

To Cite This Article: Yum, M.S. (2025). Bergama Cultural Center Wayfinding Design Project. *Journal of Interior Design and Academy*, (1), 1-20.

DOI: 10.53463/inda.20250339

Submitted: 03/03/2025

Revised: 21/04/2025

Accepted: 29/05/2025

BERGAMA CULTURAL CENTER WAYFINDING DESIGN PROJECT

Bergama Kültür Merkezi Yönlendirme Tasarımı Projesi

Mehmet Sinan YUM¹

Öz

Yönlendirme tasarımı disiplinler arası bir tasarım yaklaşımıdır. Mimari niteliklere bağlı olarak bu yaklaşımın odağında ürün tasarımı, grafik tasarım ve dijital tasarımı kapsayan mekânsal kullanıcı deneyimi yer almaktadır. Bu çalışmada, Emre Arolat Architects tarafından tasarlanan Bergama Kültür Merkezi projesine yönelik olarak, yazarın danışmanlığında Başak Atalay Design Studio tarafından geliştirilen yönlendirme tasarımı sunulmaktadır. Bu kapsamda, yönlendirme tasarımının metodolojisi, tasarım süreci ve çıktıları incelenerek, yönlendirme senaryosunun tarihî çevreye ve projeye katkısı analiz edilmektedir. Kalitatif çalışmanın temel amacı, kültürel değer taşıyan ve kent belleğine katkı sağlayan Ege bölgesine ait projenin akademik olarak incelenmesi hedefi bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İç mimarlık, disiplinlerarası tasarım, kurumsal kimlik, yönlendirme tasarımı

Abstract

Wayfinding design is an interdisciplinary design approach. Depending on architectural qualities, this approach focuses on spatial user experience, including product design, graphic design, and digital design. This study presents the wayfinding design developed by Başak Atalay Design Studio under the author's consultancy for the Bergama Cultural Center project designed by Emre Arolat Architects. In this context, the methodology, design process, and outputs of the wayfinding design are examined and the contribution of the wayfinding scenario to the historical environment and the project is analyzed. The main purpose of the qualitative study is to academically examine the project belonging to the Aegean region, which has cultural value and contributes to the city's memory.

Keywords: Interior architecture, interdisciplinary design, corporate identity, wayfinding design

¹ **Correspondence to:** Assoc. Prof. Dr., İstanbul Ticaret University, İstanbul, msyum@ticaret.edu.tr, ORCID No: 0000-0002-0869-2967

1.GİRİŞ

Yönlendirme tasarımı yaşanan deneyimi artıran bir fırsattır. Yönlendirme kavramı ilk olarak mimar Kevin Lynch (1960) tarafından yayınlanan ‘Şehrin imajı’ adlı kitabında kullanılmıştır. Kitapta kent imajını organize eden 5 temel eleman olarak yol, belirgin yer objesi, yöre, bariyer ve kesişim olarak ele alınmaktadır. Çalışmada sunulan belirgin yer objesi tanımı, insanların dolaşım sırasında referans aldıkları ve hatırdaki kalan noktalar olarak kullanılmaktadır. Lynch, haritaları, sokak numaralarını, yönlendirme işaretlerini ve diğer elemanları yönlendirme sistemi olarak tanımlamaktadır. Ziyaretçilerin karmaşık yapılar içinde yön bulmaları, yönlendirme tasarımı sayesinde gerçekleşmektedir. Yön bulma süreci boyunca duyulan, görülen, koklanan ve dokunulan birçok eleman sayesinde yönlendirme sağlanabilir. Piaget ve Inhelder’a (1967) göre yön bulma, çocuklukta öğrenilen ve büyüdükçe gelişen doğal bir beceridir. Yön bulma insanların hayatları boyunca bir noktadan diğeri arasında hareket ederek katıldıkları temel bir etkinliktir. Yönlendirme tasarımı kapalı ve açık mekanlarda ziyaretçilerin gidecekleri noktayı bulabilmelerini amaçlayan bir bilgilendirme tasarımı alanıdır. Yönlendirme ve işaretlendirme tasarımı, ana giriş, çıkış, kavşak, yaya veya araç trafiğinde, sembol, tipografi ve ok gibi grafik elemanların kullanımını kapsamaktadır (Gibson, 2009). Araştırma mimarlık ve iç mimarlık alanında değer taşıyan bir projeye ait özel olarak tasarlanan yönlendirme senaryosu elemanlarını sunmakta ve bu üretimleri projeye entegrasyonunu değerlendirmektedir. Çalışmada yer alan proje mimari, iç mimari ve yönlendirme tasarımı ürünleriyle bir bütünü oluşturmaktadır. Bunun temel sebebi yönlendirme tasarımı elemanlarının disiplinler arası tasarım alanlarına uygun şekilde geliştirilmesi gerekliliğidir. Bu bağlamda genel olarak yönlendirme tasarımı elemanları mimari, iç mimari, ürün tasarımı, grafik tasarım ve dijital tasarım gibi alanların ortak üretimlerini kapsamaktadır. Yönlendirme tasarımının temel amacı yapısal algıyı destekleyerek mekânsal iletişimin etkin biçimde sağlanmasıdır. Grafik tasarım alanının yapısal özelliklere entegre edilerek kullanılmasının birincil sonucu mekânsal etkileşim ile ilgilidir ve özellikle kamusal yapılarda güvenlik konusunda birçok kural ve regülasyonun olması nedeniyle iç ve dış mekânda konumlandırılan yönlendirici, uyarıcı ve düzenleyici yönlendirme elemanlarının mimari yapıya entegrasyonu zorunluluk taşımaktadır. Çalışma, tartışma bölümünde EAA tarafından verilen proje talep belgesi (brief) ile uygulama sonuçları arasında oluşan farklılıkların tespit edilmesini kapsamaktadır. Bu bağlamda, uygulamanın kavramsal tasarımı ne kadar değiştirdiğinin tespit edilmesiyle uygulanabilirlik, konuma ait fiziksel şartlar gibi hangi kriterlerin etkili olduğunun belirlenmesi mümkün olabilir. Bu değişimlerinin nedenlerinin incelenmesiyle, projelendirme ve uygulama aşamalarında yaşanan süreçlerle ilgili kazanımlar sağlanmasını hedeflemektedir. Geçmiş değerlerin güncel değerlere dönüşümüne örnekleme oluşturan proje, disiplinler arası tasarım

yaklaşımlarının tüm boyutlarını kapsamaktadır. Kültürel bir olgu oluşturan mimariye mekânsal kullanıcı deneyimi ekseninde referans oluşturan proje, farklı ölçeklere sahip tasarım disiplinlerinin ilişkilendirilmesi adına önem taşımaktadır. Yazar tarafından gerçekleştirilen diğer araştırmalarda da olduğu gibi çalışma, kuram ile pratik arasında ilişki kurulmasını hedeflemektedir.

2. YÖNLENDİRME TASARIMI

Yönlendirme tasarımı ürün tasarımı, grafik tasarım ve dijital tasarımla ilgili üretimler yapılmasına rağmen mekânsal iletişim hedefleri doğrultusunda baskın olarak içmimarlık alanı kapsamına giren entegre ve disiplinler arası bir tasarım yaklaşımıdır. Yönlendirme tasarımı, en yaygın yön bulma performansı artırıcı yaklaşımdır. Birçok akademik çalışma, yön bulma performansı ile yönlendirme elemanları arasındaki verim artırıcı ilişkiyi değerlendirmektedir (O' Neill, 1991; Hölscher, Büchner, Brösamle, Meilinger ve Strube, 2007). Tasarlanan elemanların sunduğu yönlendirici bilginin ziyaretçi kimliklerine uygunluğu önem taşımaktadır. İşaretlerin yeterince açıklayıcı olmadığı, sunulan bilginin karışık olduğu ve çok fazla işaretlendirmenin bulunduğu durumlar mevcuttur (Montello ve Sas, 2006). Bu tip durumlarda yönlendirme kafa karışıklığına sebep olabilmektedir. Sorunlu alanların ve yönlendirme uygulamalarının tespit edilmesiyle, dil, piktogram, konum bilgisi gibi ortak referans sistemlerinin kullanılması, problemin çözülmesi açısından önem taşımaktadır. Yönlendirme tasarımı değişken hacimli projelerde yer alan tasarım odaklı bir danışmanlık hizmetidir. Yönlendirme tasarımının sonucu olarak birçok farklı projede, mimari, iletişim, sağlık ve güvenlik gereksinimleri karşılanmaktadır. Acil durumlar açısından direkt ve net bilgi sağlayacak biçimde tasarlanması gereken yönlendirme tasarımı senaryosu, akıl karışıklığı yaratmamalıdır. Yönlendirme tasarımı kural rehberinde temel prensiplerin tutarlı yapısı, daha sonra yapılacak olan ek ürünler veya üretimler açısından değer taşımaktadır. Farklı firmaların projeye dahil olduğu koşullarda aynı kurumsal kimlik rehberine sadık kalınması, tasarım dilinin devamlılığı açısından bir gerekliliktir. Yönlendirme tasarımının katkı sağladığı tasarım ve hizmetle ilgili değerlerin sınıflandırılması mümkündür.

- a) Mimari değerler: Yapının özelliklerine ve temasına uygunluk.
- b) Mekânsal değerler: Mekânda doğru dolaşım sağlanması.
- c) Grafik değerler: Mekâna dair grafik bütünlük ve iletişim sağlanması.
- d) Estetik değerler: Genel temaya uygun mekânsal bütünleşik tasarım dili.
- e) Güvenlik odaklı değerler: Acil durumlara yönelik bilgi sağlanması.
- f) Hizmet odaklı değerler: Ziyaretçilerin ihtiyaçlarının karşılanması ile alakalı hizmetler.
- g) Peyzaj odaklı değerler: Çevresel yönlendirme ve peyzaj.

Mekânsal niteliklere uygun yönlendirme tasarımının doğru yapılması her ne kadar estetik açıdan önemli olsa da tasarım performansının en güçlü olduğu değer güvenlik ve hizmet odaklı değerlerdir. Kamusal yapılarda oluşabilecek acil durumlarda güvenlik şartnamelerine uygun uyarı yönlendirmelerinin mevcudiyeti önem taşımaktadır. Sunulan tüm değerlerin verimi sonucunda hedeflenen kullanıcı deneyimi sağlanırken, aynı zamanda yapının ticari ve estetik değeri üzerinde de katkı sağlamaktadır. Bilgi tasarımcısı Paul Mijksenaar (2008) tasarımın etkili olması için ilginin her daim güçlü tutulması gerektiğini söylemektedir. Bu bağlamda yönlendirme tasarımı kurgusu ve elemanlarının kullanıcıların ilgisini çekmesi, bilgiyi sunması ve etkin iletişim kurması gerekmektedir.

2.1. Yönlendirme Tasarımı Özellikleri ve Aşamaları

Yeni bir yönlendirme sistemi geliştirme aşamasında dikkate alınması gereken bazı kriterler mevcuttur. Öncelikli olarak sunulan bilginin anlaşılabilirlik ve okunabilirlik derecesinin doğru seviyede tasarlanması gerekmektedir. Yönlendirici işaretlerin sürekliliğinin hesaplanarak konumlandırma işleminin hedefe ulaştırmaya yönelik yapılması önemlidir. Bu tip senaryolarda kaçınılması gereken bazı hatalı durumlar mevcuttur; ilk durum aşırı yönlendirme elemanı kullanılması, ikincisi ise eksik eleman kullanılmasıdır. Yönlendirme elemanları konumlarının ziyaretçilerin elemanları algılamalarını kolaylaştıracak şekilde olması gerekmektedir. Yönlendirme Tasarımı süreçlerinin, kavramsal tasarım, şematik tasarım, teklif evrak ve üretim kontrol aşamaları olarak aşamalandırılması mümkündür. Kavramsal tasarım aşamasında tasarım dili ve konsepti belirlenmektedir. Şematik tasarım aşamasında kavramsal değerler ürün gruplarının tasarlanmasında kullanılmaktadır. Tasarıma yönelik teklif belgesi hazırlanarak müşteriyle paylaşmakta ve kabul edilen tasarımlar üretim sürecine girerek, konulan prensiplere uygunluğu takip edilmektedir. Aşamalar projenin niteliğine göre farklı sürelerle yayılarak ilerleyebilir. Listede yönlendirme tasarımı geliştirme sürecinde takip edilmesi gereken kurallar sunulmaktadır. Bu kuralların sırayla; okunabilirlik, elemanların metin ve görsel netliği, üretim kolaylığı, farklı tasarım yaklaşımların uyumu ve bütünselliği, kullanıcı uyumlu arayüz ve grafik dil kullanımı, ergonomik uygunluk, tanınabilme ve bilgilendirici yönlendirme elemanına ait ayır edici özellikler, kullanıma yönelik cesaretlendirerek ilham verme, kolay anlaşılabilirlik, yapıya ait alanlar arasında birleştiricilik ve süreklilik sağlama, yapının ticari ve estetik değerini artırma olarak açıklanması mümkündür.

Yönlendirme elemanları projenin ihtiyaçlarına göre farklılıklar gösterebilmektedir. Mimari ve tasarım gruplarının seçtikleri elemanlar proje üzerinde konumlandırılır. Projelerde amaç, ürünler aracılığıyla yönlendirmek, bilgilendirmek ve uyarmaktır. Tüm ziyaretçilerin algılayabileceği bir senaryo ve dil oluşturulması gerekmektedir. Özellikle uluslararası kullanıma açık olan merkezlerde her ziyaretçi yerel dili konuşamayabilir, yazıları okuyamayabilir. Bu durumlarda yönlendirme

elemanlarında kullanılan piktogramlar gereken iletişimi sağlayabilir. Benzer biçimde yönlendirme elemanı üzerinde yazı için yeterli yer olmadığı koşullar için de piktogram kullanımı sorunları çözebilmektedir.

2.2. Yönlendirme Tasarımına Etki Eden Tasarım Alanları

Yönlendirme sisteminin iletişim ile ilgili üç soruya cevap verecek şekilde geliştirilmesi gerekmektedir; bu sorular: 'hangi bilgi sunulmalıdır, bilgi nerede sağlanacaktır ve hangi biçimde sağlanacaktır' şeklindedir. Bu amaçla fiziksel objelerden faydalanarak, kullanıcının bulunduğu noktadan hedefe ulaşması için ihtiyaç duyabileceği rota bilgisi ve ipuçları sağlanmaktadır. Destek bilgi ve yönlendirme, kullanıcılara karar noktalarında seçim yapılması gereken anlarda sunularak, takip etmeleri gereken yön ile alakalı karar vermeleri için sağlanmalıdır. Farklı mekanlarda alan özelliklerine göre geliştirilmesi gereken yönlendirme senaryosuna bağlı bilgilendirme, ziyaretçilere desteğe ihtiyaç duydukları konumlarda sunulmalıdır. Tüm alan haritalandırılarak hangi noktalara hangi elemanların konumlandırılması gerektiğine, muhtemel rotaların hesaplanması sonucunda karar verilmesi gerekmektedir. Viaene, Vanclooster, Ooms ve De Maeyer (2014), iç mekân içine yerleştirilen obje veya işaretlerin, yapının dikkat çekiciliğini ortaya çıkarttığını ifade etmektedir. Özgün bir obje veya işaret levhası yerleşimi sayesinde hedefe gidilen yolda ihtiyaç duyulabilecek tüm bilgi sunulmaktadır. Yapısal özelliklere uygun şekilde tasarlanan yönlendirme ürününün diğer objelerden, biçim, malzeme, pozisyon, renk ve grafik değerler sayesinde ayrışabilecek nitelikte olması gerekmektedir, zira belirgin yer objeleri buldukları konumla ilişkileri üzerinden tanımlanırlar. Güncel olarak tasarım disiplinleri arasındaki çizgiler incelenerek yok olmakta, bu durum kullanıcı deneyimi tiplerini etkilemektedir. Pine ve Gilmore (1998) deneyimin yaşanma biçimini üç farklı şekilde ifade etmektedir. Direkt etkileşim mekânda ani olarak dikkat çekerek yönlendiren elemanlardır. Dolaylı etkileşim ihtiyaç durumuna göre dikkat çeker ve bilgiyi iletir, örnek olarak wc piktogramları verilebilir. Endirekt iletişim ise acil durumlarda devreye girmektedir, örnek olarak alarm çalması ve kaçış planlarının yönlendirmesi gibi durumlar verilebilir.

Yönlendirme tasarımına etki eden kullanıcı deneyimi tasarımına dahil disiplinler, mimarlık, iç mimarlık, ürün tasarımı, iletişim tasarımı, grafik tasarım, etkileşim tasarımı, arayüz tasarımı ve peyzaj tasarımıdır. Her projede farklı ağırlıklarda olsa da tasarım disiplinlerinin entegrasyonu sonucunda ortaya çıkan yönlendirme tasarımı stratejisidir. Projenin başarısı, üretim süreci sonucunda ortaya çıkan ürün kalitesinin yanı sıra montaj ve kurulum süreci sonunda aynı kaliteyi korunmasıyla ilgilidir. Mevcut sektörel beklentiler incelendiğinde, tasarım sektöründe kısa zamanda kaliteli iş yapabilmek becerisinin önemine ek olarak, sunum ve iletişim becerilerinin de en üst seviyede olması zorunluluğu mevcuttur. Yönlendirme tasarımı denge kavramının tamamen içinde bulunan bir tasarım dalıdır. Bazı

durumlarda basit ve etkili olan tercih edilirken, bazı durumlarda detaylı ve estetik olan tercih edilebilmektedir. Bu konuda belirleyici olan etkenler arasında en önemlisi, tasarım grubunun yapının temasına ne derecede bağlı kalarak tasarım yaptığıdır. Her koşulda birçok farklı yol izlenmesine rağmen ortaya çıkan tasarım dilinin müşteri talebine ve ziyaretçi profiline uygunluğu önem taşımaktadır.

2.3 Mimari ve Yönlendirme

Arthur ve Passini (1992), yönlendirmenin kavramsal bir sorun olduğundan bahsederek süreci, bilgi işlenmesi, planlama ve kararın uygulanması şeklinde aşamalandırmaktadır. Yön bulma, takip edilecek rotanın seçilmesi, algılanamayan belirgin yerlere yönelik konumlandırma ve problem çözmeye yönelik net karar verilmesi becerisini barındırmaktadır (Montello ve Sas, 2006). Bu sebeple mimari mekanlarda kullanılan grafik tasarım elemanlarının, kullanıcıların değişen ihtiyaçlarının göz önünde bulundurulmasıyla tasarlanmaları gerekmektedir. Projelendirme aşamasında mekân ile bütünlük sağlamaları gereken elemanların, uzun süreli kullanımları ve kalıcı olmaları beklenmektedir. Kullanıcıların duygu, düşünce, algı şekilleri, etkileşim ve performans seviyeleri, tasarımı her zaman yönlendirmelidir. Doğru seçilmiş grafik elemanlar ve tipografi mimariye değer katmaktadır. Seçilen tipografi mimari ile ters düşmemeli, mimari ile entegre olmalıdır. İşlevsel ve etkin yönlendirme sistemlerinin kamusal ve ticari yapılar için önemi bulunmaktadır. Bu nedenle sistemlerin ziyaretçilere kullanıcı dostu, basit ve mantıklı çözümler sunması gerekmektedir. Kamusal alanların yatay ve dikey olarak büyümesinin sonucunda daha fazla ziyaretçi bir araya gelerek mekanları doldurmaya başlamıştır. Nüfus artışı ve yaşanan yoğunluk, kentsel ve mekânsal yönlendirme planlamasının gerekliliğine sebep olmaktadır. Bugün tüm kamuya açık ve kapalı mekanlarda yığılmanın engellenmesi adına yönlendirme tasarımı yapılmaktadır. Mekânsal yönlendirme tasarımı yerleşim planı, alanların özelliklerine göre yatay dolaşım ve dikey dolaşım olarak hazırlanmaktadır. Kamusal yapılarda yatay dolaşım, koridorlar, FOH ve BOH alanlarını kapsamaktadır. Dikey dolaşım ise asansör, merdiven ve yürüyen merdivenleri kapsamaktadır. Dikey hareket bireysel ve kolektif yönlendirme performansı ile alakalı kuvvetli etki sağlayabilmektedir. İç mekanlar daha ufak ve parçalanmış alanlardan oluştuğundan görüş mesafesi daha sınırlıdır ve sıklıkla maruz kalınan yön değiştirme ihtiyacı daha baskındır. En çok yoğunluğun yaşandığı yerler asansör, koridor ve merdivenlerdir. Amacın bulunulan noktadan varılmak istenen noktaya en hızlı şekilde ilerlemek olması sebebiyle kavşaklarda yönlendirme elemanlarının bulunması gerekmektedir. Özellikle acil durumlarda kavşaklarda kalabalık ve yoğunluk yaşanmaması önem taşımaktadır.

İç mekanlar, farklı katların mevcudiyetinden doğan üçüncü boyutun varlığından etkilenir (Brunner-Friedrich ve Radoczky, 2006). Dikey hareket dolaşım performansını ciddi şekilde etkileyebilir. İç

mekân dahilinde bulunan alanlar bölünmüş, görüş mesafesinin düşük olduğu, zorunlu yön değiştirmenin dış mekâna göre daha sıklıkla dayatıldığı alanlardır. Bu durumun bir sonucu olarak ziyaretçiler bilinmeyen bir ortamda hedef noktaya ulaşmada ciddi sorunlar yaşayabilirler. Ziyaretçiler dolaşım esnasında sıklıkla harita, tarif veya yönlendirme işaretlerine güvenirler. Ziyaretçilere yapılan yönlendirme tarifleri, belirgin yer objelerinden faydalanarak referans noktaları sayesinde ilerlemeleri konusunda kontrol sağlayabilir (Michon ve Denis, 2001). Bu amaçla projelendirme aşamasında kullanıcı deneyimi ön planda tutularak, mekânsal kavşak ve karar noktalarının belirlenmesi gerekmektedir. Ziyaretçileri taşıyacak olan görsel mesaj, pano ve diğer grafik elemanlar mekân içinde konumlandırılarak, iki nokta arasında süratli hareket ile hedeflenen noktaya varmaları sağlanmalıdır. Projelendirme aşamasında birincil hedef kullanıcının mekânın toplamını kavrayarak, kendisini mekânsal olarak konumlandırabilmesidir. Bunun akabinde ziyaretçinin farklı akli senaryolar oluşturmasıyla, bilişsel rotalar çizmesi ve ilerlemesi mümkündür. Yönlendirme tasarımının beklenen performans ve kullanıcı deneyimi sağlaması, yönlendirme elemanlarının sağladığı bilgi ile ziyaretçinin topladığı görsel verinin ilişkilendirilerek, kendisine bilişsel rota çizmesi şeklinde açıklanması mümkündür. Yönlendirme elemanlarının işlev, konum ve tasarım amaçlarına göre sınıflandırılması mümkündür.

- a) Yönlendirici işaretler, ziyaretçi akışını hızlandırarak hedef noktalara ulaşmalarını sağlamaktadır. Örneğin bir terminal alanında farklı yönlere giden yolcuları düzenleyerek vakit kaybı olmadan hedeflerine ulaşmaları esastır. Bu tip yapılarda, yürüme yolları ve koridorlar gibi alanlara yerleştirilen işaretler, ziyaretçilere yönlendirme desteği sağlarlar.
- b) Tanımlama işaretleri, bir alanın varlığını, işlevini ve faydasını belirtirler. Örnek olarak havaalanı terminalinde çocuk bezi değiştirme odası verilebilir.
- c) Bilgilendirici işaretler, alan ile alakalı bilgi sunarlar. Örnek olarak dijital bilgi kioskları ve ekranlar verilebilir. Bu tip içerik bilgi, gerektiği koşulda güncellenebilir, tek sistem üzerinden çoklu bilgi iletilebilir.
- d) Düzenleyici (güvenlik) işaretleri, belirli koşullar ile alakalı uyarı bilgisi sunarlar, kurallar ve kanunlar dahilinde uyum gerektiren durumlar ile alakalı uyarılar iletirler. Örnek olarak terminal otoparkı hız limit işaretleri verilebilir.

Kamusal yapılarda tüm işaretlendirme tipleri ihtiyaca göre bir arada kullanılarak gerekli iletişimi sağlarlar. Projeye özel mimari kriterlere uygun bütünleyici grafik elemanlar yapı ve mekân algısını artırabilir, navigasyonun verimli olmasını sağlayabilir. Kalabalık ve yoğun bir yapıda konumlandırılan sistemler, ziyaretçilerin vakit kaybını ve stres duymalarını engeller, pozitif kullanıcı deneyimi yaşanmasını sağlayabilir.

3. Çalışmanın Amacı ve Yöntemi

Yönlendirme tasarımı yapısal yönlendirme senaryosuna uygun olarak geliştirilen iletişimsel bir stratejik yöntemdir. Tasarım yönteminin disiplinler arası yapısı nedeniyle birçok tasarım disiplinine temas edebilmektedir. Yönlendirme elemanlarının mekânsal kullanımları ürünleri mimarlık ve içmimarlık alanlarıyla özdeşleşmesine sebep olmaktadır. İletişimsel hedefler nedeniyle tasarım yaklaşımına ait ürün tasarımı, grafik tasarım ve dijital tasarıma ait üretimler ancak mekânsal bağlam ve kapsam doğrultusunda anlam kazanmaktadır. Çalışmanın temel sorusu yönlendirme tasarımının kamusal yapılardaki önemiyle ilgilidir. Mimari bir projenin başlangıç aşamasında başlaması gereken yönlendirme senaryosu tasarım süreçlerinin nitelikleri yapının bütünsel iletişimini olumlu yönde etkileyebilmektedir. Kamusal yapılarda yönlendirme elemanlarının kullanımıyla ilgili regülasyonlar bulunması mevzu bahis ürünlerin kullanımını zorunlu hale getirmektedir. Bu noktada irdelenmesi gereken konu ürünlerin projeye uygunluğu ile ilgilidir. EAA'nın onayıyla alternatif tasarımlar arasından seçilen ürünler kamusal yapının özelliklerini gölgede bırakmadan genel tasarım diline uygun olarak seçilmiş olan tasarımlardır. Mimari projeye eş zamanlı olarak yürütülen yönlendirme senaryosu ve ürünleri geliştirme süreçleri, yapısal algının nihai kalitesi açısından önem taşımaktadır. Bu bağlamda sunulan yönlendirme ürünlerine ait tasarım disiplinleri özelindeki nitelikler, projede yerleştirildikleri konumlar ve üretimsel özellikleri ürünlerin projeye entegrasyonu hakkında bilgi sağlamaktadır. Kalitatif çalışmada 'Yapının fikir aşamasından itibaren tasarım sürecine dahil olan disiplinler arası bir dal olan yönlendirme tasarımı, hedeflenen iletişimsel etkiyi sağlayabilir' hipotezine cevap aranmaktadır.

Çalışmada sunulan verilerin nitel özellikleri nedeniyle araştırma yöntemi olarak nitel yöntem tercih edilmiştir. Veri toplama süreci EAA tarafından BADS firmasına proje talep belgesi (brief) verilmesi ile başlamış olup ilk aşamada kurumsal kimlik tasarımı yapılmıştır. BADS firmasına ait tasarım metodolojisi 4 farklı aşamadan oluşmaktadır. İlk aşama 8-16 haftalık bir sürede tamamlanan 'fikir ve Avan proje' sürecidir. 2. Aşama 6-12 hafta arasında tamamlanması öngörülen 'kesin proje' sürecidir. 3. Aşama 4-8 hafta süren 'ihale evrak' sürecidir. Son aşama ise 4-12 haftalık 'üretim denetleme' sürecinden oluşmaktadır. Bu süreçler esnasında birçok kez 2b ve 3b tasarımlar yapılarak müşteriye sunulmakta, geri dönüşlere göre revizyonlar yapılmaktadır. Yazar bu süreçlerde gerek stüdyo içerisinde yaratıcı ekiple gerekse mimarlık firması ile toplantılara katılmış, üretim aşamalarında üreticiler ile bir araya gelmiştir. Üretim denetleme aşamasını takiben nakliye ve montaj süreçlerinin sonunda proje tamamlanarak nihai teslim yapılmıştır. Bu süreçlerde toplanan veriler, belgeler, görsel analiz ve gözlemlerin sonuçlarına gerekli görülen ölçülerde çalışmada yer verilmektedir.

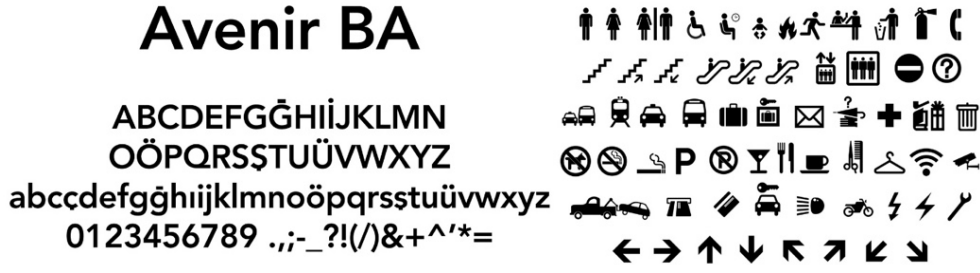
Çalışmanın yazarı, Başak Atalay Tasarım Stüdyosu'na tasarım danışmanlığı hizmeti vermektedir. Bu kapsamda 'Emre Arolat Architects' (EAA) tarafından tasarlanan ve 'Başak Atalay Design Studio' (BAds) tarafından yönetilen 'Bergama Kültür Merkezi' (BerKM) projesi incelenmektedir. Literatür taraması sonucunda ulaşılan tasarım ölçütleri belirlenerek sunulan projeye ilgili değerlendirmeler yapılmaktadır. Araştırmada mimari projeye uygun olarak geliştirilen kurumsal kimlik, tasarlanan yönlendirme elemanları ve mekânsal uygulamalar paylaşılmaktadır. Çalışmanın ilk bölümünde yönlendirme tasarımının tanımı, tasarım kriterleri, özellikleri ve aşamaları sunulmaktadır. İkinci bölümde disiplinler arası bir tasarım yaklaşımı olan yönlendirme tasarımı üzerinde etki eden ara disiplinler açıklanmaktadır. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde yönlendirme tasarımının mimari ve mekânsal kullanımı ve etkileri üzerine açıklamalarda bulunularak, mekânsal grafik tasarım ile alakalı bilgi sağlanmaktadır. Proje bölümünde BerKM örneği incelenerek literatür açısından önemine değinilmektedir. Çalışmanın son bölümünde, araştırmanın ortaya koyduğu sonuçlar değerlendirilmekte ve ileriye yönelik öneriler paylaşılmaktadır. Sonuç olarak çalışmanın temel amacı yönlendirme projesinin kamusal yapılarıdaki önemini vurgulanması ve tasarım dilinin proje kimliğiyle entegrasyonu ile ilgili olduğunun ifade edilmesi mümkündür.

3.1. BERGAMA KÜLTÜR MERKEZİ

Emre Arolat tarafından tasarlanan ve birçok ödül kazanan merkezin inşası 2016 yılında tamamlanmıştır. Proje Akropolis ve Bergama'nın bir arada varlığını yaşatmak adına antik ile modern şehir arasında ilişki kurulması amacıyla geliştirilmiştir. İlginç bir şekilde antik kentin araziye göre açılı bir yerleşime sahip olduğu gözlemlenmektedir. Bunun sonucunda aynı yerleşim planı, BerKM mimari tasarımında da kullanılmıştır. Başak Atalay Design Studio (BAds) ilk olarak kurumsal kimlik tasarımını, yerleşim detayından yola çıkarak tasarlamış, daha sonra aynı detay yönlendirme senaryosuna dahil elemanlara uygulanmıştır. Proje dahilinde kurumsal kimlik, yönlendirme elemanları ve piktogramlar projeye özel olarak tasarlanmıştır. Çalışmada sunulan fotoğraflar kurumsal kimlik, kavramsal tasarım, üretim ve uygulamaya aittir.

3.1.1 Kurumsal Kimlik Tasarımı

Bölümde kurumsal kimlik çalışmaları, ürünler ve 3b kavramsal çalışma görselleri (render) sunulmaktadır. Mimari kimliğe uygun olarak geliştirilen kurumsal kimlik prensiplerine bağlı olarak tasarlanan elemanlar sunulmaktadır. Tipografik ve piktogramlarla kurgulanan kurumsal kimliğin temeli yapıya ait mimari niteliklere dayanarak tasarlanmış olup yapının 'bozuk aks' pozisyonu kurumsal kimliğe yansıtılmıştır (Şekil 1, Şekil 2).



Şekil 1. Tipografi ve piktogram seti tasarımı (“Basak Atalay Design Studio”, t.y.)

Proje hedeflerinin açıklanması adına sunulan malzemelerin 2 hedefi bulunmaktadır, ilk neden kavramsal süreçlerinin uygulamaya yansımalarıyla ilgilidir. Diğer neden ise, farklı tasarım disiplinlerinin bütünleşik kullanımını kapsayan yönlendirme tasarımı ürünlerine ait disiplinler arası özelliklerinin tespit edilmesiyle ilgilidir.



Şekil 2. Tasarlanan kurumsal belge, logo, ajanda tasarımları (“Basak Atalay Design Studio”, t.y.)

Şekil 3’te sunulduğu üzere kurumsal kimlik belgelerinin yapıya ait duyguya destek verecek şekilde ve dil bütünlüğü sağlayacak biçimde tasarlanmaları merkezin toplumsal algısı açısından önem taşımaktadır.

3.2.2 Kavramsal Çalışma Aşama ve Üretimleri

Tasarlanan yönlendirme tasarımı elemanlarının yapıya ait planlar üzerinde doğru ve akıcı bir yerleşimle konumlandırılmaları önem taşımaktadır. Merkezin hizmet hedeflerini karşılamanın yanı sıra acil durumlarda mekanların kolaylıkla tespit edilebilmesi gerekmektedir. Bu amaçla proje üzerinde yerleştirilen yönlendirme tasarımı elemanları bütünleşik bir senaryonun parçalarını oluşturmaktadır (Şekil 3).



Şekil 3. Yönlendirme elemanları yerleşim planı (“Basak Atalay Design Studio”, t.y.)

Şekil 4 ve Şekil 5, bilgisayar render teknolojileri aracılığıyla mekânsal kullanıma yönelik tipografik kuralları ve ürün tasarım eskizlerini sunmaktadır.



Şekil 4. Kavramsal tasarım görselleri (“Basak Atalay Design Studio”, t.y.)



Şekil 5. Logo tasarım uygulaması ön görselleri (“Basak Atalay Design Studio”, t.y.)

İç ve dış mekânlarda kullanılacak olan ürünlerle ilgili bilgi sağlayan renderlar, kavramsal tasarım aşamasının fiziksel ürüne geçişi konusunda final eskiz niteliğinde bilgilendirme sağlamaktadır.

3.1.3. Üretim ve Uygulama Aşamaları

Fikir eskizi aşamasında bilgisayar çıktılarının onayını takiben prototip ve final ürün üretim aşamaları başlamaktadır. Bu aşamada final ürünler üretilerek projede ön görülen konumlara montajları yapılacak özelliğe gelmektedir (Şekil 6).



Şekil 6. Üretim aşamaları prototip görselleri (“Basak Atalay Design Studio”, t.y.)

İç ve dış mekân ürünlerinde oluşan yönlendirme elemanları ilgili konumlarda montajları yapılarak kültür merkezinin genel algısına katkıda bulunmaktadır.



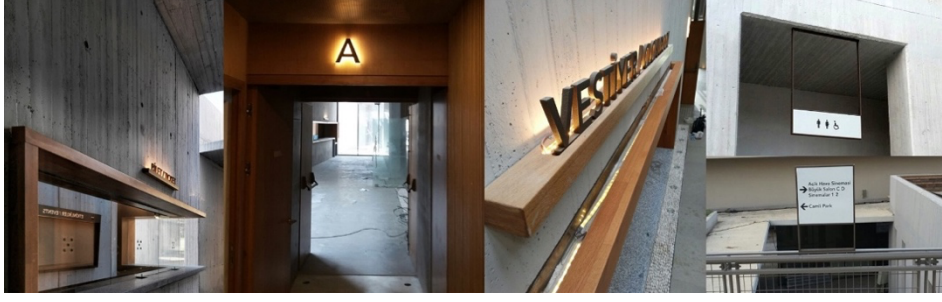
Şekil 7. Dış mekân uygulama örneği (“Basak Atalay Design Studio”, t.y.)

Şekil 7, korkulukların üzerine montajı yapılmış olan bir dış mekân yönlendirme tasarımı elemanını sunmaktadır.



Şekil 8. Yönlendirme tasarımı uygulama örnekleri (“Basak Atalay Design Studio”, t.y.)

Şekil 8, kültür merkezi içinde farklı noktalarda konumlandırılan işlevsel yönlendirme elemanlarını sunmaktadır. Yapı içerisinde dolaşımın kolaylıkla ve efektif yapılmasına olanak veren elemanlar kurumsal kimlikle ilişkilendirilmiş bütünleşik bir senaryonun parçalarıdır.



Şekil 9. Yönlendirme tasarımı uygulama örnekleri (“Basak Atalay Design Studio”, t.y.)

Yönlendirme elemanlarının belirgin yer objesi nitelikleri ziyaretçilerin zihinsel haritalama konusunda etkin bir deneyim yaşamasına olanak sağlamaktadır (Şekil 9). Bu sayede yapı içerisinde dolaşım, konumlanma ve sorunsuz bir deneyim yaşanması mümkündür.

4. TARTIŞMA

Araştırma, sunulan projeye ait yönlendirme tasarımı oluşturan elemanları, tasarım süreçleri yaklaşımlarını ve kullanıcı deneyimi ile ilgili etkileri incelemektedir. Bu amaçla görsellerde sunulan ürünler, oluşturulan ölçütlere göre değerlendirilerek yönlendirme tasarımına ait ürünlerle ilgili tespitler yapılmaktadır. Farklı tasarım disiplinlerine bağlı olarak üretilen ürünlerin iletişimsel özelliklerinin belirlenmesiyle yönlendirme tasarımının disiplinler arası doğasına vurgu yapılmaktadır.

4.1. Projenin Değerlendirilmesi

Çalışmada sunulan yönlendirme elemanlarına ait literatür temelli değerlendirme işlemleri sunulularak literatür ve tasarım süreçleri arasında ilişki kurulmasına çalışılmıştır. Projenin daha önceki araştırmalardan ayrışmasındaki temel kriter sunulan vaka çalışmasının özgünlüğü ile ilgilidir. Sunulan proje yazarın da tasarımcı olarak görev aldığı bir projeye aittir, sunulan malzemeler yazarında dahil olduğu bir ekip tarafından üretilen malzemelerdir. Araştırmanın bir görüş yazısı olmasından ziyade çalışmanın kamusal bir yapıya ait tasarım süreçlerinin ve disiplinler arası tasarım alanlarının entegrasyonun incelenmesi olarak vurgulanması çalışmanın en önemli özgün niteliğidir. Yazar farklı yönlendirme tasarımı projelerine katılarak EAA ve BADS firmalarıyla çeşitli projelerde de çalışma imkânı bulmuştur. Sunulan projeye ait yönlendirme elemanları derlenen literatür tablosuna uygun şekilde değerlendirilmektedir (Tablo 1). Bu işlemin amacı ürünlere ait üretimsel, konumsal, etkileşimsel ve tasarımsal özelliklerinin belirlenmesidir.

Tablo 1
Değerlendirme Ölçütleri Tablosu

Ürün Adı	Kullanıcı Deneyimi	Üretim	Konum	Yönlendirme Tipi	Tasarım Tipi	Tasarım Nitelikleri
Salon ABCD	Direkt	Cut Out	İç Mekân	Bilgilendirici Yönlendirici	Grafik/Ürün	Harf
Büfe Tabela	Direkt	Cut Out	İç Mekân	Bilgilendirici	Grafik/Ürün	Metin
Sinema Tabela	Direkt	Grafik	Dış Mekân Tırabzan Üstü	Yönlendirici	Grafik/Ürün	Metin Ok Piktogram
Park	Direkt	Grafik	Otopark	Bilgilendirici Uyarı	Grafik/Ürün	Piktogram
Logo	Direkt	Grafik	Giriş	Bilgilendirici	Grafik/Ürün	Grafik Logo
Kat 1-2	Direkt	Cut Out	Salon Giriş	Bilgilendirici	Grafik/Ürün	Sayı
Bilet	Dolaylı	Cut Out	Giriş- İç	Bilgilendirici	Grafik/Ürün	Metin
Vestiyer	Dolaylı	Cut Out	Giriş- İç	Bilgilendirici	Grafik/Ürün	Metin
WC	Dolaylı	Grafik	İç Mekân	Bilgilendirici	Grafik/Ürün	Piktogram
Etkinlik	Dolaylı	Grafik	İç Mekân	Bilgilendirici Pano	Grafik/Ürün	Metin

4.2. Değerlendirme Bulguları

Tablonun sunduğu sonuçlar değerlendirildiğinde, ürünlerin üretim yöntemleri ve malzeme özellikleri benzer olup, dış ve iç mekânda kullanılacak ürünler arasında farklılıklar bulunmaktadır. Yönlendirme elemanları CNC kesim ve baskı metotlarıyla üretilmişlerdir. Yönlendirme tipleri bilgilendirici ve yönlendirici elemanlardır, örneklere güvenlik odaklı elemanlar alınmamıştır. Elemanlar direkt ve dolaylı kullanıcı deneyimi sağlamaktadır (Pine ve Gilmore, 1998). Tasarlanan elemanlar için seçilen malzeme ve üretim yöntemi, iç ve dış mekân kullanımına göre kararlaştırılmıştır. Tasarım tipleri mimari mekâna uygun grafik odaklı ürün tasarımlarıdır. Grafik im olarak piktogram, Avenir yazı karakterinde harf ve sayı kullanılmıştır. Kurumsal kimlik ve ürünsel özellikler sayesinde iletişimsel ve mekân ile estetik bütünlük sağlanmaktadır. Projenin başından itibaren farklı revizyonlar sonucu elde edilen grafik ve dil, mekânsal deneyim adına amaçlanan tasarım hedeflerine ve kullanıma ulaşmaktadır. Bu bağlamda BerKM amaçlanan değerlere uygun süreçler geçirerek arzulanan etkiyi yaratmakta, projenin başlangıcında kurgulanan tasarım, mimari ve iletişimsel hedeflere yapılan revizyonlar sonucunda ulaşmaktadır. Yönlendirme elemanlarının sağladığı referans noktaları, özellikle belirgin yer objelerinin öneminin vurgulanmasıyla oluşturulan konumsal gösterge kullanımı açısından önem taşımaktadır. Bu yaklaşım daha önce yapılmış olan araştırmalar ile paralellik gösterip, karışık yapıların içinde bulunan referans noktalarının önemine vurgu yapmaktadır (Gärling, Lindberg ve Mantyla, 1983; Hölscher, Meilinger, Vrachliotis, Brösamle ve Knauff, 2006). Yönlendirme stratejisi hem çizgisel hem de dairesel bir süreçtir. Kullanıcı ve mekân arasındaki

iletişimin desteklenmesi ve verim sağlaması için başlangıcı ve sonu olan bir sürecin istenilen noktadan tekrar başlanması, hatayı azaltmaya yönelik dairesel bir kurgunun sonucudur.

4.3. Çalışmanın Temel Bulguları

Çalışmanın temel özgün katkısı kamusal yapılarda iletişimsel hedeflere yönelik tasarlanan ürünlerin disiplinler arası tasarım yaklaşımlarına uygun şekilde sunulması ve değerlendirilmesiyle ilgilidir. Bulgular sırayla sunulmaktadır. Yönlendirme tasarımı kamusal yapılarda olması zorunlu bir tasarım yöntemidir. Yönlendirme tasarımı elemanlarının kurumsal kimlik temelli bir senaryoya bağlı olarak ortak dil, anlatım ve ifade kullanımıyla geliştirilmesi gerekmektedir. Günlük etkileşimde, mekansan dolaşımında ve acil durumlarda gerekli olan iletişim iç mekân ve dış mekân yönlendirme elemanları tarafından sağlanmaktadır. Yönlendirme elemanlarının temel özellikleri bilgilendirici, yönlendirici ve uyarıcı olmalarıdır. Değerlendirme bulguları incelediğinde ortaya bazı sonuçlar çıkmaktadır. Yönlendirme elemanları mekânsal kullanım sağlayan fiziksel, grafik veya dijital uygulamalardır. Yönlendirme elemanlarının iç mekân veya dış mekân kullanımlarında görsel algının etkin olduğu noktalarda konumlandırılmaları gerekmektedir. Yönlendirme elemanlarının üretim ve malzeme ile ilgili özellikleri kullanıldıkları meca ve içerik mesaj ile ilgilidir. Yönlendirme elemanları kamusal bir yapıda disiplinler arası tasarım yaklaşımlarına ait iletişimsel açıdan en kuvvetli örnekleri oluşturmaktadır. Mimari bir projenin başlangıç aşamasında başlaması gereken yönlendirme senaryosu tasarım süreçlerinin nitelikleri yapının bütünsel iletişimini olumlu yönde etkileyebilmektedir. Kamusal yapılarda bulunma zorunluluğu olan yönlendirme elemanlarının kurumsal kimliğe uygun bir senaryo ekseninde incelenmesi yaratıcı disiplinlerin entegrasyonunun belirlenmesi açısından kazanımlar sağlamaktadır.

5. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Yönlendirme elemanları, yapıya mekâna kişilik ve anlam katan değerlerdir. Tasarımların, mimari gruptan ziyade bu alanda uzmanlaşmış iletişim tasarımcıları tarafından yapılması gerekmektedir. Toplumsal birçok alanda bu işaretler sayesinde kullanıcılar sorun yaşamadan yönlerini bulurlar. İşaret ve yönlendirme sisteminin etkili olmasının yanı sıra mimari mekân ile bütünlük sağlaması için gereken tasarımın, iletişim tasarımcılarının elinden çıkması sağlıklı olur (Uebele, 2007). Çalışmanın disiplinler arası nitelikleri sunulan literatürün dominant olarak yönlendirme tasarımı ekseninde olması gerekliliğini ortaya koymaktadır zira her tasarım disiplini tekil olarak kendi içinde oldukça geniş bir evreni kapsamaktadır. Araştırmada yer alan literatür yönlendirme tasarımı evreninde etkin ve güncel bilgi sağlanması amacıyla sunulmaktadır. Açıklanan projeye ait yönlendirme tasarımı elemanlarının değerlendirilmesinde literatür kaynaklı değerlendirmeler yapılmasının temel amacı

teorik ve pratik bilgi arasında kurulan bilginin vurgulanması hedefiyle ilgilidir. Hipotez olarak sunulan ‘Yapının fikir aşamasından itibaren tasarım sürecine dahil disiplinler arası bir dal olan yönlendirme tasarımı, hedeflenen iletişimsel etkiyi sağlar’ savının sonuçları, araştırmanın örnek proje ve literatür kaynaklı veriler ile ilişkilendirilmesi sonucunda ortaya konulmaktadır. İleriye yönelik olarak, yönlendirme tasarımının eğitici özellikleri, belirli mekanlara yönelik yönlendirme tasarımı senaryolarının değerlendirilmesi ve yönlendirme tasarımının bilişsel yeteneklerle ilişkisi konularında çalışılması planlanmaktadır. Yönlendirme senaryosunun ziyaretçi kimlikleri, yapısal özellikler ve mekânsal içeriğe uygun biçimde performans artırma hedefiyle yapılması, mekân ile alakalı yapıcı bir ilişki kurulabilmesine ve güven duyulmasına olanak sağlamaktadır. Özgün obje olarak konumlandırılan belirgin yer objeleri, dolaşım esnasında gerekli olan bilgilendirici konum bilgisi iletmektedir. Doğru tasarlanmış ve uygulanmış bir yönlendirme senaryosu, yaşanan deneyimi güçlendiren bir fırsattır.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Bu çalışma 2018 yılında Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından düzenlenmiş olan Uluslararası Kültür, Sanat ve Toplum Sempozyumu’nda sunulan bir bildirinin geliştirilmiş halidir. Çalışmada bana sundukları destek ve projeye dahil ettikleri için Başak Atalay Tasarım’a teşekkürlerimi bildiririm. Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Makale tek yazarlıdır.

KAYNAKÇA

Arthur, P. ve Passini, R. (1992). *Wayfinding: people, signs, and architecture*. New York: McGraw-Hill Book Co.

Basak Atalay Design Studio. (t.y.). Mimari yönlendirme. Erişim Adresi: <http://basakatalay.com/mimari-yonlendirme.html>

Brunner-Friedrich, B. ve Radoczky, V. (2006). Active landmarks in indoor environments. *Visual Information and Information Systems*, (s. 203-215) içinde. Berlin Heidelberg: Springer.

Gärbling, T., Lindberg, E. ve Mantyla, T. (1983). Orientation in buildings: effects of familiarity, visual access and orientation aids. *Journal of Applied Psychology*, 68(1), 177-186.

- Gibson, D. (2009). *The wayfinding handbook: information design for public places*. New York: Princeton Architectural Press.
- Hölscher, C., Meilinger, T., Vrachliotis, G., Brösamle, M. ve Knauff, M. (2006). Up the down staircase: wayfinding strategies in multi-level buildings. *Journal of Environmental Psychology*, 26 (4), 284-299.
- Hölscher, C., Büchner, S. J., Brösamle, M., Meilinger, T. ve Strube, G. (2007). Signs and maps–cognitive economy in the use of external aids for indoor navigation. *Proceedings of the 29th annual cognitive science society* (s. 377-382) içinde. Austin, TX: Cognitive Science Society.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Michon, P. E. ve Denis, M. (2001). When and why are visual landmarks used in giving directions? *Spatial information theory* (s. 292-300) içinde. Springer, Berlin Heidelberg: Springer.
- Mijksenaar, P. (2008). Signage to the rescue. *Information Design Workbook* içinde. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Montello, D. R. ve Sas, C. (2006). *Human factors of wayfinding in navigation*. doi:10.1201/9780849375477.ch394 Erişim Adresi: https://www.researchgate.net/publication/264885117_Human_Factors_of_Wayfinding_in_Navigation
- O'Neill, M. J. (1991). Effects of signage and floor plan configuration on wayfinding accuracy. *Environment and Behavior*, 23(5), 553-574.
- Piaget, J. ve Inhelder, B. (1967). *The child's conception of space*. New York: Norton.
- Pine, B. J. ve Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the experience economy. *Harvard Business Review*, 76(4), 97-105.
- Uebele, A. (2007). *Signage systems, information graphics*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Viaene, P., Vanclooster, A., Ooms, K. ve De Maeyer, P. (2014). *Thinking aloud in search of landmark characteristics in an indoor environment*. 2014 Ubiquitous Positioning Indoor Navigation and Location Based Service (UPINLBS) içinde. Corpus Christi, TX, USA: IEEE. doi: 10.1109/UPINLBS.2014.7033716.

SUMMARY

Wayfinding design composed of product, graphic, and digital design, is an interdisciplinary method oriented on architectural and spatial user experience. The Bergama Cultural Center project realized by Emre Arolat and the wayfinding project designed by BAdS, a company for which the author provides consultancy services, have been presented in the study. The main purpose of the qualitative research is to academically examine the project belonging to the Aegean region, which has cultural value and contributes to the memory of the city. In the qualitative study, the hypothesis that "wayfinding design, an interdisciplinary field involved in the design process from the conceptual stage, can achieve the intended communicative impact" is examined. The study's author provides design consultancy services to Başak Atalay Design Studio. Within this scope, the "Bergama Cultural Center" (BerKM) project, designed by "Emre Arolat Architects" (EAA) and managed by "Başak

Atalay Design Studio" (BAdS), is analyzed. Wayfinding design presents an opportunity to enhance the user experience. The concept of wayfinding was first introduced by architect Kevin Lynch in his book *The Image of the City* (1960). In this work, Lynch identifies five key elements that organize the urban image: paths, landmarks, districts, edges, and nodes. The study defines landmarks as reference points that individuals recall during navigation. Lynch defines maps, street numbers, directional signs, and other elements as components of the wayfinding system. Wayfinding design enables visitors to navigate complex structures efficiently. Throughout the wayfinding process, various sensory cues—such as auditory, visual, olfactory, and tactile elements—facilitate orientation. According to Piaget and Inhelder (1967), wayfinding is a natural skill learned in childhood and refined over time. It is a fundamental activity in human life, as individuals continuously move from one point to another. Wayfinding design, applicable in both indoor and outdoor environments, is an informational design field aimed at helping visitors locate their destinations. Wayfinding and signage design encompasses the use of graphic elements such as symbols, typography, and arrows in key locations like entrances, exits, intersections, and pedestrian or vehicular traffic zones (Gibson, 2009). Wayfinding design is the most widely used approach to enhancing wayfinding performance. Numerous academic studies have evaluated the efficiency-enhancing relationship between wayfinding performance and wayfinding elements (O'Neill, 1991; Hölscher et al., 2007). The appropriateness of the directional information provided by designed elements about visitor identities is crucial. In some cases, signage may lack clarity, present overly complex information, or include excessive signage, leading to cognitive overload (Montello and Sas, 2006). In such instances, wayfinding can result in confusion rather than clarity. Identifying problematic areas and assessing wayfinding applications are essential for resolving these challenges. The use of common reference systems—such as language, pictograms, and location information—plays a significant role in improving navigation. Wayfinding design serves as a design-focused consultancy service within projects of varying scales. As an outcome of wayfinding design, numerous architectural, communication, health, and safety requirements are addressed across different projects. A wayfinding design scenario must be structured to provide clear and direct information, particularly in emergencies, and should not confuse. The consistent application of fundamental principles outlined in the wayfinding design guideline is valuable for the development of future additions or modifications. In cases where multiple firms are involved in a project, adherence to a unified corporate identity guideline is essential to maintain continuity in design language. There are several key criteria to consider when developing a new wayfinding system. First and foremost, the level of comprehensibility and readability of the provided information must be carefully designed. The continuity of directional signage should be strategically planned to ensure effective navigation toward

the intended destination. There are common errors that should be avoided in such scenarios. The first is the excessive use of wayfinding elements, which can lead to visual clutter and confusion. The second is the insufficient placement of elements, which may leave users disoriented. The positioning of wayfinding elements should facilitate easy perception by visitors. The wayfinding design process can be structured into distinct phases: conceptual design, schematic design, documentation, and production control. In the conceptual design phase, the design language and concept are established. During the schematic design phase, conceptual values are translated into product group designs. A project proposal document is then prepared and shared with the client, and once approved, the design proceeds to production, with adherence to established principles being closely monitored. The duration of each phase may vary depending on the nature and complexity of the project. The discussion section of this study examines discrepancies between the design brief provided by EAA and the actual implementation outcomes. In this context, the study investigates the extent to which the conceptual design was altered during implementation and identifies the key factors influencing feasibility, such as physical site conditions. By analyzing the reasons for these changes, the study aims to generate insights into the processes involved in both the design and implementation phases. Serving as an example of the transformation of historical values into contemporary ones, this project embodies the full scope of interdisciplinary design approaches. As an architectural project with cultural significance, it contributes to spatial user experience research while establishing connections between various design disciplines across different scales. Consistent with the author's previous research, this study aims to bridge the gap between theory and practice. The qualitative study seeks to address the hypothesis that "wayfinding design, an interdisciplinary field integrated into the design process from the conceptual stage, can achieve the intended communicative impact." The author of the study provides design consultancy services to Başak Atalay Design Studio. Within this scope, the Bergama Cultural Center (BerKM) project, designed by Emre Arolat Architects (EAA) and managed by Başak Atalay Design Studio (BAAs), is examined. Designed by Emre Arolat and awarded multiple accolades, the construction of the center was completed in 2016. The project was developed to establish a connection between the ancient and modern city, ensuring the coexistence of the Acropolis and Bergama. Interestingly, it was observed that the ancient city had an angled settlement pattern adapted to the terrain. Consequently, this spatial arrangement was incorporated into the architectural design of BerKM. Başak Atalay Design Studio (BAAs) initially designed the corporate identity by drawing inspiration from this settlement detail. Subsequently, the same design principle was applied to the elements integrated into the wayfinding scenario. Design criteria identified through a literature review are established, and evaluations related to the presented project are conducted. The research shares the corporate identity developed in alignment with the architectural project, as well as the

designed wayfinding elements and spatial applications. The first section of the study presents the definition of wayfinding design, along with its design criteria, characteristics, and stages. The second section explains the sub-disciplines that influence wayfinding design as an interdisciplinary approach. In the subsequent sections, the architectural and spatial applications and impacts of wayfinding design are discussed, providing relevant insights into environmental graphic design. The project section analyzes the BerKM case study, emphasizing its significance in the literature. The final section evaluates the findings derived from the research and presents recommendations for future studies. Design criteria identified through a literature review are established, and evaluations related to the presented project are conducted. The research shares the corporate identity developed in alignment with the architectural project, the designed wayfinding elements, and spatial implementations. The first section of the study presents the definition of wayfinding design, its design criteria, characteristics, and phases. The second section elaborates on the sub-disciplines that influence wayfinding design, which is an interdisciplinary design approach. In the subsequent sections, explanations are provided on the architectural and spatial applications of wayfinding design, along with relevant information on environmental graphic design. In the project section, the BerKM case study is examined for its significance within the literature. The final section of the study evaluates the findings derived from the research and presents recommendations for future studies. Regarding the findings and the conclusion of the study, wayfinding elements are values that add personality and meaning to a space or structure. The design of these elements should be carried out by communication designers specializing in this field rather than architectural teams. In various public spaces, users can navigate without difficulty thanks to these signs. For an effective signage and wayfinding system that also integrates harmoniously with the architectural environment, the design must be created by communication designers (Uebele, 2007). The findings of the hypothesis stating that "wayfinding design, an interdisciplinary field integrated into the design process from the conceptual stage, achieves the intended communicative impact" are established by correlating data from the case study and literature sources. Future research is planned to focus on the educational aspects of wayfinding design, the evaluation of wayfinding scenarios tailored to specific environments, and its relationship with cognitive abilities. Developing a wayfinding scenario that aligns with visitor identities, structural characteristics, and spatial context enhances performance, fosters a constructive relationship with the environment, and instills a sense of trust. Landmarks, positioned as distinct objects within the space, provide essential location information during circulation. A well-designed and effectively implemented wayfinding scenario offers an opportunity to enhance the user experience.

