel amacın yerine getirilmesindeki "verimlilik" ve "etkinlik" (Horn, 2009: 30).

Bilginin, görselleştirme kapsamında düşünüldüğünde, bilgilendirme tasarımının disiplinler arası genişliğinden büyük resme bakmak doğru bir ifade olacaktır. Bilgilendirme tasarımının, temel kavramları olan 'verimlilik' ve 'etkinlik' infografikler içinde söz konusu olan kıstaslardandır. Bu önemli iki kavram insanı temel alan ve içeriğin, bilgilendirme tasarımının altında yer alan her dalda, kullanıcının ve izleyicinin deneyimine doğru karşılıklar veren dayanaklardır. Tasarımda, verimlilik ve etkinliğin sağlanabilmesinde 'planlama' sonuca ulaşmadaki önemli basamaklardan birisidir. Tasarım için planlamayı, hikâyenin kurgusal yönünün oluşturulmasındaki hazırlık aşamalarını Güler şu şekilde işaret etmiştir:

"Bilgilendirme tasarımı, hedeflenmiş kitlelerin gereksinim duyduğu "bilgi"nin, bilgilendirmeye dönüştürülme tasarımıdır. Bilgilendirme tasarımcısı, kitlenin bilgi gereksinimi ortaya çıkınca devreye girer, gereken tüm aşamaları planlar, hazırlıkları yapar ve sonuca ulaşır" (Güler, 2008: 12).

Makalenin ana konusu olan infografiklerde, iletişimin etkileşimini arttırabilmek için hikâyenin kurgusal yönlerinden yararlanılmaktadır. Bilginin, bilgilendirme aşamasına geçebilmesi için de kurgu eylemi yine devreye girmektedir. Tasarımda ve hikâyede kurgu, ortak hareketler olarak görülebilir. Resim 2'de, Avcılar ve Avlananlar isimli infografik için gerçekleştirilmiş olan bir taslak ve bu taslağın son tasarım hali yer almaktadır. Bu tür taslaklar ile anlatılmak istenen vakanın hikâyesinin tüm fikirleri açığa çıkarılmakta, anlatılmak istenilen büyük resim görülebilmektedir. Böylelikle de taslak üzerinden bilgi, bir bilgilendirmeye dönüşmekte ve grafikler hikâyenin kurgusuyla birleştirilerek görselleştirme güçlendirilmektedir.



Resim 2: Adolfo Arranz, Avcılar ve Avlananlar, 2014.

Bilginin tanımlamaları konu ve alana göre değişim gösterebilmektedir. Bilgi görselleştirme sürecinde, grafik tasarımının prensiplerinden yararlanılmasıyla beraber bilgilendirme tasarımının verimlilik ve etkinlik özellikleriyle birleşerek insanların yaşamında kolaylık sağlayan yol göstericilere dönüşmüştür. İnfoğrafikler, hikaye kurgusunun anlatıldığı ve bilgilendirmeye dönüşen bu görselleştirmeler ile büyük verileri toplumun anlayabileceği bir ekrana dönüştürmüştür. Sanayi, elektrik ve dijital alandaki büyük devrimlerle, bilginin görselleştirilme uygulamaları önemli mesafe katetmiştir. Siyasi, ekonomik, sağlık, savaş, kişisel veriler vb. tüm vakalar infografik görselleştirmeler ile herkesin algılayabileceği bir sunuma dönüşmüştür.

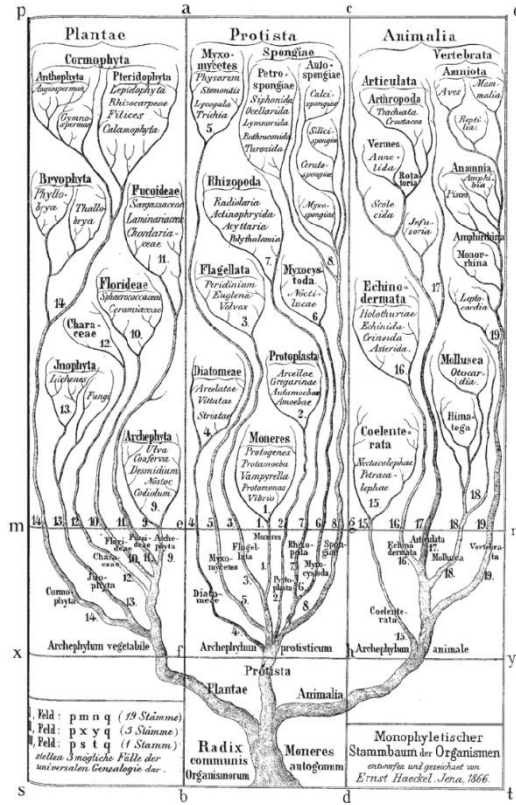
İnfoğrafiklerde Benzetme Örnekleri

İnfoğrafiklerde hikâyenin anlaşılır hale gelmesindeki önemli unsurlardan birisi de benzetmelerdir. Benzetmeler, sadece edebi anlatımlarda değil görselleştirmelerle de kullanılmıştır. Görsel bir benzetme, izleyicinin görünenin dışındaki başka bir anlamı temsil eden imalardır. Benzetmeler, sadece kelimelerle değil sanatçı ve tasarımcıların görsel üretimlerinde daha dikkat çekici olarak belirginleşmiştir. Makalenin bu bölümünde, benzetme yöntemlerinin uygulandığı örnekler incelenecektir.

"Hikâyeler, birey yaşantısının ve toplumların yapı taşlarındandır. Yüzyıllar boyu iletişime aracılık eden hikâyeler, kimi zaman fantastik öğeleri içerse de, gerçeklikle çok yakın ilişki içindedir. Hikâyeler özünü yaşamdan alırken, insan yaşamı ve toplumların kültürü de hikâyelerin bir araya gelmesinden oluşmaktadır" (Akbayır, 2016: 67).

İnsanlık kendisini hikâyeler ve benzetmeler ile toplumun içerisinde konumlandırmıştır. Geçmişin günümüzdeki durumunu anlamlandırmasında, hikâyeler bir dayanak noktası olarak görmüştür. Dilin kullanımı bağlamında insanlık, kendisini ifadelendirme ve anlamlandırma uğraşısında hikâyelerle sarmaşık halde hareket edilmiştir.

Grafik tasarımı olduğu gibi, bilginin görselleştirilmesine dair üretilen tasarımlarda da hiyerarşik bir düzen ve ardışıklık hikâyelerle var olmuştur. Benzetmeler ile içeriğin anlatımı daha etkileşimli hale gelmiştir. İnfoğrafiklerin doğasındaki bu düzen adına gerçekleştirilen sistem geçmiş örnekler incelendiğinde hikâyenin tamamlayıcılığını aktaran örnekler olarak görülebilir. 19. Yüzyıla ait bir görselleştirmede (Resim 3) tek hücreli organizmalar ve çok hücreli organizmalar, hayvanlar ve bitkiler bir ağacın dallarına benzetilerek şematik bir görüntüyle özdeşleştirilip, belirli kategorilere ayrılmış ve organize edilmiştir. Dallara ayrılan öğelerin başlangıcı ve ulaştığı noktalar, hikâye kurgusundaki gibi şekillendirilmiştir.



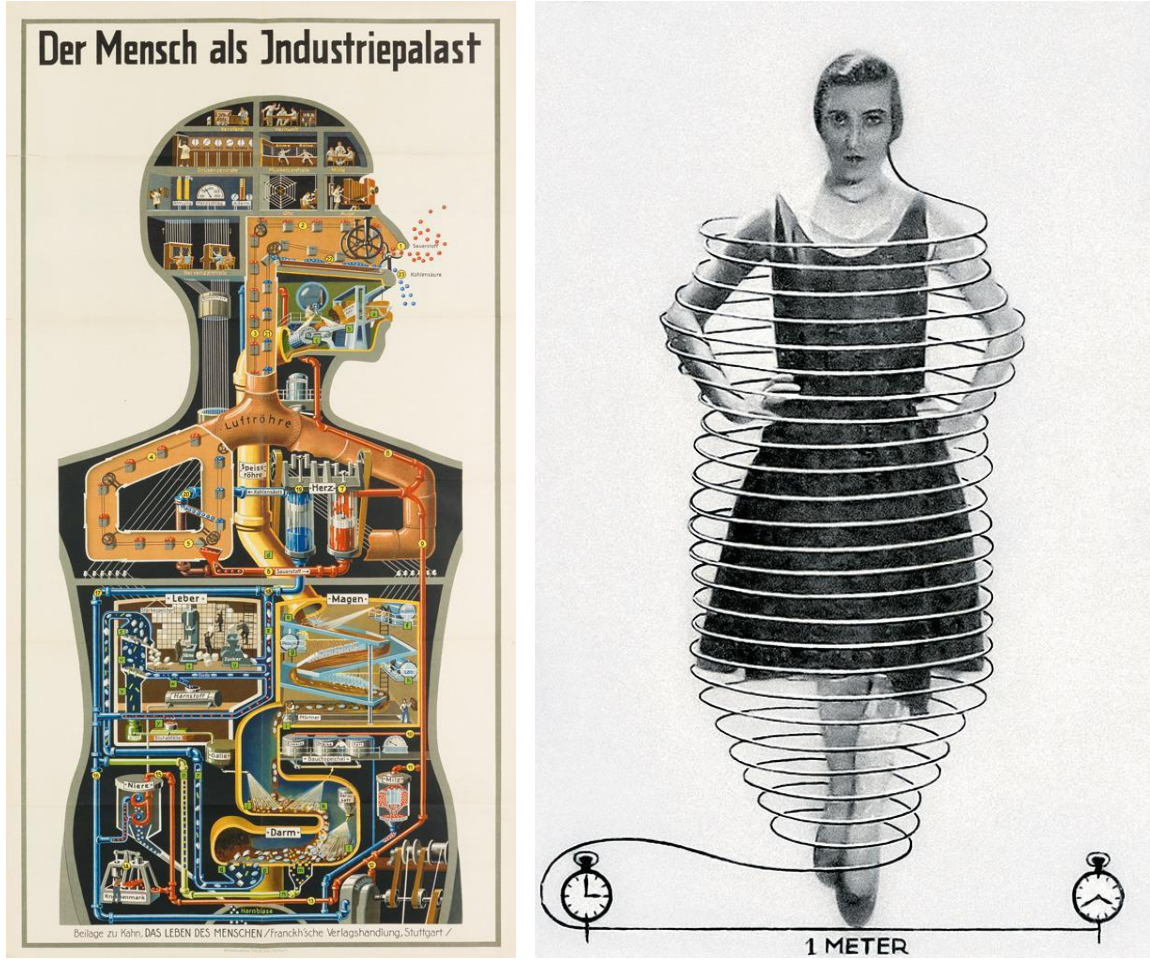
Resim 3: Ernst Haeckel, Monofiletik Organizmaların Soy Ağacı'nda, 21 Yaşamın üç krallığını gösteren: tek hücreli organizmalar (Protista) ve çok hücreli organizmalar - hayvanlar (Animalia) ve bitkiler (Plantae), 1866.

Benzetme kavramlarına tanım olarak yaklaşp, infografik örnekler üzerinden detaylandırmak için, metafor, analogi ve alegori gibi sanat ve tasarımda sözü geçen kavramlara büyüteçle bakmak faydalı olacaktır. Metafor, birçok bilim dalında, anlatım ve öğretim aracı olmasıyla beraber, "meta" eki ve "phérō" kelimesinden türetilen bir kavramdır (Demir & Yıldırım, 2019: 1086). Metafor ve mecaz kimi zaman karıştırılabilen kelimelerdir. Demir & Yıldırım'a göre iki kavram şu şekilde ayrıştırılmıştır:

"Mecaz, bir anlatım biçimi; metafor ise bu anlatımda kullanılan anlatım malzemesidir. Metafor, sanatçıya göre anlatımı güzelleştiren veya etkili kılan unsur; muhatabına göre ise okuma hazzı veren yahut anlamayı kolaylaştıran benzerlikten, anırtıma unsurundan ibarettir ki bu durum, okuyucu açısından çoğu kez bir "misal/örnek" işlevi görmektedir... Metafor, bir anlatım biçimi değildir; bir olguyu, bir durumu, bir düşünceyi veya bir olayı anlatırken, anlatılmak istenen durum, olay veya düşünceyle ilişkilendirilen (gönderme yapılan, kendisine benzetilen, hatırlatılan) bir tasavvur, bir olay, durum veya bir varlıktır. Bu bağlamda metafor; anlatılmak istenen değil, anlatımı ve anlamayı etkileyici kılan, anlaşılmasını kolaylaştıran bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır" (Demir & Yıldırım, 2019: 1088-1089).

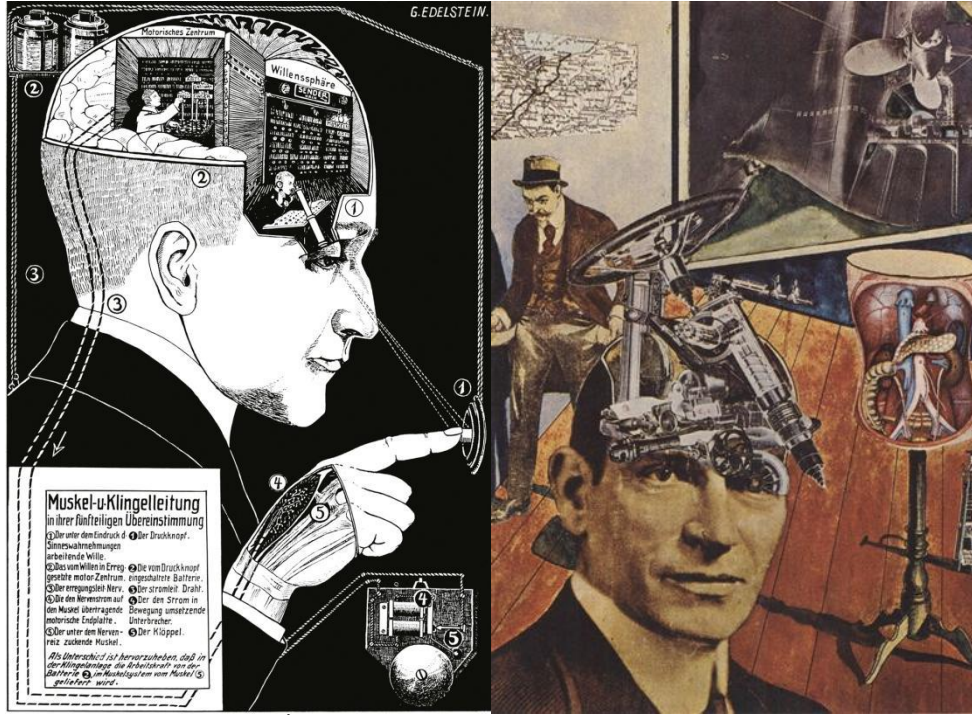
Metafor daha çok kavram anlamında soyut bir anlatım olarak gösterilse de, somut bir biçimde de görselleştirilmektedir. Diğer benzetme türü olan analogi, metafora göre daha rahat algılanabilen somut bir kavramdır. Analogiler, iki şeyin benzerliklerinin daha yüksek oranda olduğu, sembolik olarak ve genel olarak daha hızlı algılanabilen kısacası somut bir kavramdır. Prof. Dr. Erdal Cengiz, analogiyi şu şekilde ifade etmiştir: iki şey arasındaki benzerlik kurma ve iki farklı şeyin arasında kurulan benzerlik bağlantısıyla, birinin doğruluğundan diğerinin de doğru olabileceği analizi olarak tanımlamıştır (Cengiz, 2020, Erişim Tarihi: 12.04.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=lvuOP2nDco8>). Bir diğer benzetme türü de, izleyicinin ya da okuyucunun gördüğü ve duyduğunun ötesinde anlamları sezgisel yollarla varabileceği bir durum olan alegoridir. Giderer, alegoriyi, "...kişiler, objeler ve olayları genişletilmiş bir metafor biçiminde yazıyla veya görsel olarak anlatma..." olarak tanımlamıştır (Giderer, 1993: 7). Gökkaya ve Kurtman ise, bir imgeye farklı anlatım biçimleriyle yüklenen anlamlandırmaların, eserin geneline yayılmış ve bütününde fark edilebilen imgeler toplamı olarak ifadelendirmiştir (Gökkaya ve Kurtman, 2020: 209).

İnfoğrafiklerde metafor örneklerine çok rastlanılmamaktadır. Daha çok benzetme ya da analogi kavramıyla özdeşleşen örnekler dikkat çekmektedir. Metaforik örnek tasarımlar daha çok sanat üretimlerinde görebilmek mümkün olmakla beraber poster tasarımlarında da bu örnekler dikkat çekmektedir. Metafor ve alegori örnekleri, izleyiciye sorgulama şansı veren farklı ima kavramlarını düşündüren örneklerdir. Makalenin bu bölümünde, benzetme örneklerinin yer aldığı, infografik tasarım örnekleri incelenecektir. Bu bölümde, özellikle inceleme anlamında Fritz Kahn'ın kavramsal bir bakış açısıyla insan vücudunu infografikler ile yansıtmaları bir başlangıç noktası olacaktır. Kahn'ın üretimlerinde hem bilgilendirme hem de içerik olarak fantastik ve etkileyici bir sunumun geleceğe ışık tutan bir örnek olarak temsil etmesi dikkat çekicidir. Kahn, insan vücudunun yapısını ve işlevini çok benzersiz bir şekilde görselleştiren bir jinekolog ve popüler bilim yazarıdır. Günümüzde ön plana çıkan ki belli bir zamana kadar kayıplarda olan eseri, İnsanın Hayatı (*Das Leben des Menschen*, 1922-1931), görsel analogi ve metaforların farklı bir biçimde bilimin ve tasarımın kesiştiği bir infografiktir (fritz-kahn.com, ty, Erişim Tarihi: 13.04.2021, <https://www.fritz-kahn.com/about/>). Fritz Kahn, insan vücudunu, farklı bir bakış açısıyla değerlendirmiştir. Sanayicilik ve anatomi arasında eğlenceli ama öğretici bir karşılaştırma sunan ve geleneksel tıbbi diyagramı 20. yüzyıl grafik tasarımına yükselten kavramsal tasarımlar ile öncülük yapmıştır.

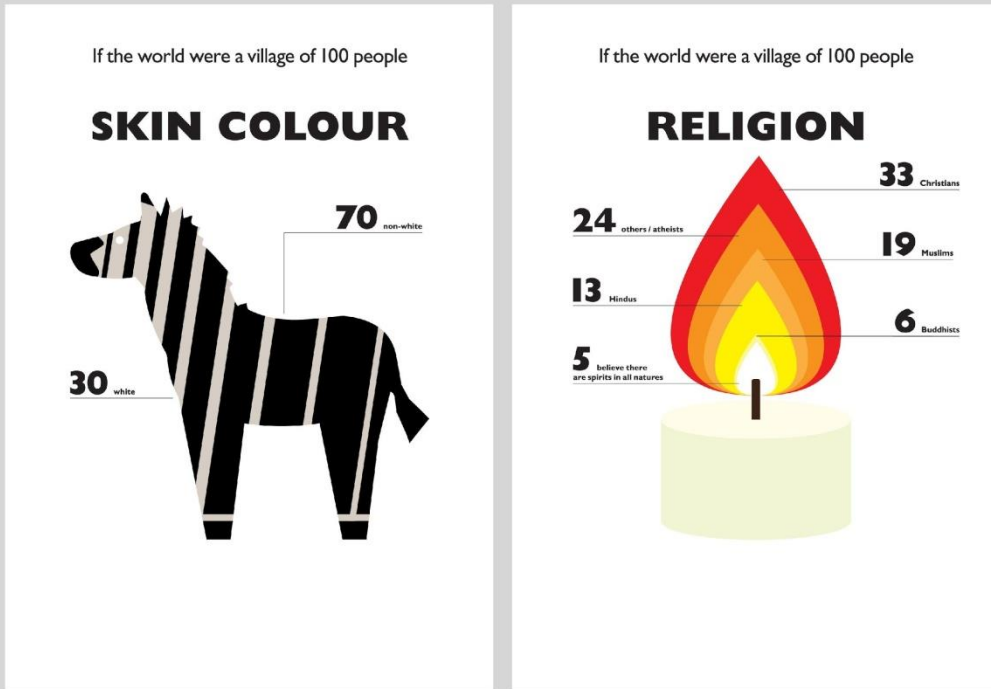


Resim 4: Fritz Kahn, Soldaki Resim, 1926, Endüstriyel Saray Olarak İnsan, Sağdaki Resim, Günlük Saç Büyümesi, ty.

Kahn'ın amacı, vücudun karmaşıklıklarını, herkesin bağ kurabileceği ve anlayabileceği görsel anlatılar aracılığıyla ifade etmektir. Kahn ve yayıncı Franckh'sche Verlagshandlung, günümüzdeki metafor ve analogilerin örnek olarak temellendirildiği infografikler olarak adlandırılabilir. anatomik görselleştirmeler gerçekleştirmişlerdir. Yazar Rick Poyner, Bu görselleştirmeleri, fantastik bir kurguyu yansımasıyla beraber, Yeni Nesnellik, Art Deco ve Sürrealizm gibi tarzları yansıttığının altını çizmiştir. Poyner, *Leben des Menschen* (1924)'de kapı ziline basan kesik başlı adamını (Resim 5), Raoul Hausmann'ın *Tatlin at Home* (1920) filminde bir beyin için makine parçaları kolajı yapan adamın (Resim 5) kavramsal bir akrabasına benzetmiştir (Poyner, 2010).



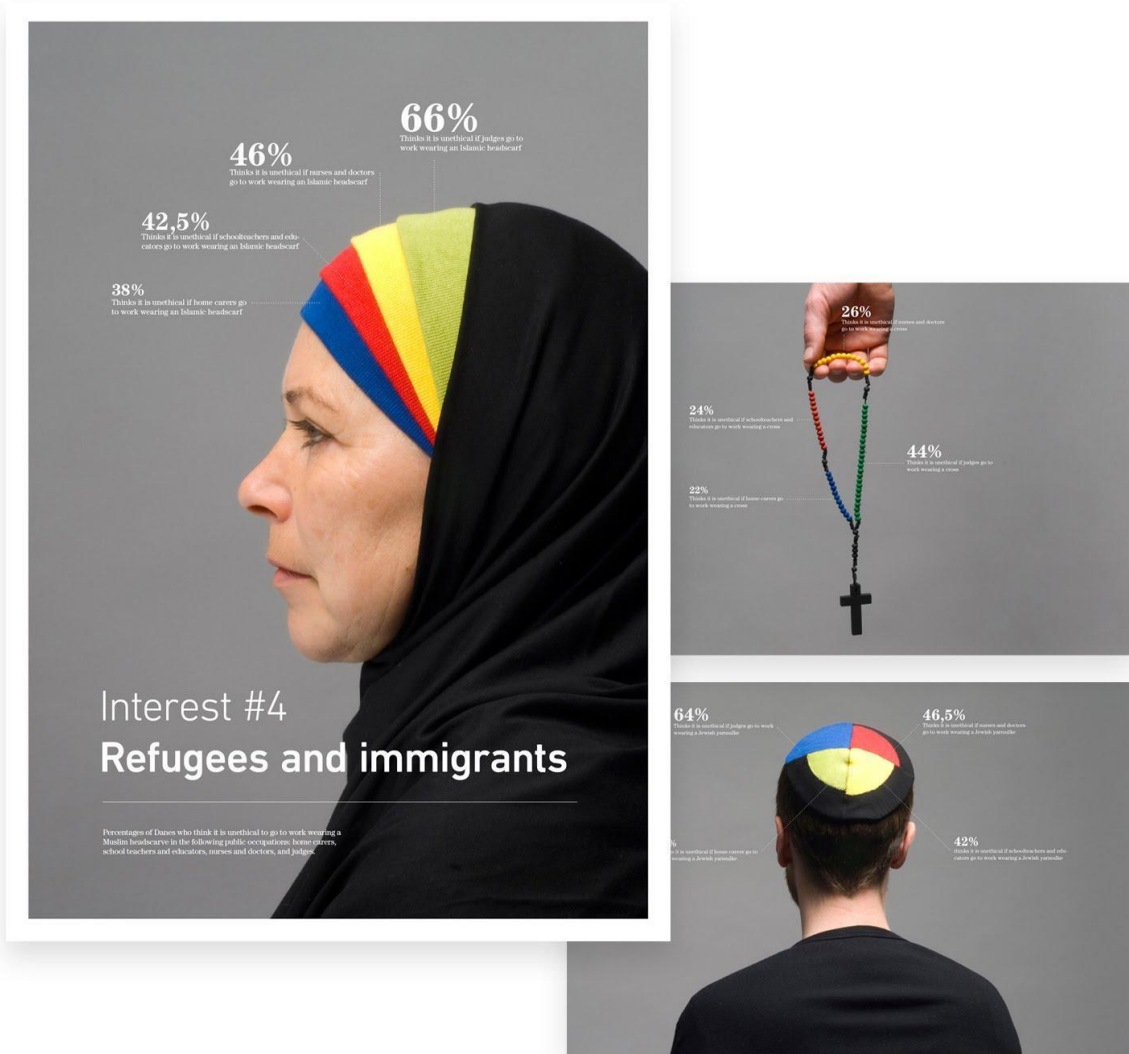
Resim 5: Solda, Bir İnsanın Yaşamı, 1924. Sağda, Raoul Hausmann Tatlin at Home, 1920.



Resim 6: Toby Ng, The World of 100. Solda Ten Rengi ve Sağda, Din isimli Posterler, 2008.

Dünya 100 kişilik bir köy olsaydı, nasıl değişimler olurdu? Sorunun cevaplarının arandığı bir poster serisinde, bazı istatistikler üzerinden görselleştirmeler tasarlanmıştır. Maria Popova'nın aktarımıyla, bu 20 afişlik set, çeşitli sınıflandırmalar altında nüfusun dünya geneline yayılması ile ilgili istatistikler üzerine inşa edilmiştir. Rakamlar, alegorik benzetmelerle farklı simgelere dönüştürülerek yansıtılmıştır. Popova'ya göre posterler, minimal bir anlayışla tasarlanmasının yanı sıra, basit vektörel illüstrasyonlarda toplum 100 kişiye indirgenerek farklı bir değerlendirme gerçekleştirilmiştir. Ayrıca buradaki benzetme yöntemi, yazar

tarafından deneysel bir tavır olarak görülmüştür (Popova, ty, Erişim Tarihi: 20.03.2021, <https://www.brainpickings.org/2009/03/13/the-world-of-100/>).



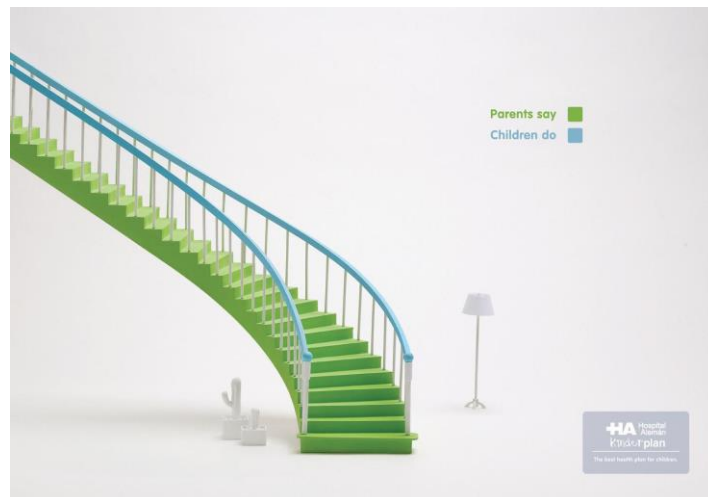
Resim 7: Peter Ørntoft, Interests No. 4. Mülteciler ve Göçmenler, ty.

Resim 7’de, Danimarka halklarının kamu mesleklerindeki dini semboller hakkındaki görüşlerini gösterilmiştir. Diyagramlar, belirgin renkler ile çarpıcılığı arttırılarak ve istatistikler eklenerek fotografik anlayışın ötesine taşınmıştır. Renkler, geleneksel dini sembol ve giysilerin üzerinden yansıtılmıştır. Matthews, Şemayı tasarlamak için bir başörtüsü, bir kipa ve bir Hristiyan dua tesbihinden yararlanıldığını ifade etmiştir. Tasarımın çıkış noktasının Danimarkalıların kamuda dini semboller takmanın etik olduğunu düşünüp düşünmedikleri sorusunu yansıtarak izleyicinin bu konuda sorgulamasını sağlamaktır (Matthews, 2015, Erişim Tarihi: 21.03.2021, <https://freeyork.org/people/21-best-real-life-infographics/>).



Resim 8: Moodley Design, Marion Lutenberg, Caritas Kontaktladen, Yıllık Rapor, ty.

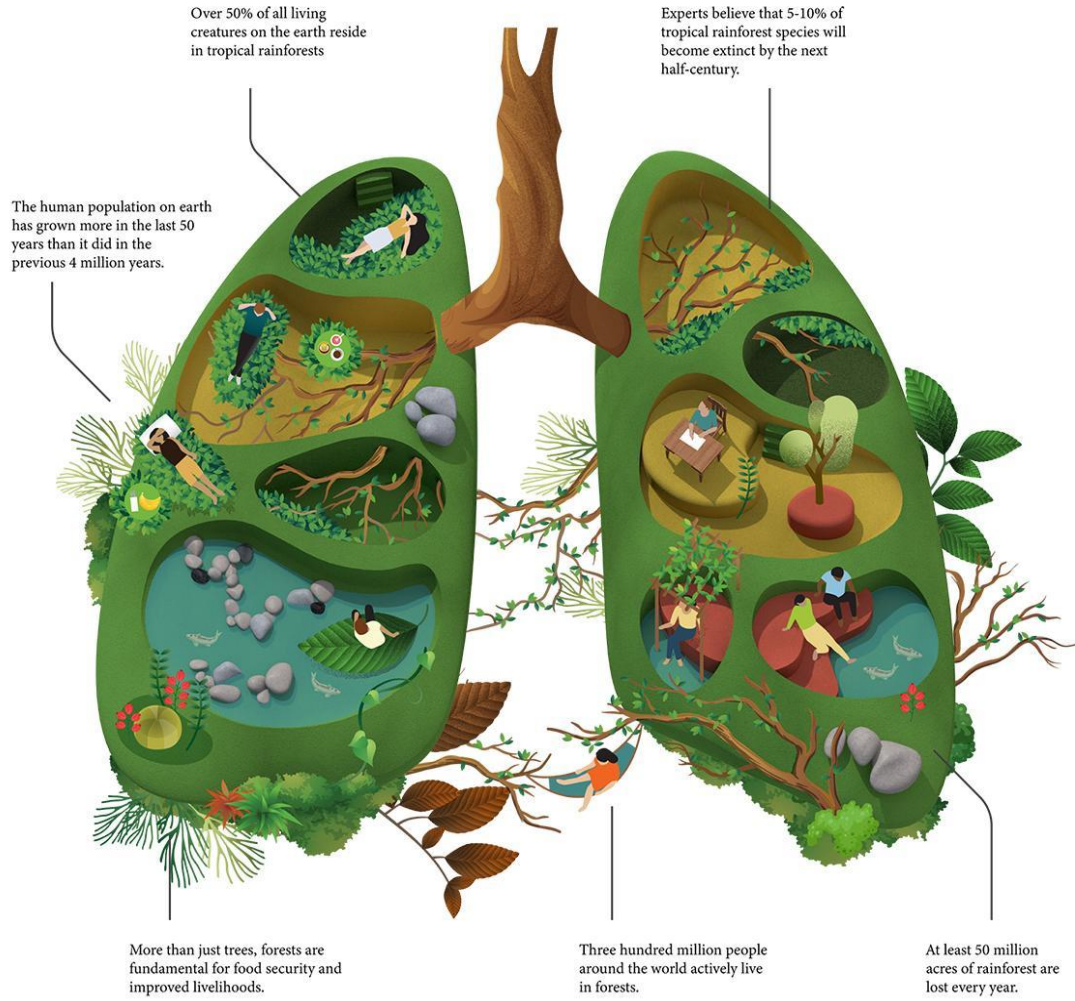
Resim 8’de, Gerçek hayattaki nesnelerin foto grafik olarak kullanımıyla oluşturulan bir infografik yer almaktadır. Bu infografikte, uyuşturucu bırakma merkezine destek sağlayan Avusturyalı bir sosyal organizasyon olan Caritas Kontaktladen’in farklı bir dille uygulanan yıl sonu raporu görselleştirerek sıradan bir tasarım anlayışının dışına çıkmıştır. Stinson’un ifadesiyle, tasarımcı Luttenberger, istatistikleri görselleştirmek için çubuk grafikler ve pasta grafikler yerine arkadaşları ve fiziksel nesneleri kullanmıştır. Bulaşıcı hastalıkları olan insanların sayısını yansıtabilmek için, sakızı dört farklı ayakkabının altına yapıştırmış, sakızın uzama boyutunun yüksekliği ve alçaklığına göre, bulaşıcı hastalığa sahip insanların yüzdesi ifade edilmiştir. Yazarın anlatımıyla bu durum: "Yaklaşık 50 parça sakız çiğnemek zorunda kaldık... Sonra onu gerçekten sıcak ve esnek hale getirmek için bir saç kurutma makinesi kullanıyoruz" şeklinde ifade edilmiştir (Stinson, 2014, Erişim Tarihi: 21.03.2021, <https://petapixel.com/2015/01/15/photography-data-collide-infographics-created-physical-things/#more-155976>; Zhang, 2015, Erişim Tarihi: 11.02.2021, <https://www.wired.com/2014/12/clever-infographics-use-items-lifted-everyday-life/#slide-id-1684179/slide-id-1684179>).





Resim 9: Ebeveynler Söyler, Çocuklar Başka Bir Şey Yapar, Del Campo Nazca Saatchi & Saatchi, Buenos Aires, Argentina, Merdiven (En Üstte), Ağaç (Ortada) ve Kurabiyeler (En Altta), ty.

Resim 9’da, Arjantin’deki Aleman Hastanesi, çocukların davranışları ile ailelerinin karşılaştırıldığı bir infografik reklamını tanıtmıştır. Bu reklamda, grafiklerdeki veriler nesneler ile bütünleştirilmiştir. Reklamdaki infografikte, çocukların %100 kontrol edilemediği ve ailelerinin yönlendirmelerinin tam tersini yapma eğiliminde oldukları anlatılmak istenmiştir. Tasarım, basit ve yaratıcı bir kurguda nesne ve diyagramların birbirine kaynaştırılarak oluşturulmuştur. Grafikteki detaylar incelendiğinde, ebeveynlerin çocuklarının yapması gerektiğini söylediği şeyler yeşil renkle (merdivenlerden aşağı inerek) ve gerçekte çocukların yaptıkları ise (korkuluktan aşağı, yaralanma riski taşıyan) maviyle boyanmıştır (Adaddictive.com, 2019, Erişim Tarihi: 20.03.2021, <https://adaddictive.com/hospital-aleman-3/>).



Forest

Resim 10: Jing Zhang, Doğa ve Biz Serisinden - Orman, *Nature and Us – Forest*, ty.

Resim 10'da, akciğerlerin ve ormanların benzeşiminden yararlanılarak üretilen illüstrasyon odaklı bir infografik yer almaktadır. Tasarımcı, Jing Zhang, kişisel çalışmasında, çevre sorununa olan duyarlılığını sayıları temel alarak yansıtmıştır. Çalışmada, su kaynakları, Orman, Tarım, Ekosistem, Biyo çeşitlilik, Yeşil Ayak İzi, insan faaliyetlerinin ve doğanın birbirini nasıl etkilediği ile ilgili konuları bir seri halinde infografikler ile sunulmuştur (Green, 2018, Erişim Tarihi: 23.02.2021, <https://medium.com/@ann.green/nature-and-us-822a041a016b>).

Sonuç

Tarihin en eski devirlerinden bu yana birikim halinde olan görsel ve yazınsal veriler, insanlığın tüm dönemlerinin anlatıldığı büyük resimdeki hikâyenin önemli detaylarıdır. Bu süreçte iletişim anlamında, görsel ve yazının birleşimi ile bilgi, daha net algılanabilen bir mecra döndürülmüştür. Bu dönüşüm sürecinde, sanat, tasarım ve teknolojik ilerlemelerin organizasyonu ile çeşitli görselleştirme yöntemleri gelişmiştir. Bilgilendirme tasarımı uygulamalarından birisi olan infografikler, geniş verinin içerisinden alınan bilgiyi hikâye kurgusuyla anlamlandıran bir tasarım olarak ön plana çıkmıştır.

İnfoğrafikler, grafik tasarımın görsel kurgusuyla örtüşen tasarım anlayışıyla geniş yelpazedeki durum ve vaka incelemeleri örnekleri ile izleyicinin karşısına çıktığı gözlemlenebilmektedir. İnfoğrafik görselleştirme örneklerinin içerisinde benzetme türlerinin kullanılarak oluşturulan grafik örneklerin dikkat çekmektedir. Benzetme türleri olan, metafor, alegori ve analoji gibi kavramların daha çok edebiyat ve sanat kapsamında örneklerinin var olduğu aşikârdır. İnfoğrafiklerde, daha çok analoji örneklerinin yer aldığı makale içerisindeki örneklerle ifade edilmiştir. Bu durumun sebebi olarak, metafor ve alegorinin daha soyut anlatım biçimleriyle ilişkili olmasından kaynaklandığıdır.

Bilgi görselleştirmesi gibi bir amacın içerisinde, daha iyi algılanabilen somut anlatım yöntemleri ile kurgulanan infografiklerin üretilmesi gerekmektedir. Elbette ki, benzetme yöntemleri ile tasarlanan infografik üretimlerin daha etkileyici bir iletişimi oluşturduğu araştırmadaki örnekler ile fark edilebilmektedir. Bahsedilen yöntemin aslında geçmişte örneklerinin var olduğu anlaşılmaktadır. Benzetme anlayışının yer aldığı infografiklerdeki bilgilendirme ile herkesin daha iyi bağ kurabileceği düşüncesi bir öneri olarak düşünülebilir. Diğer yandan kavramsal tasarım önerilerinin bilgilendirme anlayışına sahip infografikler için kullanılıp kullanılmaması gerektiği problemi de ortaya çıkabilmektedir. Unutulmamalıdır ki disiplinler arası bakış açısının verdiği cesaret ile yeni anlayışlar ve deneyimler, bilginin görselleştirilmesi amacına da katkılar sağlayacaktır.

Kaynaklar

- "Hospital Aleman". *Adaddictive*, 20.02.2021, <https://adaddictive.com/hospital-aleman-3/>. 2019.
- Akbayır, Zuhal. "Bana bir hikaye anlat: Marka iletişiminde hikayeleştirme ve internet." *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi* 6.2 (2016): 67-84.
- "Analoji (Benzeşim) Nedir? - Prof. Dr. Erdal CENGİZ.". YouTube, YouTube, 1 June 2020, www.youtube.com/watch?v=lvuOP2nDco8. 12.04.2021.
- Demir, Celal, and Özge KARAKAŞ YILDIRIM. "Türkçede Metaforlar ve Metaforik Anlatımlar." *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 21.4 (2019): 1085-1096.
- Durmaz, Ömer. "Bilgilendirme Tasarımı." *Grafik Tasarım Görsel İletişim Kültürü Dergisi*, Sayı 28, 2009, 01:28-29, Ege Basım, İstanbul. 2009.
- Fogel, Becky. "Show, Not Tell: The Rise of the Infographic". Science Friday, 18 October 2013, <http://www.sciencefriday.com/articles/show-not-tell-the-rise-of-the-infographic/>. 20 Mart 2021.
- "Fritz Kahn: Admired, Displaced, Forgotten – And Rediscovered" Fritz Kahn, t.y, <https://www.fritz-kahn.com/about/>. 13 Şubat 2021.
- Giderer, Birsan Gültekin, "Resimde Alegori", Sanatta Yeterlilik, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara. 1993.
- Karayel Gökkaya, E, Kurtman, C. "Alegorik Anlatım ve Rönesanstan Modernizme Batı Resminde Yansıması". Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi 0 (2020): 207-238 <<https://dergipark.org.tr/en/pub/yyusbed/issue/57069/804668>>
- Green, Ann. "Nature and Us". Medium, 7 November 2018, <https://medium.com/@ann.green/nature-and-us-822a041a016b>. 23 Şubat 2021.
- Güler, Tuğcan. "Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama", Sanatta Yeterlilik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir. 2008.
- Horn, E. Robert. "Bilgilendirme Tasarımı: Yeni Bir Mesleğin Doğuşu." *Grafik Tasarım Görsel İletişim Kültürü Dergisi*, Sayı 28, 2009, 01: 30-39, Ege Basım, İstanbul. 2009.
- Matthews, Flynn. "21 Best Real Life Infographics". Freeyork, 2015. <https://freeyork.org/people/21-best-real-life-infographics/>. 21 Ocak 2021.

Meirelles, Isabel. Designing for information, Rockport Publishers, Printed in China. 2013.

Popova, Maria. "The World of 100: Our Global Village", Brain Pickings, (ty). <https://www.brainpickings.org/2009/03/13/the-world-of-100/>. 20 Ocak 2021.

Poynor, Rick. "Machine Head", Eye Magazine, First published in Eye no. 75 vol. 19. 2010. <http://www.eyemagazine.com/feature/article/machine-head>. 13 Ocak 2021.

Stinson, Liz. “Clever Infographics That Use Items Lifted From Everyday Life”, Wired, 18 December 2014. <https://www.wired.com/2014/12/clever-infographics-use-items-lifted-everyday-life/#slide-id-1684179/slide-id-1684179:>. 19 Ocak 2021.

Vital, Anna. "What Is an Infographic", Adiomia. 22 November 2018. <https://blog.adioma.com/what-is-an-infographic/>. 26 Ekim 2020.

Zhang, Michael.” Photography and Data Collide In These Infographics Created with Physical Things”, Peta Pixel, 15 January 2015. <https://petapixel.com/2015/01/15/photography-data-collide-infographics-created-physical-things/#more-155976>. 11 Ocak 2020.

Görsel Kaynaklar

Resim 1: JF Ptak Science Books, <https://longstreet.typepad.com/thesciencebookstore/2013/03/jf-ptak-science-books.html>, [Erişim Tarihi: 06.01.2021]

Resim 2: Twitter, <https://twitter.com/adolfux/status/739979487605968898/photo/1>, [Erişim Tarihi:11.01.2021]

Resim 3: Researchgate, https://www.researchgate.net/figure/Illustration-from-Monophyletischer-Stammbaum-der-Organismen-Haeckel-1866-plants-form_fig4_259700974, [Erişim Tarihi: 20.01.2021]

[illegible]

Resim 4-b: Mutual Art, <https://www.mutualart.com/Artwork/Tatlin-at-Home/092F377DA1E1D3CD>, [Erişim Tarihi: 27.10.2020]

Resim 5-a: Eye Magazine, <http://www.eyemagazine.com/feature/article/machine-head>, [Erişim Tarihi: 13.02.2021]

Resim 5-b: Mutual Art, <https://www.mutualart.com/Artwork/Tatlin-at-Home/092F377DA1E1D3CD>, [Erişim Tarihi: 13.02.2021]

Resim 6: Toby Ng Design, <https://www.toby-ng.com/works/the-world-of-100/>, [Erişim Tarihi: 20.01.2021]

Resim 7: Behance, <https://www.behance.net/gallery/924345/Information-graphics-in-context>, [Erişim Tarihi: 21.02.2021]

Resim 8: Petapixel, <https://petapixel.com/2015/01/15/photography-data-collide-infographics-created-physical-things/#more-155976>, [Erişim Tarihi: 16.08.2020]

Resim 9: Adaddictive, <https://adaddictive.com/hospital-aleman-3/>, [Erişim Tarihi: 20.01.2021]

Resim 10: Behance, <https://www.behance.net/gallery/65674267/Nature-and-Us>, [Erişim Tarihi: 23.01.2021]

INFOGRAPHICS: IN THE EFFECT OF KNOWLEDGE WITH GRAPHICS COMPARISONS USED

Şerafettin DEDEOĞLU, Mehmet NUHOĞLU

ABSTRACT

The democratic reproduction of knowledge and its interaction with more people is based on the use of paper after writing and the invention of printing techniques. Fitting information from tablets to manuscripts, printed books and mobile media as a space has caused a significant memory squeeze. The contributions of science, art and design have been used in order to explain the great memory formed in the adventure of history and to filter the information needed from this pile. In order to explain information clearly, it has created the need to create information visualization techniques that can be considered the ancestor of most diagrams and similar graphics today. With a multi-layered design approach, infographics are graphic fictions that allow the audience to make inferences with visualizations of the story to be told. The reason for the use of infographics is related to the need to make large masses of information easily understood and to manage information. In the transfer of the story structure of the information, "analogy" methods were used while applying the infographics. In the article, concepts such as analogy, allegory and metaphor, which have different methods of analogy, will be examined through examples, and the interaction of information and simulation methods will be analyzed through graphics.

Keywords: Infographics, Graphic, information, metaphors