

**T.C.**  
**ORDU ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**GRAFİK TASARIMI ANASANAT DALI**

**PROF. YURDAER ALTINTAŞ'IN TİYATRO AFİŞLERİNİN**  
**GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ**

**NURTEN İREM YİĞİTASLAN**

**DANIŞMAN**  
**Dr. Öğr. Üyesi ENGİN ÜMER**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ORDU 2019**

## ÖĐRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak savunduĐum “Prof. Yurdaer Altıntaş’ın Tiyatro Afişlerinin Gösterebilimsel Analizi” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmadan yazdığımı ve yararlandığım kaynakların “Kaynakça” bölümünde gösterilenlerden farklı olmadığını, belirtilen kaynaklara atıf yapılarak yararlandığımı belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

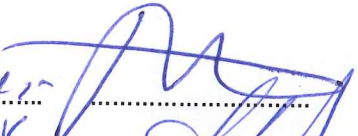

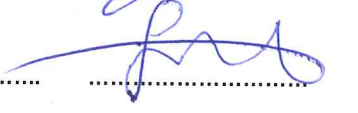
30/05/2019

(Nurten İrem YİĐİTASLAN)



## JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI

Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anabilim Dalı Yüksek Lisans Nurten İrem Yiğitaslan'ın hazırladığı "Prof. Yurdaer Altıntaş'ın Tiyatro Afişleri Göstergebilimsel Analizi" başlıklı tez 03/ 07 / 2019 tarihinde aşağıda imzaları olan jüri tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Adı-Soyadı	Üniversite	İmza
Başkan	Dr. Öğr. Ü. Engin ÜMER	Ordu Üniversitesi	
Jüri Üyeleri	Dr. Öğr. Üyesi Serkan BURAL	Gazikine K. Üniversitesi	
	Dr. Öğr. Üyesi Tay. KALAYCI	Ordu Üni.	

ONAY

03 / 07 / 2019

Dr. Öğr. Üyesi Seçkin EVCİM

Enstitü Müdürü V:



## ÖNSÖZ

Bu tezi hazırlamamda benden yardımlarını esirgemeyen ve olumlu eleştirileri ile yönlendiren tez hocam Sayın Dr. Öğr. Üyesi Engin ÜMER'e ve eğitim hayatım boyunca maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen benim için çok kıymetli aileme, hep yanımda olan, hep beni destekleyip moral veren çok kıymetli kardeşime ve bu süreçte bana destek olan arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Nurten İrem YİĞİTASLAN

Ordu, 2019

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ .....	i
İÇİNDEKİLER .....	ii
ÖZET.....	vii
ABSTRACT .....	viii
KISALTMALAR VE SİMGELER.....	ix
TABLolar DİZİNİ .....	x
GÖRSELLER DİZİNİ .....	xi
GİRİŞ .....	1
PROBLEM.....	1
ARAŞTIRMANIN AMACI.....	2
ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....	2
YÖNTEM.....	2
SAYILTIAR.....	2
SINIRLILIKLAR.....	2
BİRİNCİ BÖLÜM .....	4
1. GÖRSEL İLETİŞİM VE GÖSTERGEBİLİM .....	4
1.1. GÖRSEL İLETİŞİM VE GRAFİK TASARIM .....	4
1.1.1. Görsel İletişim.....	4
1.1.2. Görsel İletişimde Grafik Tasarım .....	6
1.1.3. İşaretler, Semboller ve Simgeler ile İletişim .....	8
1.1.4. Sembolik Bir Öge Olan Renk .....	10
1.1.5. Grafik Tasarımda Yazı Kullanımı .....	12
1.2. GÖSTERGEBİLİM.....	14
1.2.1. Göstergebilimin Tanımı.....	14

1.2.2. Gösterge, Gösteren ve Gösterilen .....	20
1.2.3. Anlatısal ve Teknik Göstergeler .....	22
1.2.4. Kodlar .....	23
1.2.5. Metafor - Metonomi .....	24
İKİNCİ BÖLÜM.....	26
2. AFİŞİN TARİHİ VE AFİŞİN GRAFİK DİLİ .....	26
2.1. AFİŞ SANATININ TARİHSEL GELİŞİMİ.....	26
2.2. BİR GRAFİK TASARIMI ÜRÜNÜ OLARAK AFİŞ.....	34
2.3. KONULARINA GÖRE AFİŞ TÜRLERİ.....	35
2.5. AFİŞİ OLUŞTURAN ÖĞELER.....	40
2.5.1. Kompozisyon .....	40
2.5.2. Mekan .....	41
2.5.3. Aralık .....	41
2.5.4. İçerik .....	41
2.5.5. Renk İlişkileri .....	42
2.5.6. Boşluk .....	42
2.6. AFİŞTE “ESTETİK” KAVRAMI.....	42
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM .....	44
3. TÜRKİYE’DE AFİŞ VE AFİŞİNİN TARİHİ.....	44
3.1. TÜRKİYE’DE TİYATRO AFİŞİ SANATININ TARİHSEL SÜRECİ.....	44
3.2. YURDAER ALTINTAŞ .....	48
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	50
4. YURDAER ALTINTAŞ TİYATRO AFİŞLERİ’NİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ.....	50
4.1. CİNAYETİN SESİ.....	50
4.1.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu.....	51
4.1.2.Oyun Bilgisi.....	51

4.1.3. Afişte Anlatısal Göstergeler.....	51
4.1.4. Afişte Teknik Göstergeler.....	52
4.1.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi .....	52
4.1.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi .....	52
4.1.7. Sonuç .....	53
4.2. APTAL KIZ .....	54
4.2.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu.....	55
4.2.2. Oyun Bilgisi.....	55
4.2.2. Afişte Anlatısal Göstergeler.....	55
4.2.3. Afişte Teknik Göstergeler.....	56
4.2.4. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi .....	56
4.2.5. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi .....	56
4.2.6. Sonuç .....	56
4.3. BAŞKALARININ KELLESİ.....	58
4.3.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu.....	59
4.3.3. Afişte Anlatısal Göstergeler.....	59
4.3.4. Afişte Teknik Göstergeler.....	60
4.3.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi .....	60
4.3.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi .....	60
4.3.7. Sonuç .....	61
4.4. VER ELİNİ YENİ DÜNYA.....	62
4.4.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu.....	63
4.4.3. Afişte Anlatısal Göstergeler.....	63
4.4.4. Afişte Teknik Göstergeler.....	64
4.4.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi .....	64
4.4.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi .....	65
4.4.7. Sonuç .....	65

4.5. BEN ANADOLU .....	66
4.5.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu.....	67
4.5.2. Oyun Bilgisi.....	67
4.5.3. Afişte Anlatısal Göstergeler.....	67
4.5.4. Afişte Teknik Göstergeler.....	68
4.5.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi .....	68
4.5.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi .....	68
4.5.7. Sonuç .....	69
4.6. KARMAKARIŞIK.....	70
4.6.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu.....	71
4.6.2. Oyun Bilgisi.....	71
4.6.3. Afişin Anlatısal Göstergeleri .....	71
4.6.4. Afişin Teknik Göstergeleri .....	72
4.6.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi .....	72
4.6.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi .....	72
4.6.7. Sonuç .....	73
4.7. BİR ANARŞİSTİN KAZA SONUCU ÖLÜMÜ .....	73
4.7.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu.....	74
4.7.2. Oyun Bilgisi.....	74
4.7.3. Afişte Anlatısal Göstergeler.....	74
4.7.4. Afişte Teknik Göstergeler.....	75
4.7.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi .....	75
4.7.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi .....	75
4.7.7. Sonuç .....	76
4. 8. FEHİM PAŞA KONAĞI.....	77
4.8.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu.....	78
4.8.2. Oyun Bilgisi.....	78



4.8.3. Afişin Anlatısal Göstergeleri .....	78
4.8.4. Afişin Teknik Göstergeleri .....	79
4.8.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi .....	79
4.8.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi .....	80
4.8.7. Sonuç .....	80
4.9. NUTUK .....	81
4.9.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu.....	81
4.9.2. Oyun Bilgisi.....	82
4.9.3. Afişte Anlatısal Göstergeler.....	82
4.9.4. Afişte Teknik Göstergeler.....	82
4.9.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi .....	82
4.9.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi .....	83
4.9.7. Sonuç .....	83
4.10. ROMEO İLE JULİET .....	84
4.10.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu.....	85
4.10.2. Oyun Bilgisi.....	85
4.10.3. Afişin Anlatısal Göstergeleri .....	86
4.10.4. Afişin Teknik Göstergeleri .....	86
4.10.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi .....	86
4.10.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi .....	86
4.10.7. Sonuç .....	87
DEĞERLENDİRME VE SONUÇ.....	88
KAYNAKÇA.....	92
ÖZGEÇMİŞ .....	96

## ÖZET

### PROF. YURDAER ALTINTAŞ'IN TİYATRO AFİŞLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

YİĞİTASLAN, Nurten İrem

Yüksek Lisans, Grafik Tasarımı Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Engin Ümer

Haziran-2019, 111 sayfa

Bu çalışma dört bölümde incelenmiştir. Çalışmanın kapsamında Yurdaer Altıntaş'ın tiyatro afişlerinin göstergebilimsel analizi yapılmıştır. İletilmek istenen mesaj, Saussur'un göstergebilimsel analiz çalışmasına göre yorumlanmıştır. Çalışma, görsel iletişim, göstergebilim, afişin tarihçesi ve Yurdaer Altıntaş ana hatlarıyla açıklanmıştır. Ancak genel olarak Yurdaer Altıntaş'ın tiyatro afişlerinin göstergebilimsel analizi ile çalışmanın temeli oluşturulmuştur. Göstergebilimsel analiz ile tiyatro afişlerine farkındalık getirerek tiyatro afişlerini tekrar gündeme getirmek çalışmanın temel amacıdır. Çalışmada, Yurdaer Altıntaş'ın 1961 ile 1999 yılları arasından 35 tiyatro afişi içerisinde Kent Oyuncuları, Dormen Tiyatroları, Arena Tiyatrosu ve Şehir Tiyatroları için yapmış olduğu afişlerden belirli dönem aralıklarıyla seçilen afişler üzerinde yapılan analiz çalışmasıyla Yurdaer Altıntaş'ın çalışmalarında dönemsel farklılıklar olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Afiş, Göstergebilim, Tiyatro, Yurdaer Altıntaş

## ABSTRACT

### SEMIOTIC ANALYSIS OF PROF.YURDAER ALTINTAŞ'S THEATER POSTERS

YİĞİTASLAN, Nurten İrem

Master's Degree, Graphic Design Department

Thesis Advisor: Assist Prof. Engin Ümer

June-2019,111 page

This study is examined in four sections. Within the scope of the study, semiotic analysis of Yurdaer Altıntaş's theater posters was performed. The message was interpreted according to the semiotic analysis of Saussure. The study is explained by the help of visual communication, semiotics, poster history and Yurdaer Altıntaş's main lines. However, in general, the basis of the study was formed by semiotic analysis of Yurdaer Altıntaş's theater posters. The main purpose of this study is reawaken the theater posters by bringing awareness to theater posters with semiotic analysis. In this study, it was concluded that Yurdaer Altıntaş's periodical differences were found in the posters chosen by Yurdaer Altıntaş from 1961 to 1999 on the posters selected from 35 theater posters for Kent Actors, Dormen Theaters, Arena Theater and City Theaters.

**Keywords:** Poster, Semiotics, Theatre, Yurdaer Altıntaş

## KISALTMALAR VE SİMGELER

<b>Bkz.</b>	: Bakınız
<b>çev.</b>	: Çeviren
<b>DT.</b>	: Devlet Tiyatroları
<b>No.</b>	: Numara
<b>Para.</b>	: Paragraf
<b>s.</b>	: Sayfa
<b>vb.</b>	: Ve benzeri
<b>Yay.</b>	: Yayınları
<b>Yy.</b>	: Yüzyıl

## TABLÖLAR DİZİNİ

<b>Tablo 1.</b> Cinayetin Sesi Tiyatrosunun Anlatısal ve Teknik Göstergeleri .....	51
<b>Tablo 2.</b> Aptal Kız Anlatısal ve Teknik Göstergeler .....	55
<b>Tablo 3.</b> Başkalarının Kellesi Anlatısal ve Teknik Göstergeler .....	59
<b>Tablo 4.</b> Ver Elini Yeni Dünya Anlatısal ve Teknik Göstergeler .....	63
<b>Tablo 5.</b> Ben Anadolu Anlatısal ve Teknik Göstergeler .....	67
<b>Tablo 6.</b> Karmakarışık Anlatısal ve Teknik Göstergeler.....	71
<b>Tablo 7.</b> Bir Anarşistin Kaza Sonucu Ölümü Anlatısal ve Teknik Göstergeler...	74
<b>Tablo 8.</b> Fehim Paşa Konağı Anlatısal ve Teknik Göstergeler .....	78
<b>Tablo 9.</b> Nutuk Anlatısal ve Teknik Göstergeler.....	81
<b>Tablo 10.</b> Romeo ve Juliet Anlatısal ve Teknik Göstergeler.....	85

## GÖRSELLER DİZİNİ

<b>Görsel 1.</b> Minimalist Afiş Tasarımı.....	7
<b>Görsel 2.</b> PulBiber Dergi Kapağı .....	8
<b>Görsel 3.</b> Şiddet/Korku.....	9
<b>Görsel 4.</b> Bronson Film Afişi .....	11
<b>Görsel 5.</b> Peirce'in Anlam Ögeleri .....	18
<b>Görsel 6.</b> Peirce'in Gösterge Türleri Kategorisi.....	19
<b>Görsel 7.</b> Gösterge Kavramı .....	20
<b>Görsel 8.</b> Jules Cheret: La Biche au Bois (Ormandaki Dişi Geyik), 1866.....	27
<b>Görsel 9.</b> Jules Cheret: Valentino Bal (Valentino Balosu), 1872.....	28
<b>Görsel 10.</b> Eugene Grasset: Sanatçının Kendi Sergisi İçin Duyuru Afişi, 1894..	29
<b>Görsel 11.</b> Henri de Toulouse-Lautrec: LaGoulue, Moulin Rouge için, 1891.....	30
<b>Görsel 12.</b> Henry Tomaszewski, Love, 1991 .....	32
<b>Görsel 13.</b> Henry Tomaszewski, Pierwsze, 1979.....	32
<b>Görsel 14.</b> Waldemar Swierzy, Jazz Jambore, 1988 .....	33
<b>Görsel 15.</b> Waldemar Swierzy, Biesy, 1972.....	33
<b>Görsel 16.</b> Tuborg'un Bira Reklamı Afişi, Yaz Burada Başlar, 2008.....	36
<b>Görsel 17.</b> Emre Akı: Franz Kafka-Dönüşüm, 2017 .....	37
<b>Görsel 18.</b> Dünya Sağlık Günü Afişi, 2016.....	38
<b>Görsel 19.</b> Ferah Tiyatrosu: Eski Halinden Bir Görüntü Tahmini 1950'li Yıllar .	45
<b>Görsel 20.</b> İhâp Hulusi Görey: Ulusal Ekonomi ve Araştırma Kurumu.....	46
<b>Görsel 21.</b> Mengü Ertel: Don Quixote, Tiyatro Afişi, 1970.....	47
<b>Görsel 22.</b> Yurdaer Altıntaş: Şairin Mektupları, Tiyatro Afişi, 1961 .....	47

<b>Görsel 23.</b> “Cinayetin Sesi” .....	50
<b>Görsel 24.</b> “Aptal Kız” .....	54
<b>Görsel 25.</b> “Başkalarının Kellesi” .....	58
<b>Görsel 26.</b> “Ver Elini Yeni Dünya” .....	62
<b>Görsel 27.</b> “Ben Anadolu” .....	66
<b>Görsel 28.</b> “Karmakarışık” .....	70
<b>Görsel 29.</b> “Bir Anarşistin Kaza Sonucu Ölümü” .....	73
<b>Görsel 30.</b> “Fehim Paşa Konağı” .....	77
<b>Görsel 31.</b> “Nutuk” .....	81
<b>Görsel 32.</b> “Romeo ve Juliet” .....	84

## GİRİŞ

Günümüzde grafik tasarımın en etkili ürünü olan afişler neredeyse hayatımızın bir parçası haline gelmiş görsel iletilerdir. Her an her yerde karşımıza çıkmaktadırlar. Afiş bir mesajı, bir ürün tanıtımını, yeni bir filmi ve tiyatro oyununun verdiği mesajı vb., görsel olarak iletmenin en etkileyici yoludur. Mesajın kitleye ulaşması için afişlere her zaman ihtiyaç duyulmaktadır. Bu nedenle afişler, görsel iletişimde ve onun bir kolu olan grafik tasarımda oldukça önemli bir yere sahiptir.

Afişin tarihi MÖ. 4000'li yıllara dayanmaktadır. Öncelikle ticari amaçlı afişler üretilmiştir. Daha sonra batıdaki gelişmeler ile afiş sanatı 19. yy'da genel anlamıyla başlamış olsa da Türkiye'de afiş sanatı geç gelişme göstermiştir. Çoğunlukla tiyatro afişin konusunu oluşturmuştur fakat tiyatro afişlerinin sanatsal bir boyut kazanması 1950'li yıllarda olmuştur. Afişlere ilk bakıldığında dikkati öncelikle, afişin estetik boyutu, renk uyumu, mesaja uygun yarattığı etkiler yani aynı zamanda yarattığı sanatsal etkiler çekmektedir.

Araştırmada temel olarak, Yurdaer Altıntaş'ın tiyatro afişlerdeki göstergelerin vermek istediği mesajın daha iyi anlaşılabilmesi için göstergebilimsel analizden bahsedilmiştir. Afişler 1961-1999 yılları arasından rastgele belirli dönem aralıklarına göre seçilmiştir. Afişlerdeki göstergeler göstergebilim doğrultusunda yorumlanmıştır.

Göstergebilim, göstergeleri anlamlandırmak için kullanılmaktadır. İnsanlar birbirleriyle göstergeler sayesinde iletişim kurmaktadır. İletişimin sağlıklı olması da göstergebilime bağlıdır. Göstergeler yerini tutan bir şeyi çağrıştırmaktadırlar. Göstergebilim bu çağrışımı açığa çıkarmaktadır. Bu araştırmada Göstergebilim konusunda çeşitli araştırmacılara yer verilmektedir. Fakat Saussure'un görüşleri temel alınmaktadır.

Göstergebilimsel analizi yapılan tiyatro afişlerinin daha anlaşılır olabilmesini sağlamak, yıllara göre araştırmada ele alınan problemlerdir. Prof. Yurdaer Altıntaş'ın Tiyatro Afişlerinin Göstergebilimsel analizi yapılmadığı tez merkezi ve literatür araştırmasında görülmüştür, çalışma bu nedenle önemlidir ve



amaç, tiyatro afişlerinin tekrar gündeme gelmesi, Altıntaş'ın tiyatro afişlerinin de göstergebilimsel analizle yeniden anlam kazanmasıdır. Araştırma, literatür taraması sonucunda ulaşılan sınırlı kaynaklar ve internet taraması sonucunda ulaşılan kaynaklar ile sınırlıdır.

Araştırma dört bölümde ele alınmıştır. Görsel İletişim, Göstergebilim, Afiş ve Afiş Tarihi başlıkları ile ilgili tanımlamalar yapılmıştır ve konular alt başlıklarla irdelenmiştir. Son bölümde ise Yurdaer Altıntaş tanıtılmış ve on tane afişi, dönemsel farklılıkları görebilmek amaçlı, belirli tarih aralıklarıyla seçilip analiz yapılmıştır. Analiz yapılırken göstergebilimsel analiz tablosu kullanılmıştır. Daha sonra oyun içeriği hakkında bilgi verilip tablo içinde incelenen veriler ayrı başlıklar halinde daha detaylı bir şekilde analiz edilmiştir.

### **Problem**

Göstergebilim pek çok alanda kullanılmaktadır. Yani gösterge unsuru içeren her konu göstergebilimsel açıdan incelenilebilmektedir. Günümüzde afişler de önemli bir iletişim kaynağıdır. Afişler içerisinde birçok gösterge bulunmaktadır. Afişteki göstergelerin yorumlanması verilmek istenen mesajın net verilebilmesi için göstergebilimsel analiz önemlidir. Bu çalışmada Prof. Yurdaer Altıntaş'ın tiyatro afişleri göstergebilimsel analiz doğrultusunda incelenmiştir. Bu çalışma ile Prof. Yurdaer Altıntaş'ın çalışmalarındaki anlatım biçimiyle tiyatro afişlerine katkısı, afişlerindeki göstergelerin zaman içerisinde nasıl değişimleri olduğu, afişlerin göstergebilimsel analizi yapılarak tiyatro afişlerinin tekrar gündeme gelmesi, afişlerin bu doğrultuda daha anlaşılır olabilmesini sağlamak araştırmada temel problemler olarak ele alınmıştır.

### **Araştırmanın Amacı**

Prof. Yurdaer Altıntaş'ın Tiyatro Afişlerini Göstergebilimsel analizi yapılmadığı tez merkezi ve literatür araştırmasında görülmüştür. Bu çalışmada Prof. Yurdaer Altıntaş'ın afişlerinin göstergebilimsel incelemesi çalışmanın amacıdır.

### **Araştırmanın Önemi**

Tiyatro Afişi başlığı altında henüz bir tez çalışması yapılmamıştır ve bu çalışma bu eksiklik doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Bu konuda daha önce çalışma yapılmamış olması bu çalışmanın önemini ortaya koymaktadır. Bir diğer önemi de

Yurdaer Altıntaş'ın Tiyatro Afişi Çalışmaları ile Tiyatro Afişlerine örnekler oluşturulmuştur. Sinema Afişi kadar Tiyatro Afişleri de önemlidir. Bu çalışma ile Tiyatro Afişlerinin gündeme gelmesine katkıda bulunulacaktır. Afiş üzerinde iletilen görsel mesaj göstergebilimsel açıdan analiz edilmiş ve afişte iletilen mesaj daha net algılanmıştır.

### **Yöntem**

Araştırma göstergebilimsel inceleme yöntemine dayanmaktadır. Bu inceleme yöntemi analiz edilen afişlerin iletmek istediği mesajı belirtmeyi amaçlayan bir yaklaşımdır. Bu çalışmada afiş ve göstergebilim ile ilgili literatür; kitaplar ve internet siteleri incelenmiştir.

### **Sayıtlar**

Bu çalışmada; grafik tasarımın bir parçası olan afiş tasarımlarından; tiyatro afişi ele alınmış ve tiyatro afişlerinin göstergebilimsel açıdan incelenmesinin gerekli olduğu sayılıştısından hareket edilmiştir.

Prof. Yurdaer Altıntaş'ın afişlerinin grafik dili açısından ortak göstergeler kullandığı düşünülmektedir.

### **Sınırlılıklar**

Araştırma, literatür taraması sonucunda ulaşılan sınırlı kaynaklar ve internet taraması sonucunda ulaşılan kaynaklar ile sınırlıdır ve Tiyatro Afiş Tasarımlarını ve sadece Yurdaer Altıntaş'ın bu konudaki çalışmalarını kapsamaktadır.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1. GÖRSEL İLETİŞİM VE GÖSTERGEBİLİM

#### 1.1. GÖRSEL İLETİŞİM VE GRAFİK TASARIM

Tezin bu bölümünde iletişim kurabilmenin bir diğer yolu ve en etkili iletişim biçimi olan görsel iletişimden bahsedilmektedir. İletişimin hayatımızdaki yeri ve önemine de değinilmiştir. Grafik tasarım dilinde iletişim kurmak nasıldır, etkili iletişim kurabilmek için faydalanılan kavramlardan bahsedilmiştir. Görsel iletişimin yazılı iletişimden daha etkili olduğu sonucuna varılmaktadır.

##### 1.1.1. Görsel İletişim

İletişim, duygu düşünce ve bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması, bildirişim, haberleşmedir (Türkçe Sözlük, 2011, s.1173). İletişim de bir alıcı bir verici unsurundan oluşmaktadır. İletişim, bu alıcı ve verici arasında oluşan süreçtir. Bu sürecin devam edebilmesi vericinin ilettiği mesajın alıcı tarafından yeterli bir şekilde anlamlandırılmasına bağlıdır. İletişim, insanlar arasında haberleşmeyi sağlamaktadır. İnsanlar bir fikri, düşünceyi ve tanıtımı paylaşmak için bir şekilde iletişim sağlamaktadır.

İletişim, 20. yüzyılın sonrasında biçimlenen yaşam tarzının vazgeçilmez bir olgusudur. İletişim organları, dikkat çekmeye çalışan birçok mesaj arasından sadece birini seçecek olan izleyiciyi ayartmak için oldukça zorlu bir mücadele içine girmektedir. Çünkü hiçbir izleyici, aynı anda bütün mesajları algılayabilme yetisine sahip değildir. Mesajların bir bölümü kabul edilirken, diğer bir bölümü ise reddedilmeye mahkumdur (Becer, 2015, s.11-12).

Görme duyusu insanoğlunun en önemli duyularındandır. Çevremizdeki nesnelere, olayları, durumları önce görerek tanımlar ve anlamaya çalışırız (Uçar, 2016, s.17). Görme duyusu insanlarda diğer duyuları da harekete geçirmekte, görünen nesne ile ilgili düşünüp yorum yapılabilen ve görünen nesnelere insanlar üzerinde farklı etkiler yaratabilmektedir.

Görsel İletişimde Harold Lasswell'in iletişim alanında yaptığı en önemli katkı, iletişim kuramları ve araştırmalarının yoğun bir şekilde kullandığı "Kim, Kime, Hangi Kanaldan, Ne Etkiyle, Ne Söyler" formülü olmuştur (Ekse, 2014, para. 3 ). Yani iletişim modelinde alıcı verici ilişkisi kullanmıştır. Buna göre alıcı

ve verici ilişkisi kurulduğu zaman iletinin, alıcının görme duyusuna hitap ederek alıcının iletiyi görsel bir mesaj olarak anlamlandırabilmesidir. Görsel iletiler alıcılar tarafından her zaman daha kalıcı olmaktadır. Görsel iletişim, diğer iletişim türlerine göre en etkili iletişim şeklidir. Görsel iletişimde, söze gerek yoktur. Görsel iletişimin alanı oldukça geniştir. Vücut dili de buna örnektir. Vücut dilimiz karşı tarafa işitsel ve yazılı iletişime göre öncelikli denilebilecek bir güce sahiptir. Karşı taraftaki kişinin davranışlarından hareketle onun bir şeyler söyleyemese bile niyetleri konusunda çıkarımda bulunmak mümkün olabilmektedir.

Görsel İletişim öğelerinden olan grafik tasarım ürünlerinin, bir mesajı iletme, bir konuyu duyurmak veya tanıtmak gibi işlevleri vardır. Bir konuda mesaj vermek isteyen tasarımcı, mesajını fotoğraf, çizim, yazı (tipografi) ile tek bir düzlem üzerine aktarır ve böylece görsel iletişim dilini kullanmış olmaktadır(Uslu, 2017, s.13). Böylece alıcı ile arasında görsel bir iletişim kurup onlara mesajını aktarmış olmaktadır. Görselin mesaj üzerindeki ikna kabiliyeti her zaman çok yüksektir. Çünkü insanlar her şeyi ilk önce, görerek öğrenmişlerdir. Yazı ve konuşma ile değil sadece görerek öğrenmişlerdir. Daha sonra gördüklerini anlamlandırıp tanımlamışlardır.

Estetik boyutun görsel iletişimde bir yeri olduğu da söylenebilir. Kant'a göre insan algıladığı her şeyi, kendi yapılandığı bir kurguya göre anlamaktadır. Bu da insan kavrayışının temelde estetik ve yaratıcı bir eylem olduğunun ifadesidir (Erzen, 2011, s.37). Bu nedenle düzlem üzerine aktarılan görseller, işaretler, semboller, ve tipografi estetik bir uyum içerisinde olursa, birey görsel iletiyi daha iyi algılayabilmektedir.

Bireye göre, görsel bir iletide kullanılan görsel veya bazı renkler diğerine göre daha çekici gelebilmektedir. Bu da aslında bireyin bilinçaltında şekillenmiş bir örüntü ile açığa çıkmaktadır. Birey gördüğü görsel iletiye karşı bilinçaltında yaratmış olduğu şemaya uygun bir tepki vermektedir. Bireyin vermiş olduğu tepki ile iletişim oluşmakta ve iletişim devam etmektedir. İletişimin sürekliliği ise görsel ileti üzerinde kullanılan sembol, işaret ve görsel öğelerin bireyin bilinçaltına hitap edecek düzeyde olmasıdır. Bu nedenle göstergelerin anlamlandırılması büyük bir önem taşımaktadır. Bu da görsel iletişimin devamını sağlamak için *göstergebilim* kavramını ön plana çıkarmaktadır. Bu sayede

görünen ve görünmeyen (gizli, bilinçaltına hitap eden) görsel iletiler anlamlandırılabilmekte ve yorumlanabilmektedir.

Görünen ve gizli görünen mesajlar göstergebilim sayesinde netlik kazanmakta ve bizlere daha detaylı bir mesaj iletmektedir. Tiyatro ve sinemalarda gerek afiş gerekse seyir halinde izlendiği zaman mutlaka görünen her kavram aslında bir mesaj iletmektedir. Bu mesaj bireyin bilinçaltındaki bir kavram ile örtüştüğü zaman birey bu kavrama karşı duygu geliştirmekte bir bağ kurmaktadır. Verilmek istenen mesajda alıcıyı ikna edecek göstergeler seçilmelidir.

### **1.1.2. Görsel İletişimde Grafik Tasarım**

Görsel iletişimi sağlayan en önemli unsur Grafik Tasarım ürünleridir. Grafik tasarım ürünü olan afişler, alıcı üzerinde etki yaratmak için mesajı en iyi şekilde iletebilmek için kullanılan en etkili görsel ileti ürünleridir. Etkili görsel iletişimde, grafik tasarım kavramı önemli bir yere sahiptir.

Grafik tasarım bir mesajı görsel iletişim yoluyla hedef kitleye duyurma işlemi, Görsel Sanatlar'ın estetik nitelikleriyle birlikte kullanılan tipografik unsurların yanında zenginleştirilmiş görsel elemanlar ile desteklenmektedir (Uslu, 2017, s.17). Grafik tasarımcının da tüm tasarım dallarında olduğu gibi estetik ile işlevi bir araya getirirken estetik elemanları amacı doğrultusunda kullanıp kitle ile iletişim kurmak için işlevi daima ön planda tutması gerekmektedir (Abacı, 1999, s.1).

Grafik Tasarım, görsel bir iletişim sanatıdır. Birinci İşlevi de, bir mesaj iletmek ya da bir ürün ya da hizmeti tanıtmaktır (Becer, 2015, s.33). Bu iletilerin başarılı olabilmesi grafik tasarım kurallarına bağlıdır. Örneğin; afiş üzerindeki görsel içerik, tipografisi, kompozisyonu, doluluk boşluk oranı, rengi vb hepsi estetik bir bütünlük içerisinde olmalı ve alıcıların görsel algısı üzerinde olumlu etki yaratabilmelidir.



**Görsel 1.** Minimalist Afiş Tasarımı, The Mask (Biri Beni Durdursun)

**Kaynak:** <https://onedio.com>

Görsel 1. de de görüldüğü gibi sadece yazı ve görsel ifade ile etkili bir görsel ileti bireye sunulmaktadır. Görsel iletişim olarak, tek bir kişisel obje ile “The Mask” filmi karakterize eden yeşil tahta maske resmedilmiştir.

Grafik tasarım, bir kitle iletişim sanatıdır; yaratıcı imgeler, kavramsal ve estetik anlatımlar ile toplumu etkileyen bir sanat dalıdır (Uslu, 2017, s.13). İletişim ve grafik tasarım birbirine bağlıdır. Birbirlerini olumlu bir biçimde beslemektedirler. Birbirlerinden tek farkı ise iletişim genel bir süreç iken grafik tasarım iletişim için başvurulan bir kanal oluşturmaktadır. Grafik tasarım fikirlerini iletişim sanatı ve teknolojiyi birleştiren yaratıcı bir süreçtir (Uslu, 2017, s.14).

Güler, Sözün ve aklın cisimleşmiş halidir grafik tasarım. Söz grafik biçim alıp, sonra tasarım okuması yolu ile yepyeni bir söze dönüşmesidir diye bahsetmektedir. Grafik Tasarım iletişimin en yaratıcı biçimidir. (Güler, 2010, s.86).

İkna yaşamda önemli bir yetkinlik olarak ele alınabilmektedir. Örneğin; “film güzeldi” cümlesinde aslında örtük, dolaylı bir ikna çabası vardır. İkna kavramı, yaşamın her alanında; psikolojiden eğitime önemli bir role sahiptir. Bireyler, diğer bireyleri etkilemek ve de onların hedeflerine yön vermek amacı ile ikna sürecinin işleyişine yönelik yaşamda deneme yanılma yolu ile öğrendiklerini

kullanılmaktadırlar (Yıldız, 2015, s.93). Genel olarak ikna herhangi bir zorlama olmaksızın hedef kitlelerin duyguları, düşünceleri, inançları, tutumları ve davranışlarında bilinçli bir değişim yaratmadır (Zeybek, 2007, s.12).

Soyut kavramlar görsel iletide somutlaştırılmıştır. Somutlaştırılmış görseller, tipografi ile birleştirilerek verilmek istenen mesaj güçlendirilmiştir. Afişlerde kullanılan tipografik unsurların yanında zenginleştirilmiş görsel elemanlar ile desteklenmektedir. Bu destekleme bilinçli ve pratik bir zeka ile gerçekleşirse estetik beğeniye de beraberinde getirmektedir (Uslu, 2017, s.17). Aşağıdaki dergi kapağında bir portre bir barış güvercini üzerine resmedilmiştir. “Sadece hayal et” yazı ile de bakıldığı zaman soyut olan umut duygusunun iki görselin birleştirilmesi ile başarılı bir şekilde verildiği görülmektedir. (Bkz. Görsel 2.)



**Görsel 2.** PulBiber Dergi Kapağı (2016)

**Kaynak:** [www.dr.com.tr/Kitap/Pulbiber-Dergisi-Sayi-12/](http://www.dr.com.tr/Kitap/Pulbiber-Dergisi-Sayi-12/)

### 1.1.3. İşaretler, Semboller ve Simgeler ile İletişim

İnsan, toplumsal yaşam içinde değişik amaçlar için çok çeşitli işaretler kullanmaktadır. İşaretler bir durumu, eylemi ya da bir olayı işaret eden görsel elemanlardır (Uçar, 2016, s.23). İşaretler sayesinde verilmek istenilen mesaj doğrudan iletilmektedir. İşaretleri anlamlandırmak ta kültürel bir unsurdur. Kültürel farklılıklara göre işaretin verdiği mesaj ve içerdiği anlam

değişebilmektedir. Sembollerde ise daha derin anlamlar mevcuttur. Sembollerin bir hikayesi vardır. Bir kavramı açıklayıcı niteliği bulunmaktadır.

Tek başına olduğu zaman bir şey ifade etmeyen işaretler de ilgili bir işaret yanında anlam içerebilmektedir. Örneğin; tek başına bir nota işareti bir sesi belirtmez ancak, sesin bir değerini belirtmektedir, aynı nota porte adı verilen bir satır sistemi üzerinde bir sesin işaret olma özelliğini kazanmaktadır (Uçar, 2016, s.23).

Örneğin; (Bkz. Görsel 3.)’de görüldüğü gibi televizyon ekranlarında karşımıza çıkan, film içeriğinin şiddet ve korku unsuru içerdiğini belirlen bir işaret görmekteyiz. Bu işaret ve benzeri işaretler bize film içeriği hakkında kısa bilgi vermektedir.



**Görsel 3.** Şiddet/Korku

**Kaynak:** <https://eodev.com/gorev/7350104>

Üstü kapalı ve gizli mesajlar da iletişimde önemli bir yer tutmaktadır. İletişim, üzerlerine belirli anlamlar yüklenen simgelerin alışverişini konu almaktadır. Her konuşma sırasında birçok simge üretilmektedir. Konuşmanın yöneltildiği kişi ya da kişiler bu simgelerin anlamlarını bildikleri takdirde, onları çözebilmektedirler ve mesajlar bu şekilde hedeflerine ulaşmış olmaktadır (Becer, 2015, s.23).

İletişimin sağlanabilmesi için bu semboller tüm bireyler tarafından çözümlenmiş yani hangi simge ne anlama geliyor bilinmesi gerekmektedir. Aksi halde sağlıklı bir iletişim oluşması mümkün olamamaktadır. Örneğin; Bazı müzik notaları, diğerlerine göre daha uzun süre çalınacaklarını bildiren simgesel farklılıklarla gösterilmektedirler (Becer, 2015, s.23). Bu bilgi ve çözümlenmeye



sahip birey bunu anlamlandırabilmektedir. Müzik bilgisine sahip olmayan bir birey için ise bu sembol hiçbir anlam ifade etmemektedir.

Bir görüntünün simge olarak tanımlanabilmesi için belirli bir anlam ile yüklenmiş olması gerekmektedir. Simgeler anlamları ile birlikte var olmaktadır. Aynı simge, farklı yerlerde ve farklı zamanlarda değişik anlamlar ifade edebilmektedir (Becer, 2015, s.23). Bir simgenin farklı kültürlere göre farklı bir çok anlamı olabilmekte veya simgeler bireylere göre farklı şekillerde yorumlanabilmektedir.

Gönderici simgeleri alıcının ihtiyaç ve beklentisine yönelik kullanabilmektedir. Böylece alıcı verici arasında simgesel bir iletişim bağı kurulmaktadır. Örneğin; jest, mimik, giyim vb. simgesel bir iletişimdir. Kullanılan alfabeler de simgesel iletişime örnek oluşturmaktadır. Sadece o ülkenin, o dönemin insanların bilebileceği simgesel nitelikte alfabeler bulunmaktadır (Runik ve Uygur Alfabetesi gibi). Bu alfabelerin simgesel anlamı bugün bizler tarafından bilinmediği için, alfabe çözümlenememektedir. Bu alfabeler, kültüre göre değişkenlik gösteren jest, mimik vb. aynı zamanda bir kod sistemidir. Simgeler ile iletişim kurarken kodlardan yararlanılır. Kod, simgelerin kullanım sistemidir (Becer, 2015, s.23).

#### **1.1.4. Sembolik Bir Öge Olan Renk**

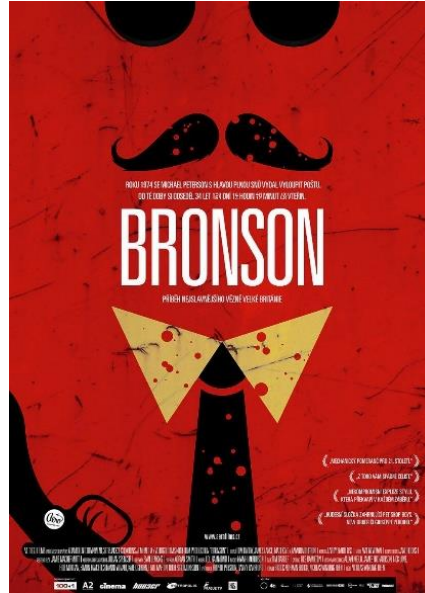
Renk; herhangi bir kaynaktan gelen ışığın göz aracılığı ile insanda meydana getirdiği duyum ve algılamının niteliksel hali olmaktadır (Temizsoylu, 1987, s.10). Renk, biçimin asıl görsel yanıdır. Renk insan deneyiminde önemli algısal ve kavramsal yere sahiptir. Görsel bilinci uyandıran ve tepki verme durumuna hazır hale getiren bir uyarıcı olarak işlemektedir (Arıcan,2012, s.32). İnsanların kırmızı rengi gördüklerinde uyarıcı bir renk olarak algılaması ve trafikte duracağı zamanı bu renge göre bilmesi buna örnek olarak verilebilmektedir.

Renk önemli bir tasarım öğesidir ve aynı zamanda sembolik bir değere de sahiptir. Tek başına renk mesaj verebilir, davranışları yönlendirebilir, insan fizyolojisi üzerinde etkiye sahiptir. Bu fizyolojik etki rengin bir sembol olarak oluşumu ve kullanımında etkin olmaktadır (Uçar, 2016, s.45).

Renklerin anlamlarını bilmek aynı zamanda o rengin sembolik olarak ifade ettiği değeri bize bildirmektedir. Bu bilince göre zamanla mesaja uygun renk belirlenmekte ve mesajı iletmek için o renk üzerinde bir kurgu yapılmaktadır.

Renkler doğa üzerinde de önemli bir etken oluşturmaktadır. Doğa içerisinde de canlılar arasında renk oldukça önemli bir yer edinmektedir. Kimi zaman hayvanlar renk yardımı ile avlanmakta, renk değiştirerek hayatta kalmakta, üremekte ve hayatının devamını sağlamaktadır (Uçar, 2016, s. 45). Örneğin; bukalemunlar renk değiştirerek doğada kamufle olabilmektedirler. Bu sayede kaçtığı hayvan üzerindeki renk algısını değiştirmektedir. Bu renk değişimi sayesinde tehlikeden kaçabilmektedir. Renk algısı yaratabilmek her açıdan çok önemlidir.

Yapılan araştırmalar rengin satın alma ve seçme sürecindeki rolünü ortaya koymuş, sadece ambalaj üzerindeki etkin renk değiştirilerek, şaşırtıcı sonuçlar elde edilmiştir (Uçar, 2016, s. 45). Çünkü renkler alıcılar üzerinde, olumlu veya olumsuz etkiler yaratabilmektedir. Soğuk renkler dinlendirici olup durgunluk getirmekte sıcak renkler ise dinamik bir hava getirmektedir (Dereoğlu, 1979, s. 60). Bu nedenle genellikle yiyecek ambalajları sıcak renklerden seçilmektedir. Afişler üzerinde de renk seçimi oldukça önem taşımaktadır.



**Görsel 4.** Bronson Film Afişi, Tom Hardy 2008

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/359232507775714015/>

Bronson Film Afişinde (Bkz. Görsel 4.) görüldüğü gibi kırmızı rengin baskın olması ile bilinçaltında şiddet duygusunu, tehlike ve kan olgusunu belirtmek amaçlanmaktadır. Ayrıca kullanılan renk sayesinde yazılar da ön plana çıkmaktadır. Renk sayesinde gerekli olgulara vurgu yapılmaktadır.

Renkler farklı kültürlerde farklı anlamlar çağrıştırmaktadır. Renkler kimi kültürlerde bir anlam ifade etmezken kimi kültürlerde ise çok önemli bir durum ifade etmektedir. Renklerin, kültürel ve sosyal çağrışımlarından kaynaklanan pek çok sembolik anlamı vardır. Farklı ülkelerde yaşayan ve farklı kültürel değerlere sahip insanların böylece aynı renge karşı tepkileri ve aynı renge dair çağrışımları değişik olabilmektedir (Ambrose, 2013, s. 104).

Renkler iki gruba ayrılmaktadır. Renk, alıcıda duygusal tepki uyandırabilme yeteneği nedeni ile ana bir tasarım öğesidir. Bunun bir sonucu olarak renkler. “soğuk”, “sıcak”, “sakinleştirici” veya “heyecan verici” gibi duygu ifade eden kelimeler ile tanımlanmakta ve renklerin çoğu belli sıfatlar ile ilişkilendirilmektedir. Örneğin kırmızı genellikle sıcak veya heyecan verici bir renk olarak tanımlanırken, mavi soğuk ve mesafelidir (Ambrose, 2013, s. 105).

Dalga boyu düşük olan soğuk renkler mavi, mor ve yeşildir. Dalga boyu yüksek olan renkler sarı, kırmızı ve turuncudur. Sıcak renkler daha çabuk algılanabildikleri ve görsel düzen içinde görülebilir olduğu için tasarım elemanları içinde kullanıldığı zaman bize yakın olma hissi uyandırmaktadır. Soğuk renkler ise bizde uzaklaşma hissi uyandırmaktadır. Renklerin fiziksel ve psikolojik etkileri, onları kendi başlarına mesaj veren, iletişim kuran bir yapıya dönüştürmektedir (Uçar, 2016, s. 47). Renklerin anlamlarını bilmek göstergebilimin de ışık tuttuğu bir olgudur. Böylece görsel ileti üzerinde kullanılan renk ile verilmek istenen mesajın alt nedenine ulaşılabilirliktedir.

### **1.1.5. Grafik Tasarımda Yazı Kullanımı**

İletişim türleri arasında en gelişmiş olanlarından biri, insan dilidir. Sesler ile oluşan bu iletişim biçimi işaretler dizgesi haline geldiği zaman, “yazı” diye adlandırılan bambaşka bir boyut kazanmaktadır (Uçar, 2016, s. 94).

Grafik tasarımın tarihi, M. Ö. 14. 000’lerde yapılmış mağara resimlerine ve M. Ö. 4. yy’da yazının kullanılmaya başlanmasına dayandırılabilir (Türk, a. s[elektronik] 7). Türk’ e göre, daha sonraki yıllarda (1450’ler) Johannes

Gutenberg'in hareketli matbaayı icadı ile el yazması olan, öncelikle dini içerikli kitaplar basılıp dağıtılmaya başlanmıştır. Sanayileşmenin başlaması ile özellikle de fotoğrafın gelişmesiyle grafik tasarım asıl çıkış noktasına ulaşmış denilebilir.

Asıl çıkış noktası ise, İzlenimcilik ve Post İzlenimcilik akımlarının sonrasında başlamıştır. Çünkü resim sanatı farklı bir yöne doğru ilerlemeye başlamış ve grafik, afiş, ürün katalogları vb. türler ortaya çıkmaya başlamıştır. Gazetenin de ortaya çıkması ile reklam ve tanıtım ön plana çıkmıştır (Türk, a. s[elektronik] 8). Bu kategorilerde (reklam, afiş, tanıtım vs.) ilk çalışan sanatçılar ise ressamlar olmuştur. Bu nedenle günümüze kıyasla o dönem yapılan çalışmalarda resimsel özellikler ön planda, tipografik unsurlar ise geri plandadır. Tipografi unsuru bu çalışmalarda el yazısı biçimindedir. Bu yazı biçimleri sanatçının tarzına göre ve afiş konusuna göre değişkenlik göstermektedir. Aslında her yazı biçimi sanatçının tarzını yansıtmaktadır. Örneğin; Jules Cheret'in "La Loie Fuller" adlı afişindeki yazı resimsel biçimdedir. Afişin üst kısmında görseldeki dans eden kızın ritmine uygun eğimli bir yazı yazmıştır. Afişin alt kısmında ise Baş harfleri diğerlerinden daha büyük olan, düz bir yazı yazmıştır. İki yazı da dikkat çekecek şekilde kırmızı renkte yazılmıştır.

Grafik tasarımın en önemli unsurlarından bir yazının kullanılmasıdır. Baskı tekniklerinin de zamanla ilerleme göstermesi ile yazının önemi de iyice artmıştır. Gutenberg zamanında ilk "tipografi" terimi kullanılmıştır. Bugün ise; bütün baskı yazıları ve noktalama işaretlerinin sanatsal ve tasarıma dayalı özelliklerini ve üretim teknolojilerini konu alan bir uzmanlık alanı olarak kabul edilmiştir (Becer, 2015, s. 176).

Yazı tipi, puntosu, satır uzunluğu, satır arası boşluk ve benzer etkenlerin kombinasyonları ile yapılır. Harf ve yazınsal-görsel iletişime ilişkin diğer elemanların hem görsel, fonksiyonel ve sanatsal düzenlemesi hem de bu elemanlar ile oluşturulan bir tasarım dili, anlayışıdır (Türk, a. s[elektronik] 13).

Grafik tasarımda görsel estetik oldukça önemli bir yere sahiptir. Yazının afiş üzerindeki kullanım yeri, yazının kalın veya italik olması, kullanılan görsel ile uyumlu olabilmesi ve alıcılar üzerinde yaratacağı olumlu etki, dikkat çekebilecek nitelikte vs. olabilmesi çok önemlidir.

Yaşar Uslu'ya göre grafik tasarımda görsel algı önemlidir. Onun deyimine göre “Göz güzeli arar”. Bu nedenle afiş üzerinde kullanılan görsel de en az yazı kadar önemlidir. Afişlerde etkili ve yaratıcı görsel unsurlar kullanılmalıdır. Görsel ve yazı bir bütün kompozisyon oluşturacak nitelikte parça bütün ilişkisi oluşturmalı, birbiri ile dengeli bir biçimde olmalıdır.

Afişlerde görsel unsurlar, verilmek istenen mesajı iyi iletebilecek nitelikte seçilmelidir. Görseller, gerek resim gerekse bir fotoğraf olarak seçilebilir. Afişin konusuna uygun olmalıdır. Bazen Yurdaer Altıntaş'ın afiş çalışmalarında olduğu gibi konu tek bir imgeye indirildiği zaman bile mesajı etkili bir şekilde alıcıya iletebilmelidir. Görsellerde kullanılan renkler, yazı ile yeri geldiğinde kontrast etkiler yaratılabilir nitelikte olmalıdır. Yerine göre yazı veya görsel daha ön plana geçebilmektedir. Tasarımcı tüm bu dengeyi iyi kurabilmelidir. Öyle ki alıcının direk bilinçaltını etkileyebilmeli ve onun dikkatini çekebilmelidir.

Afişte en önemli ve dikkat çekici unsurlar afişlerde kullanılan görsel ve yazıdır. Görsel ve yazı tıpkı bir resim gibi uyum içinde bir bütünlük oluşturacak nitelikte olmalıdır.

## **1.2. GÖSTERGEBİLİM**

### **1.2.1. Göstergebilimin Tanımı**

Kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısı ile bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu, vb. dille ilgili bilimlerde genel olarak gösterge diye adlandırılmaktadır. Bu açıdan, sözcükler, simgeler, işaretler, vb. gösterge olarak görülmektedir (Rifat, 2017, s. 115). Görsel iletilerde görülmekte olan yazı, görsel, işaret ve sembol niteliği taşıyan görsel, bize mesaj iletmek için kullanılan görsel, görsel ve yazı için kullanılan renk değerleri vb. hepsi birer gösterge niteliği taşımaktadır. Bir gösterge her zaman bir kişi veya bir şeyi nitelemek için kullanılmaktadır.

Göstergelerin birçoğu insanlar tarafından üretilmişlerdir (Günay, 2012, s. 12). Doğal göstergeler de mevcuttur. Örneğin; havanın kötü olduğu atmosferdeki işaretlerden anlaşılabilir. Bireyler duygu ve düşüncelerini aslında diğer bireylere gösterge yardımı ile aktarmaktadırlar. Toplum içindeki bir davranış, kullanılan parfüm, giyilen elbisenin özelliği, bıyık bırakma, her türlü toplumsal olgu kendi başına birer göstergedir ve bir toplum içinde kendisi bir anlam taşıyıcı

olabilmektedir (Günay, 2012, s. 14). Her gösterge gerek bir düşünce gerekse bir nesnenin, bir ifadenin, her şeyin yerini tutmaktadır. Göstergeler yerini tutan bir şeyi çağrıştırmaktadırlar.

Bir şeyin gösterge olarak tanımlanabilmesi için Erika Fischer-Licht aşağıdaki koşulların yerine getirilmesi gerektiğini ifade etmektedir (Kocabay, 2008, s. 14):

“1. Bir gösterge duyuolar tarafından algılanabilir olmalıdır.

2. Bir gösterge bir şeye işaret etmeli, ya da bir şeyi temsil etmeli, bir işlevi yerine getirmelidir; kendisinin dışında bir şeye işaret etmelidir ve bir ‘anlamı’ vardır.

3. Bir gösterge her zaman birisi için bir gösterge olmalıdır -bir verici ve bir alıcı için- yani doğal diller söz konusu olduğu zaman göstergeler bir insana, ya da söz konusu göstergeyi bir gösterge olarak değerlendirebilecek ve anlayacak bir grup insana gereksinim duymaktadır.

4. Bir gösterge bir gösterge dizgesi içinde yer almalıdır”

İnsanların birbirleriyle anlaşmak için kullandıkları sözel iletişim (sözgelimi Türkçe), davranışlar, çeşitli jestler (el-kol-baş hareketleri), sağır-dilsiz alfabeti, görüntüler, trafik işaretleri, bir kentin uzamsal düzenlenişi, bir müzik yapıtı, bir resim, bir tiyatro gösterisi, bir film, reklâm afişleri, moda, yazınsal yapıtlar, çeşitli bilim dilleri, tutkuların düzeni, bir ülkedeki ulaşım yollarının yapısı, bir mimarlık düzenlemesi, kısacası bildirişim amacı taşıyan taşıması her anlamlı bütün çeşitli birimlerden oluşan bir dizgedir. Gerçekleşme düzlemleri değişik olan bu dizgelerin birimleri de genelde, gösterge olarak adlandırılmaktadır (Rifat, 2017, s. 113).

Bu dizgeler hayatımızın her anında karşımıza çıkmakta olan göstergeler bütünüdür. Göstergeler, alıcılara iletilmek istenen mesajları ulaştırmanın en etkili yoludur. Göstergeler de kültür farkına uygun olarak her alıcıda farklı etki yaratmaktadır. Düşünmenin var olması, paylaşılması ve gelişmesi bütünüyle göstergelere bağlıdır (Günay, 2012, s. 13). Göstergeler, gösterge dizgesi içerisinde yer almaktadır. Göstergebilim, diller, düzgüler, belirtgeçler, vb. gibi gösterge dizelerini inceleyen bilimdir (Özgür, s. 5). Yani her göstergenin alıcıda yaratmak istediği alt neden incelenmektedir. Bu inceleme göstergebilimin kurallarına uygun

biçimde yapılmaktadır. Göstergeler bir bütün içerisinde ele alınıp bilimsel açıdan yorumlanmakta ve anlamlandırılmaktadır.

“Yine çok genel olarak belirtecek olursak, anlamlı bütünleri, (gösterge dizgelerini) betimlemek, göstergelerin birbirleriyle kurdukları bağlantıları saptamak, anlamların eklenerek oluşma biçimlerini bulmak, göstergeleri ve gösterge dizgelerini sınıflandırmak bilimkuramsal, yöntembilimsel ve betimsel açıdan tümükapsayıcı, tutarlı ve yalın bir kuram oluşturmak gibi birbirinden farklı birçok araştırma Türkçe ’de göstergebilim diye adlandırılan bir bilim dalının alanına girmektedir (Rifat, 2017, s. 113).”

Bir gösterge dizgesi, birlikte kullanıldığı başka bir gösterge dizgesine göre farklı çağrışımlar yapabilmektedir. Göstergelerin birbirileri ile bütünlük sağlaması oldukça önemlidir. Göstergebilim sayesinde bu göstergelerin alt anlamları tek tek yorumlanmakta ve çözümlenmektedir. Göstergeler bildirişim amacı taşımaktadırlar. Bunu da bildirişim sürecindeki işlevi nedeni ile betimleme biçiminde çözümleyen semiyoloji, bir gösterge dizgesindeki alt anlamları kendine özgün bir tarz ile betimlemektedir. Kendine özgü kuram geliştiren bu alana semiotik denmektedir.

Saussure’le birlikte iletişim biçimlerini incelemenin yeni bir yöntemi oluşmuş olmaktadır. Göstergebilim metinlerdeki anlamlar ile ilgilenirken, toplum içindeki göstergeler ile ilgili yorumlar yaparak anlamlara ulaşmaya çalışmaktadır. Bu yöntem ile birlikte sinema filmlerini, reklam filmlerini, tiyatro oyunlarını, heykelleri ve neredeyse her şeyi bir *gösterge dizgesi* olarak ele almak mümkün olmuştur (Batı, 2016, s. 253).

Fiske, göstergeyi, kendisinden başka bir şeye gönderme yapan, duyularımızla kavrayabileceğimiz fiziksel bir şey olarak tanımlamakta ve varlığının, kullanıcıların onu bir gösterge olarak kabul etmelerine bağlı olduğunu belirtmektedir (Fiske, 2003, s. 63).

Göstergebilimin bağımsız bir bilim dalı olarak ortaya çıkmasına ABD’de C.S. Peirce, Avrupa’da ise F. de Saussure öncülük etmiştir. Peirce iletişimle ilgili tüm olguları kapsayan bir göstergeler kuramı tasarlayarak, “mantık”la bir ve eş tuttuğu bu kurama “semiotic” adını vermiş, göstergebilimsel olguları sınıflandırmak amacı ile de bir göstergeler sistemi oluşturmuştur. Bu gösterge sistemi içinde işaret ve semboller önemli bir yer tutmaktadır. Buna karşın

Saussure, göstergebilime mantıkçı olarak değil, dilbilimci olarak yaklaşmıştır. Peirce, göstergebilimin genel göstergeler bilimi olmasını ve dilbilimin de göstergebilimin bir alt dalı olması gerektiğini ifade etmiştir (Teker, 2009, s. 74).

Göstergebilim (semiotik), çok genel göstergeler ile ilgilenen bir bilim dalı olarak tanımlanmaktadır (Kocabay, 2008, s. 13). Göstergeleri, bildirişim açısından inceleyen birinci etkinlik, yani semiyoloji, “gerçekçi” bir yaklaşımı benimsemiştir ve daha çok dilbilim yöntemlerinden yararlanan bu yaklaşım biçimi için bildirişim göstergebilimi de denmektedir (Rifat, 2017, s. 114).

Türkiye’de göstergebilim gösterge dizgelerini inceleyen bilim dalı anlamının yanı sıra, bir de anlamsal üretim (anlamlandırma) olgusunu araştıran ve yeniden yapılandıran, bu amaç ile de bilim kuramsal, yöntembilimsel ve betimsel açıdan kendini kuran bir bilimsel yaklaşım anlamını da eklersek, anlamlama kuramı olan semiyotik belirtilmiş olmaktadır (Rifat, 2017, s. 114-115). Yani Türkiye’de göstergebilim demek, göstergelerin anlamlarının araştırılmakta olması, anlamlandırılması ve ortaya çıkan alt anlamları ile yeniden yorumlanması, olgunun yeniden yapılandırılması demektir. Göstergebilimin temel unsurlarından olan *anlamlandırma*, en temel anlatımı ile alıcının göstergeye verdiği anlama denmektedir. Alıcı göstergeyi anlamlandırırken yaşadığı çevre, kültür farkı vb. etki göstermektedir. Bu nedenle her gösterge alıcıya göre farklı şekilde anlamlandırılabilir.

Çağdaş göstergebilimin önemli bir diğer ismi olan Roland Barthes, geliştirmiş olduğu özgün yaklaşımla daha çok popüler kültür çözümlemeleri üzerinde çalışmıştır. Barthes’ın geliştirdiği yapısal çözümleme yöntemi, bildirişim amacı içermemekle birlikte anlam taşıyan çeşitli olguları (giyim, mobilya vb.) içermektedir. Barthes bütün bunları anlamlama (signification) kavramı aracılığıyla göstergebilime bağlar, göstergelerle ikincil gösterilenler ya da yananlam gösterilenleri arasındaki bağıntılar üzerinde durur. Barthes, Saussure geleneğinin temsilcilerinden biri olmakla birlikte, Saussure’ün tersine, dilbilimin göstergebilimin bir parçası değil, göstergebilimin dilbilimin bir parçası olması gerektiğini savunmuştur (Çeken, 2016, s. 509).

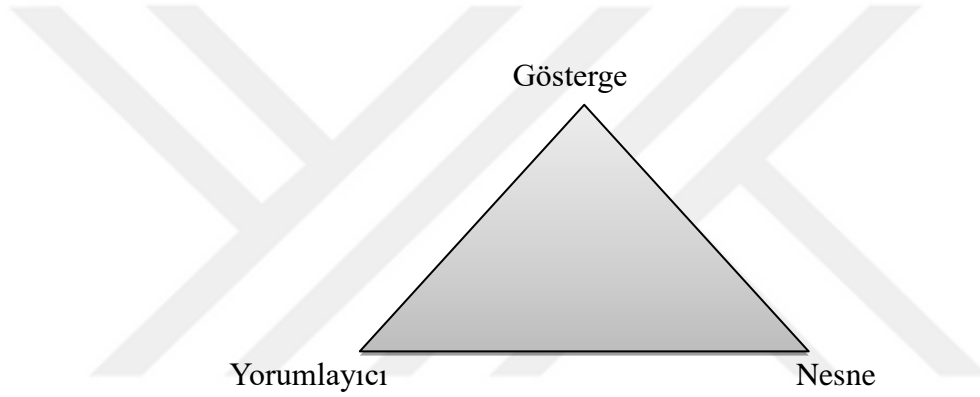
Fiske’ye göre, göstergebilimin üç temel çalışma alanı vardır (Fiske, 2003, s. 64, 65) :



“1. Gösterge: Bu alan, gösterge çeşitlerinin, bunların çeşitli anlam taşıma yollarının ve göstergeleri kullanan insanlarla ilişkilendirilme biçiminin araştırılmasını içermektedir. Göstergeler, kullanıldıkça biçimler içerisinde anlamlandırılmaktadırlar.

2. Göstergelerin düzenlendiği kodlar ya da sistemler; toplumun ya da kültürün gereksinimlerini karşılamak için geliştirilen kodları ya da kodların iletilmesi için var olan iletişim kanallarını işletmek için başvuru yolları ortaya koymaktadırlar.

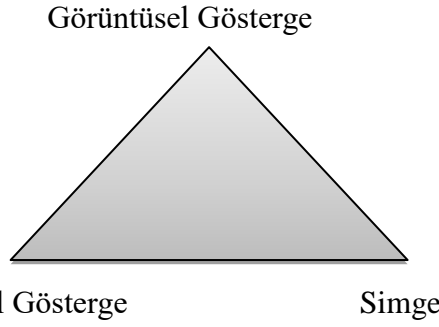
3. Kodlar ve göstergelerin içine işlediği kültür; kültürün kendi varoluşu ve biçimi bu kodların ve göstergelerin kullanımına bağlıdır. Peirce'nin göstergebilimi açıklarken üçlü terimler sınıflandırması kullanmıştır. Bu sınıflandırma (Bkz. Görsel 5.) modelleştirilmiştir. İki uçlu oklar her bir terimin yalnızca diğerleriyle ilişkili olarak anlaşılabilceğini vurgulamaktadırlar”



**Görsel 5.** Peirce'in Anlam Ögeleri (Fiske, 2003, s.64)

Görsel 1.5 Ch. S. Peirce'ün en önemli üçlü ayrımlarından biridir.

Saussure ve Peirce, dilbilim ve felsefe gibi farklı akademik geleneklerde çalıştıysalar da, göstergebilimi anlamada göstergenin merkeziliği konusunda anlaşıyorlardı. Saussure bunu gösterenin gösterilenle ilişkisi bazında, Peirce ise mkb göstergenin nesneyle ilişki bazında yapmıştır. Peirce Göstergeleri üç gruba ayırır - görüntüsel gösterge, belirtisel gösterge ve simge. Bunlar da bir üçgen üzerinde modelleştirilebilir (Bkz. Görsel 6.). Peirce bu modelin, göstergelerin doğası konusundaki en kullanışlı ve en temel model olduğuna inanmıştır (Fiske, 2003, s.70-71):



**Görsel 6.** Peirce'in Gösterge Türleri Kategorisi (Fiske,2003, s. 72)

Ch. S. Peirce göstergelerin sınıflandırılmasında üç ayrı üçlük belirlemektedir.

“Göstergeler üç ayrı üçlüğe göre bölümlenebilir. Birinci bölümleme, göstergenin kendisinin yalın bir nitelik, gerçek bir varlık ya da genel bir kural olmasına göre yapılır. İkinci bölümleme, gösterge ile nesnesi arasındaki ilişki ya ya göstergenin kendi başına bir özellik taşımasına ya nesnesiyle varoluşsal bir ilişki kurmasına ya da yorumlayıcı ile ilişki kurmasına göre yapılır. Üçüncü bölümleme, yorumlayıcının göstergeyi ya bir olasılık göstergesi ya bir gerçek gösterge ya da bir mantık göstergesi biçiminde canlandırmasına göre yapılır” (Rifat, 6. Baskı, s. 117-118).

Göstergebilimin bir diğer ögesi olan *kodlar* ise, toplum tarafından benimsenmiş, yazılı olmayan kurallar ile açıklanabilen göstergelerin konuşma, yazı ve resim gibi belirli şekillerde toplanmış halidir (Batı, 2016, s. 254). Bu kodları bireylerin tüm iletişim süreçleri boyunca kullanmaktadırlar. Bireyler bu kodları bilinçli olmasa dahi öğrenmektedirler. Zamanla görünmez olan bu kodları ise göstergebilim aydınlatmaktadır.

Göstergebilim öncelikle nitelik ile ilgilenmektedir, nicelik ile değil. Gösterge insanlar ya da belli bir toplumsal grup için anlam taşıdığı sürece göstergebilimin inceleme konusu oluşmaktadır (Günay, 2012, s. 22). Göstergebilimin temel anlatımı ya da özelliği dilbilimi bir model olarak alıp, dilbilimsel kavramları yalnızca dilin kendisine değil, diğer görüngülere-metinlere-uygulamak olmuştur (Batı, 2016, s. 253). Çünkü dilbilim gibi göstergelerin de yorumlanmaya ihtiyaç duyan bir dili mevcuttur. Göstergebilim sayesinde bu göstergeler tek tek yorumlanıp, anlamlandırılmış ve gösterge yeni bir anlam kazanmıştır ya da gösterge içerisindeki gizli anlatım dili, gösterge ile verilmek istenen mesaj açığa çıkmaktadır.

Göstergebilim konusunda çeşitli araştırmacılar incelenmiş, bazı araştırmacılara, kuramcılara değinilmektedir. Bu çalışmada özellikle Saussure'un görüşleri temel alınmaktadır.

### 1.2.2. Gösterge, Gösteren ve Gösterilen

Gösterge dizgesi oluşturmak için gerekli olan öğeler bulunmaktadır. Bu öğeler; gösterge, gösteren ve gösterilen ilişkisidir. Çevremizde görünen her şey göstergedir. Gösteren, gösterge görüldüğü zaman herkes tarafından genel algılanan bir anlam içermekte fakat gösterilen insana o nesnenin ifade etmek istediği alt nedeni sunmaktadır. Göstergeleri anlamlandırmak için göstergeler sistemi içerisinde yorumlamak gerekmektedir.

Göstergeler sistemini çalışan, göstergelerin ne olduğunu ve nasıl işlev gördüğünden söz eden ve her türlü metindeki anlamları bulmayı amaçlayan göstergebilimin temelde üç ögesi bulunmaktadır: Gösterge, gösteren ve gösterilen (Batı, 2016, s. 254-255). Saussure'un terimleri arasında gösterilen ve gösteren gösterenin oluşturucularıdır.

Saussure, dili göstergeler sistemi olarak görmeye başlamıştır. Bu sayede kavramlar (gösterge sistemi) ortaya çıkmıştır. Göstergeyi oluşturan gösterge ve gösterilen bir bütün olarak değerlendirilmiştir.

Dilbilimde, gösterilenin öz niteliği, özellikle "gerçeklik" derecesine ilişkin tartışmalara yol açmıştır. Ne var ki bütün bu tartışmalarda, gösterilenin bir "nesne" değil de, "nesne"nin zihinsel bir tasarımı olduğu vurgulanmıştır (Barthes, 2016, s. 50). Gösterilen, alıcının zihninde çağrıştırdığı gerçek nesneyi temsil etmekte olan bir nesneyi belirtmektedir. Yani gösterilen nesne öz niteliğini, gerçekliğini kaybetmemiştir.

Saussure de, gösterilenin zihinsel öz niteliğini *kavram* terimini kullanarak iyi belirtmektedir. Öküz sözcüğünün gösterileni, hayvanın kendisi değil, onun zihinsel imgesidir (Barthes, 2016, s. 50). Yani bireyler kavramları (hayvan, nesne vs.) öğrenirken o kavramın gerçek görüntüsünü zihinlerinde canlandırdıkları biçimde kaydederler ve tekrar o görüntü ile karşılaştıkları zaman zihinlerinde o nesnenin çağrıştırdığı anlam açığa çıkmaktadır. Bu da gösterilenin gerçek olan nesnenin zihinde çağrıştırdığı anlamı karşılaması demektir.

Gösterilen, göstergeyi kullananın bundan anladığı “şey”dir (Barthes, 2016, s. 50). Çünkü göstergelerin kullanılması bireylerin kültür farkına, eğitim durumu vs. göre algısal fark yaratmaktadır. Bazı göstergelerin bireylerde farklı karşılığı olabildiği gibi kültür seviyesine göre hiçbir karşılığı da olmayabilir.

Gösterilen, göstergenin iki bağlantısal ögesinden biridir. Onu göstergenin karşıtı yapan tek ayırım, gösterenin bir aracı niteliği taşımasıdır. Bu alanda nesnelere, görüntüler, el-kol-baş hareketleri, vb. anlam aktardıkları ölçüde ancak kendileri aracılığı ile söylenebilir bir şey iletirler. Aradaki tek ayırım, göstergebilimsel gösterilenin dilsel göstergelerce anlatılabilir olmasıdır (Barthes, 2016, s. 50). Cümle içerisinde kullanılan bir gösterge gösterileni olan bir kelime bireyde ilk akla gelen nesneyi çağrıştırmakta olsa da cümle içerisinde gösterilenin anlamı değişkenlik gösterebilmektedir. Atasözü ve deyimlerin içerisinde kullanılan göstergeler buna örnek oluşturabilmektedir. Örneğin; “kalbini açmak”. Bu deyimde kalp deyince zihinde ilk çağrışım yaptığı organ olan kalp değil, bireyin duygularını ifade etmesi belirtilmektedir.

Gösterenin öz niteliği, gösterilen ile hemen hemen aynı türden gözlemlere yol açmaktadır. Tek ayırım gösterenin bir aracı olmasıdır (Barthes, 2016, s. 53). Bir diğer tanıma göre de gösterenin en önemli özelliği ve gösterilenden farkı, onun anlamı oluşturma aşamasında bir aracı olmasıdır. Metinde göstergeyi oluşturacak gösterileni belirleyen gösterenlerdir (Batı, 2016, s. 261). Gösterenler, alıcının bir görsel iletide algıladığı kavramlardan anlam çıkarabilmeleri için bir araç oluşturmaktadırlar.

Gösterenler görsel iletilerden anlam çıkarabilmek için bir araçtır. Alıcı bir göstereni gördüğü zaman onu anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bunu yapabilmek için de gösterenlerin anlamını bilmelidir. Gösterenlerin anlamı kültüre, o dönemin şart ve koşullarına göre değişiklik göstermektedir. Yani gösterenin gösterilen gibi değişmez sabit bir anlamı bulunmamaktadır.

Gösteren, gerçekte olmayan ama o nesneyi temsil eden bir kavramdır. Akla ilk gelen kavramı temsil etmekte ve alıcıların çoğuna hitap etmektedir. “Ünlü Belçikalı ressam Magritte, bir pipoyu gösteren *The Treachery of Images* adlı tablosunun altına Türkçe karşılığı ‘*Bu bir pipo değildir*’ olan Fransızca bir cümle yazmıştır. Burada ressam Magritte şunu ifade etmektedir: Bu sadece ona

bakan kişide pipo çağrışımı uyandıran, gerçek bir piponun yerine onu çağrıştırmaya için yapılmış bir resimdir (Batı, 2016, s. 260). ” Pipo, burada gerçek olan bir pipoyu temsil eden, pipoyu çağrıştıran boyama bir kavramdır. Bu örnekte de görüldüğü gibi gösteren yalnızca gerçek olanı temsil eden bir imgeden ibarettir.

### 1.2.3. Anlatısal ve Teknik Göstergeler

Göstergeler, gösteren ve gösterilen ilişkisi içerisinde incelenmiş ve göstergeler anlatısal ve teknik göstergeler olarak iki gruba ayrılmıştır. Anlatısal göstergelerde afişteki yazılı kısımlar ele alınmış, teknik göstergelerde ise renk biçim ve kullanılan görsel ele alınmıştır.

Tekrar göstergebilim dizgilerinden bahsederseniz; “Yine çok genel olarak belirtilecek olunursa, anlamlı bütünleri, (gösterge dizgelerini) betimlemek, göstergelerin birbirleriyle kurdukları bağlantıları saptamak, anlamların eklenerek oluşma biçimlerini bulmak, göstergeleri ve gösterge dizgelerini sınıflandırmak bilimsel, yöntemsel ve betimsel açıdan tüm kapsayıcı, tutarlı ve yalın bir kuram oluşturmak gibi birbirinden farklı birçok araştırma Türkçe ’de göstergebilim diye adlandırılan bir bilim dalının alanına girmektedir (Rifat, 2017, s. 113). ”

Göstergebilim dizgelerini oluşturmak için gerekli olan kavramlar bulunmaktadır. Bu kavramlar “kişi”, “zaman” ve “mekan” dır. Bir görsel iletide anlatısal öğelerden görsel iletide bulunan kişilerin ismi, tanıtımın gerçekleşeceği mekan, örneğin; bir tiyatro afişinin üzerinde yer alan oyuncu isimleri anlatısal göstergelerde kişi kavramını ifade etmektedir. Anlatısal gösterge olabilmesi için görsel ileti üzerindeki göstergelerin alıcıya bilgi verir nitelikte olması gerekmektedir. Bu bilgiler ise görsel ileti üzerinde belirtilmekte olunan bir tanıtımda yer almakta olan ya da bahsi geçen kişilerin isimleri, tanıtımın nerede ve ne zaman olacağı mutlaka belirtilmektedir. Bu belirtilenler ise anlatısal göstergeleri oluşturmaktadırlar. Anlatısal göstergeler alıcılar için oldukça büyük bir önem taşımaktadır. Bir nevi anlatısal göstergeler, olmazsa olmaz göstergelerdir de denilebilir.

Her görsel göstergenin bir anlatısı vardır ve anlatılar iletmek istedikleri mesajları kişi, zaman ve mekân unsurları ile iletmektedirler. Bir film afişinin yönetmeni, bir konserin sanatçısı, yeri ve zamanı olmadan iletilmek istenen mesaj tam olarak aktarılmış sayılmaz. Bir başka deyişle, bu unsurların tümünün olmadığı bir afişten söz etmek olası değildir (Tıgılı, 2012, s. 24-25). Çünkü bir

afişte tanıtımın iyi ve etkili yapılabilmesi ve alıcıyı o afişteki tanıtıma ikna edebilmek için kişi kavramının belirtilmesi ve sonrasında yeri ve zamanının belirtilmesi gerekmektedir. Alıcı üzerinde anlatsal göstergeler etkin bir durum sağlamaktadır.

Teknik göstergeler ise bir diğer önemli olmazsa olmaz göstergelerdir. Afiş üzerinde anlatsal göstergeler kadar teknik göstergelere de ihtiyaç duyulmaktadır. Afişte önem taşıyan ve göze çarpan bir unsur da afiş üzerindeki görsellerin bir bütün olarak uyumlu olmasıdır. Bir bütün olarak ele alındığı zaman, afişte kullanılan renkler, seçilmekte olan görsel unsurun şekli, boyutu, arka plan ile uyumu, mesajı iyi iletebilir nitelikte seçilen görsel unsur ile yaratılan algı vs. oldukça önemli teknik göstergelerdir. Bu göstergeler alıcıda ikna kavramını yaratabilmek ve alıcıyı etkileyebilmek için çok önemlidir. Bu teknik göstergelerin seçimi iyi yapılmalı ve alıcıda yaratılmak istenilen durumlara uygun olarak kullanılmaları gerekmektedir.

#### **1.2.4. Kodlar**

Bugün aslında toplumun hayatının her alanında kodlar yer almaktadır. Bu toplum gerek yazılı gerekse sözel olarak birçok koda maruz kalmaktadır. Toplum bu kodları kendi kültürüne özgü yorumlamakta ve anlamlandırmaktadır.

İletinin gösterge şekline dönüşmesinde kullanılan simgeler ve bunlar arasındaki ilişkileri düzenleyen kuralların tümü “kod” olarak tanımlanmaktadır. İletinin içeriğinin kod simgelerine dönüştürülmesine “kodlama”, kodlanarak gelen mesajın içeriğini yeniden elde etmek için yapılan çözülemeye “kod açma” adı verilmektedir (Tıgılı, 2012, s. 39).

Tıgılı'ya göre; Kültürler arasında sembolik anlamlar içeren olayların çoğu kod içermektedir. Adem ve Havva'nın yasak elması buna bir örnek olarak verilebilir. Tüm toplum tarafından kabul görmekte olan bu kodlar da “kodlar sistemi”ni oluşturmaktadır. Örneğin; kalbe saplı bir ok her toplum için aşk kavramını çağrıştırmaktadır.

Görsel ve yazılı kodlar kitlenin hemen her an karşısına çıkmaktadır. Görsel kodlar günlük hayatta karşılaşılan bir kişinin bakışı, tavrı vs. olabilir. Ayrıca görülen bir fotoğraf, bir ressamın çalışması, bir oyunun anlatıldığı tiyatro sahneleri vb. de görsel kodlar içermektedir.

Yazılı kodlar ise afişlerde, broşürlerde, ürün reklamlarında vs. tüm grafik tasarım ürünlerinde kitleye ulaşmaktadır. Kodlar da kültürel farklılıklar göstermektedir. Bu değişkenlik tıpkı sembollerin anlamının kültürlere göre anlamının değişebilmesi gibidir.

Kodlar bir kültürün ya da, alt kültürün öğrenilmiş kurallar sistemidir. Parsa'ya göre kodları aşağıdaki gibi özetlenmiştir (Tıgılı, 2012, s. 40):

-Kodların dizesel boyutları vardır. Yani içerinden seçimin yapılacağı birim dizeleri mevcuttur.

-Kodlar, anlamı oluşturur ve taşımaktadırlar. Kodların birimleri göstergelerdir.

-Kodlar toplumsal olarak üretilirler ve toplumsal geçmişe ya da kullanıcıları arasında uzlaşmaya dayanmaktadır.

-Uygun kitle iletişim araçları tarafından yayınlanabilir niteliktedir.

#### **1.2.5. Metafor - Metonomi**

Metafor Fransızca'da "metaphore" diye geçen Türkçe karşılığı ise "mecaz" olan bir kelimedir (Türkçe Sözlük, 2011, s. 1665). Bir İngilizce etimoloji sözlüğünde "transfer, özellikle de bir kelimenin anlamının (duyu, duygu, yön, eğilim) bir başka kelimeye transferi" şeklinde tanımlanmaktadır (Şahan, 2017, s. 167).

Bir afiş çalışmasında, soyut bir kavramı somutlaştırmak için anlatılmak istenen olay metafor olarak resmedilebilmekte, afişe aktarılabilir. Örneğin bir "öfke" duygusu seçilen bir görsel ve renk kavramları ile sembolik olarak ifade edilebilmektedir. Afişte görünen bu görsele ise metafor denilmektedir (Tıgılı, 2012, s. 38).

Metafor, afiş tasarımında en çok kullanılan anlamlandırma yöntemlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Görsel ve dilsel metafor bulunmaktadır. Görsel metaforunda yine kullanılan görsel aslında bir başka görsel unsur yerine geçerek anlam değişmesine yol açmaktadır. Dilsel metaforunda ise, anlamı tam bilinmeyen kelimelerin yerine anlamı bilinen kelimelerin kullanılması ile onun anlatılmasıdır. Örneğin; Geminin dalgaları yarıp geçmesi denildiği zaman geminin başının bu

hareketi yaptığı söylenmiş olur fakat bu işi yapan anlamı bilinmeyen saban demiridir (Tıǒlı, 2012, s. 38).

Göstermelerin anlamlandırılmasında diđer bir kavram olan metonomide, parçalar bütünün yerini almaktadır. Metonimi (düzdeğişmece), temelde “bir kavramın ilgili veya bağlantılı olduđu başka bir kavram aracılığıyla ifadesi” tanımıyla karşılık bulmaktadır (Batı, 2016, s. 114).

İfade edilmekte olan bir kavram yerine o kavramın bir parçası yer almaktadır. Örneğin; Ankara bu haberi duyunca ayağa kalktı denildiđi zaman burada Ankara Türk halkını temsil etmekte yani Ankara Türk halkının yerine geçmektedir.

Kökeni Yunanca “metonymia” kelimesi olup, “öte, ileri” anlamlarına gelen meta ile ad anlamına gelen “onyma” kelimelerinin bir araya getirilmesinden teşkilidir. Metonomi temelinde kelime deđişimi vardır. Sonuç yerine nedeni söyleme, metonomi oluşturmaın bir yoludur (Batı, 2016, s. 115). Bir kavramdan bahsedilirken ona ait bir sembol, simge de kullanılabilir. Benzetme amacı yoktur bahsedilen kavram yeni bir nitelik kazanmaktadır.



## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. AFİŞİN TARİHİ VE AFİŞİN GRAFİK DİLİ

#### 2.1. AFİŞ SANATININ TARİHSEL GELİŞİMİ

Tarihteki ilk çağlardan itibaren insanoğlu, birbiri ile iletişim kurmaya ihtiyaç duymuştur. Bu iletişim serüvenindeki duvara resim yapma ile başlayan süreç günümüzün grafik tasarım sanatına zemin oluşturmuştur. Zamanla grafik tasarım sanatı ürünlerinin bir mesajı iletmek kaygısıyla günümüz afiş anlayışı ortaya çıkmıştır.

İlkçağda afişin fonksiyonelliğini M.Ö. 4000 yıllarında Asur ticaret kolonilerinin Anadolu'daki alışverişlerinde mallarını daha iyi tanıtmak ve satmak için, yazı ile yazılmış olan kil tabletlerde örnekleri görülmektedir (Kaplan, 2015, s. 37). Ancak afiş, gerçek anlamda iletişim formlarının gelişmesiyle başlamıştır. Bunun ilk örneği 1477'de William Caxton tarafından İngiltere'de basılan afişlerdir. Kağıt üzerinde ilk afiş Fransa'da 15. yy'da görülmektedir (Köksal, 2014, s. 6). Fakat afiş asıl 19. yy'da gelişme göstermiştir.

Bu dönemde litografi tekniği kullanılmıştır. Fakat kullanılan litografi (taş baskı) ilerleyen zamanlarda sanayide tek düzelik ve yaratıcılıktan yoksun çalışmalar ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu durum da Batı dünyasının tepkilerine yol açmıştır. "1861'de William Morris tarafından İngiltere'de kurulan "Arts – Crafts"tan Almanya'da Jugendstil'e dönüşecek olan, Fransa ve Belçika'daki Art Nouveau'ya kadar, bütün bu akımlar yozlaşmış örneklerin bitip tükenmek bilmemesine kopyalanmasına karşı çıkan ve ortaçağ zanaatkarlarının yaratıcılığına dönüşü salık veren tek bir akımdır (Weill, 2015, s. 14). "

19. yüzyılın ikinci yarısında, litografide gösterilen gelişmeler afişin gelişmesini başlatmıştır (Uslu, 2017, s. 18). Afiş ilk olarak, 19. yüzyıl başında taşbaskı ve metin öğelerinin birleşmesi ile ortaya çıkmıştır. Yüzyılın ikinci yarısında ise renkli baskı olanağı doğmuştur (Türk, a. s[elektronik] 1). Afiş ilk zamanlar küçük işlerde kullanılırken daha sonraki zamanlarda, rekabet ortamı, yeni ürün tanıtımları, yeni bildirimler tanıtımlar ile afiş bu yeni modern topluma ayak uydurmaya başlamıştır ve zamanla kendi estetiğini oluşturmuştur. Etkili bir

görsel öge ve dikkat çekici metinler kullanmak afiş sanatının temelini oluşturmaktadır.

Fransa’da afiş konusunda sansür hükümleri bulunmaktadır. Afişler genellikle kilise içlerinde sergilenmektedir. 1881 yılında çıkan basın özgürlüğü ile ilgili Fransız yasının birçok sansür hükümlerini kaldırarak, afişlerin resmi ilanlar için ayrılan alanlar ve kilise dışında her yere asılabileceğine izin vermesi, afiş endüstrisinde büyük bir gelişmeye yol açmıştır (Bektaş, 1992, s. 18). Böylece sokaklar sanat eseri gibi sergilenen afişler ile donatılmıştır. Daha sonra “Arts – Crafts” hareketi gelişme göstermiştir. Bu hareket tasarım sanatları için yeni bir yön yaratmıştır ve Jules Cheret bu yönde atılım yapan ilk sanatçı olmuştur (Bektaş, 1992, s. 18-19). İlk afiş sergisi 1884 yılında Paris’te düzenlenmiştir daha sonra tüm Avrupa’ya yayılmıştır (Tıgılı, 2012, s. 14).

Cheret “Ormandaki Dişi Geyik (Bkz. Görsel 8.)” adlı afiş tasarımı ile resimli afişin öncüsü olmuştur. 1000’den fazla afiş üreten Cheret, afişlerindeki figür ve görüntü kalabalığını zamanla azaltmıştır. Renkli baskının da gelişimi sayesinde canlı renklerin göze çarpan niteliği ile sanatsal afişi yaratmıştır (Bkz. Görsel 9.) (Bektaş, 1992, s. 19). Cheret kadınlara da önem vermekteydi ve bunu afişlerine de konu etmiştir. Aynı zamanda büyük boy afişleri uygulayan ilk sanatçı olmuştur.



**Görsel 8.** Jules Cheret: La Biche au Bois (Ormandaki Dişi Geyik), 1866

**Kaynak:** <https://baileystreetdesign.files.wordpress.com>



**Görsel 9.** Jules Cheret: Valentino Bal (Valentino Balosu), 1872

**Kaynak:** <https://www.facebook.com/catedragene1>

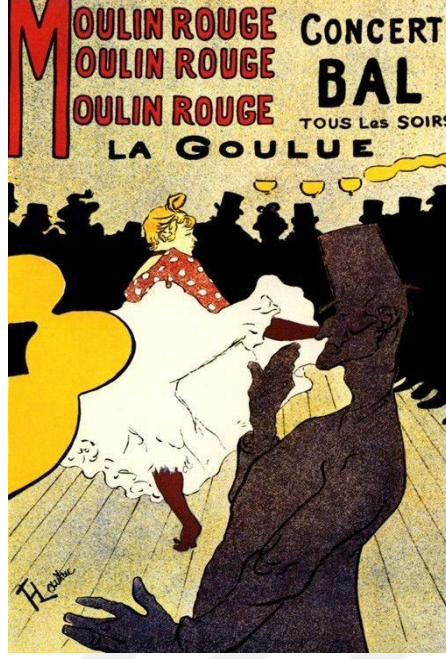
Daha sonra İsviçre kökenli Eugene Grasset, Cheret' e rakip olarak ortaya çıkmıştır. Ortaçağ sanatına ilgi duyan Grasset tasarımlarına egzotik doğu sanatı etkilerini yansıtmıştır. Grasset'nin geleneğe bağlı tutumu, akıcı çizgileri, öznel renkleri ve çiçek motifleri Fransız Art Nouveau üslubunun özelliklerini taşımaktadır (Bkz. Görsel 10.). Grasset, bu akım ile sanatı yenilemeyi amaçlamıştır (Bektaş, 1992, s. 21).



**Görsel 10.** Eugene Grasset: Sanatçının Kendi Sergisi İçin Duyuru Afişi, 1894

**Kaynak:** <https://www.limitedruns.com>

Henri de Toulouse-Lautrec (1864-1901) “La Goule au Moulin Rouge” (Bkz. Görsel 11.) afişi ile afiş sanatında yeni bir çığır açmıştır (Bektaş, 1992, s. 22). Lautrec afişleri diğer pek çok sanatçının aksine figürleri fazla göze çarpmayan sade ve Paris’in gece hayatına dikkat çekerek, siluet şeklinde figürler ve sade bir üslup kullanmayı, görünenin perde arkasını betimlemeyi amaç edinmiştir. Lautrec’in afişleri, afiş tasarımının ölçütleri haline gelmiş, hiçbir sanatçı, yazı ile resmi bir bütün olarak kullanabilme konusunda, Laurtec kadar başarılı olamamıştır (Bektaş, 1992, s. 23).



**Görsel 11.** Henri de Toulouse-Lautrec: LaGoulue, Moulin Rouge için, 1891

**Kaynak:** <http://totallyhistory.com/moulin-rouge-la-goulue/>

Bu gelişmeler doğrultusunda “Arts- Carfts” ve “Bauhaus” okulları açılmış ve bu okullarda birçok mimar ve tasarımcının yetiştirilmesine olanak sağlanmıştır. 19. yüzyıl sonlarına kadar, formal eğitimi olmayan afiş tasarım, bu okulların açılması ile birlikte daha resmi ve planlı bir şekilde öğretilip, belli teknikler doğrultusunda uygulanmaya başlanmıştır (Tığlı, 2012, s. 12).

“İngiltere’de, modern afiş tasarımının öncüsü olan Dudley Hardly (1866-1912) Fransa’daki afiş tasarım özelliklerini, İngiliz afiş tasarımına taşıyarak, uyarlamıştır. Dört Mac’ler olarak bilinen Mackin-Tosh, Herbert McNair (1868-1955), Margeret (1865-1933) ve France Macdonald (1874-1921)’in oluşturduğu grup “Glosgow” okulunu kurmuş, Avrupa’da, özellikle de Avusturya’da kendilerine özgü tarzları ile yeni bir üslup ortaya çıkarmışlardır. Dolayısıyla, afiş tekniği, Avrupa’nın dört bir yanına hızla yayılmış ve her bir akım, diğerinin devamı olarak kendini göstermiştir (Tığlı, 2012, s. 15).”

Amerika Birleşik Devletleri’nde afiş tasarımı Avrupa’daki anlayış ile aynı şekilde gelişmemiş, Amerikalı afiş tasarımcılar, temel ticari gereksinimlere dayanan ve yazılı bir mesaj ileten afişler tasarlamışlardır. Bu afişler ticari amaç güttüğünden bunlar; gerçek sanatçı yaratıcılığına sahip afişler olarak değerlendirilmemiştir (Tığlı, 2012, s. 15).

Afiş, 20. yüzyılın sonlarına doğru ise “Belle Epoque” dönemi olarak adlandırılan dönemde ciddiyet kazanmıştır. 20. Yüzyılın sonlarına kadar resmi bir eğitimi olmayan afiş tasarımı Avrupa’da “Arts and Crafts” ve “Bauhaus” okullarının açılmasıyla birlikte belirli teknikler çerçevesinde öğretilmeye başlanmıştır. Afiş tasarımcıları Art Nouveau, Sembolizm ve Kübizm gibi akımlardan etkilenmiş ve dolayısıyla afiş tasarımı sürekli gelişerek ve değişerek yön bulmuştur (Güreşen, 2017, s. 8).

II. Dünya Savaşı’ndan sonra, grafik tasarım “kavramların görsel anlatımı” olarak nitelenen bir yönde gelişme göstermiştir. Bu dönemden başlayarak artık görüntülerle yalnız bilgi değil, aynı zamanda düşünce ve kavramlar da aktarılmaya başlanmıştır. Bu yeni yaklaşımda özellikle 20. yy. başındaki modernist sanat hareketleri kaynak oluşturmuştur (Köksal, 2014, s. 20).

II. Dünya Savaşı’ndan sonra Polonya grafik tasarım konusunda büyük bir aşama göstermiştir. Dünyaca ünlü Polonyalı afiş sanatçıları Henryk Thomaszewski (Bkz, Görsel 12. – 13.), Jan Lenica, Franciszek Starowieyski, Waldemar Swierzy (Bkz. Görsel 14. – 15.) ve Roman Cieslewicz, kendilerini ifade etmek için ikonografik bir dil yaratarak afişin olağanüstü bir gelişme göstermesini sağlamışlardır (Kaplan, 2015, s. 54-55).



*Görsel 12.* Henry Tomaszewski, Love, 1991

**Kaynak:** <https://ar.pinterest.com/pin/511791945130612320/?lp=true>



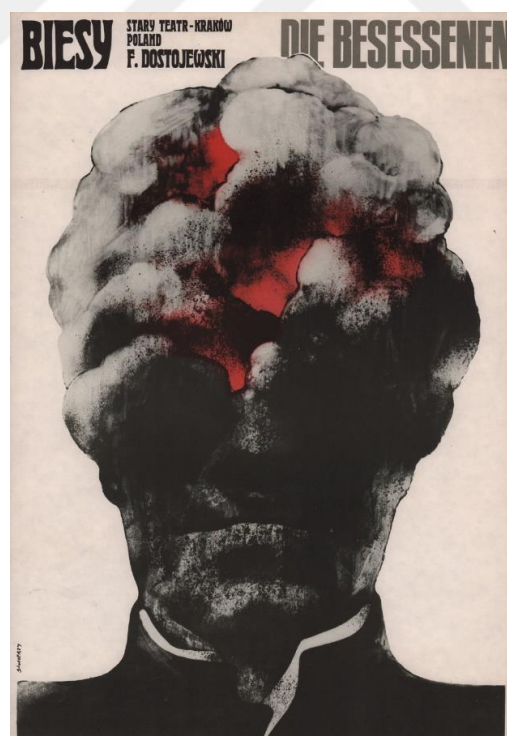
*Görsel 13.* Henry Tomaszewski, Pierwsze, 1979

**Kaynak:** <http://www.cinemaposter.com/FTomaszewski.html>



*Görsel 14.* Waldemar Swierzy, Jazz Jamboree, 1988

**Kaynak:** <http://www.artinfo.pl/aukcje/waldemar-swierzy/jazz-jamboree-1988>



*Görsel 15.* Waldemar Swierzy, Biesy, 1972

**Kaynak:** <https://posteritati.com/poster/43217/biesy-1972-polish-a3-poster>



## 2.2. BİR GRAFİK TASARIMI ÜRÜNÜ OLARAK AFİŞ

Afiş, Türk Dil Kurumuna göre; “bir şeyi duyurmak veya tanıtmak için hazırlanan, kalabalığın görebileceği yere asılmış, genellikle resimli duvar ilanı, ası” şeklinde tanımlanmaktadır (Türk, a. s[elektronik] 3). Herhangi bir haberi; herkese duyurmak, reklam ve propaganda yapmak için duvar veya bu iş için hazırlanmış yerlere yapıştırılan el yazması veya basılı kağıttır. Fransızca “affiche”den dilimize geçmiştir (Türk, a. s[elektronik] 4).

Afişler; Bilgi verme, tanıtım ya da reklam amacı ile kullanılan resimli ya da resimsiz bir metin içeren, bir duyuruyu yaymak için halka açık yerlerde asılan duvar ilanıdır (Dereoğlu, 1979, s. 60-64). İnsanlar bu şekilde bir olaydan veya tanıtımdan haberdar olmaktadır.

Afiş tarihinin ilk zamanlarında mesajlar, yalnızca büyük harfler ve rakamlarla afiş üzerinden iletilmekteydi. “Litografi” (taşbaskı) tekniğinin 18. yüzyılda ortaya çıkması, tasarımcılara görsel imgeleri afişlerin üzerinde rahatlıkla kullanma imkânı tanımıştır. Bugün hala taşbaskı tekniğinin basit prensipleri kitaplardan afişlere farklı medyalarda hızlı basım sonuçları elde edilmesini sağlamaktadır (Akçura, 1984, s. 1-3)

Afiş, tanıtımda toplumlarla çok güçlü ve kolay iletişim kuran bir reklâm aracıdır. İçermiş olduğu konuyu hedef kitleye iletmekle yükümlüdür. Büyüm’e göre (Büyüm, 1988, s. 21); Afiş sokaktaki sanattır. Bir ülkenin çağdaş düzeyde olduğu ve gelişmişlik derecesi bu grafik çalışmalarla ortaya çıkar. Afişin geçmişi Eski Yunan sanatına dayandırılmaktadır. Duvar üzerine yazılan yazı biçiminde ortaya çıkmış olup zamanla çizgi, desen, yazı vb. öğelerinde kullanılarak günümüze kadar gelmiştir. Endüstrinin hızlı gelişmesi sonun da afiş önemli bir tanıtım aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Afişler, tasarım ve sanat kaygısının eşit ağırlıkta olduğu bir mesajı iletmek veya bir ürünü tanıtmak amacı ile hazırlanan ve karşımıza hemen her yerde her an çıkabilecek grafik ürünlerdir (Türk, a. s[elektronik] 5). Birçok modern akımın da afiş sanatına olumlu etkileri olmuştur.

Afiş genellikle iki amaç doğrultusunda kullanılmaktadır (Türk, a. s[elektronik] 4-5);

- Tiyatro ve sinema gösterilerinin program ve saatlerini belirtmek.

Bu durumda afiş, halkın bu bilgilere kolayca ulaşabilecekleri, göze çarpan yerlere asılmalıdır.

- Reklam yapmak

Bu durumda afiş daha çok kitleye ulaşabilme amacı gütmelidir. Daha göze çarpan ve ikna edici görseller kullanılan afişler daha çok yere asılmalıdır.

### **2.3. KONULARINA GÖRE AFİŞ TÜRLERİ**

Afişler aynı zamanda, tasarım ve sanat kavramlarını içermektedir. Kitlenin gereksinimlerine uygun olarak afiş tasarımları yapılmaktadır. Afişler, kitlenin ilgi ve ihtiyaçlarına cevap verecek, kitlenin dikkatini çekebilecek nitelikte olmalıdır. Afiş tasarımlarının en önemli unsuru akılda kalıcı nitelikte olmasıdır.

Afişte tasarım, renk, denge, oran, miktar, ritim, form ve kompozisyon çok önemlidir. Bir mesajın iletilmesi bu uyuma bağlıdır. Afişin kullanım yeri (hedef kitlesi ile bulunduğu yer) olarak ikiye ayrılmaktadır: iç mekan afişleri ve dış mekan afişleri (Uslu, 2017, s. 21). Afişler içerdikleri konu bakımından da tür olarak birbirinden ayrılmaktadır. Afişler üç ana gruba ayrılır (Becer, 2015, s. 201);

1.Reklam Afişleri

2.Kültürel Afişler

3.Sosyal Afişler

Afişler, konularına göre farklı dallara hizmet etmektedir.

Hizmet Ettiği Dallara Göre Afişler:

#### **1-Reklam Afişleri**

Ticari amaçlı afiş türleridir. Her türlü ürünün tanıtım afişleridir. Moda, endüstri, kurumsal reklamcılık, basın-yayın, gıda, turizm gibi sektörlerde kullanılmaktadır (Uslu, 2017, s. 25). Üretici firmalar daha çok kitleye ulaşmak için bu tür afişleri kullanmaktadır. Reklam afişleri çeşitli alanlarda (otobüs durakları, dergi, alışveriş merkezleri vb.) görülebilmektedir. Taşıma araçlarında bile reklam afişleri görmek mümkündür. Günümüzde en çok kullanılan afiş türleridir. Örneğin; Tuborg'un reklam afişi (Bkz. Görsel 16.) Yaz burda başlar

sloganı ile bira kapaklarını deniz kaplumbağalarına benzetip yaratıcı, dikkat ve dikkat çekici bir ürün reklamı afişi yapmıştır.



**Görsel 16.** Tuborg'un Bira Reklamı Afişi, Yaz Burada Başlar, 2008

**Kaynak:** <http://reklamet.blogspot.com/2008/01/tuborg-yaz-burada-balar.html>

## 2-Kültürel Afişler

Festival, seminer, sinema, tiyatro, sergi, konser gibi sanatsal etkinliklerin ve sempozyum, konferans, balo, yarışma, spor vb. gibi etkinliklerin tanıtıldığı ya da duyurulduğu afiş türleridir (Uslu, 2017, s. 21). Afişlerde etkinlikler hakkında yer ve zaman gibi bilgiler de verilmektedir. Verilmek istenen mesaj kısa ve anlaşılır olmalıdır.

19. y.y'da Paris ve Lonra'da ilk büyük afiş tasarımları sergilenmiştir. Bu nedenle, Paris sokaklarında sergilenen afişlerin, toplumu etkileme ve etkinliğe yöneltme konusunda önemi büyüktür. Ancak afiş tasarımının gelişmesi ve yaygınlaşması ile tüm dünyada kültürel afişler kullanılmaktadır (Tığlı, 2012, s. 10).

Kültürel afişlerde görsel kullanımı yazının kullanımını kadar önemlidir. Çünkü alıcının dikkatini öncelikle kullanılan görseller çekmektedir. Daha sonra bu görseller, alıcıda merak uyandırmakta ve alıcı etkinliğin yer ve zamanını belirten yazılara odaklanmaktadır. Amaç hedef kitleye (alıcı) uygun olacak şekilde ulaşabilmektir. Alıcı ile bir bağ kurabilmek etkinliğe dikkat çekebilmek için oldukça önemlidir. "Dönüşüm" adlı oyun afişi (Bkz. Görsel 17.) kullanılan görsel ile oldukça etkili ve dikkat çekici bir afiş çalışmasıdır.



**Görsel 17.** Emre Akı: Franz Kafka-Dönüşüm, 2017

**Kaynak:** <https://tiyatrolar.com.tr/tiyatro/donusum-1>

### **3-Sosyal Afişler**

Bu afişler toplumu uyarma, politik olarak yönlendirme ya da toplumsal bir olayda eyleme geçmeye ikna edici afiş tasarımlarıdır. Sağlık, ulaşım, sivil savunma, trafik, çevre gibi konuları içermektedir (Uslu, 2017, s. 23). Kitleyi bilinçlendirme, zararlı bir şeye karşı bilinçlendirme, o duruma dikkat çekmeyi hatta kullanılan görseller ile kitlenin bilinçaltına etki yapabilmek amaçlanmaktadır. Bu sayede alıcıyı olumsuz davranışlar yerine olumlu davranışlar edinmeye yönlendirmektedir.

Afişler, hayatlarımızı şekillendiren birer kültür olgusu haline gelmiştir (Tıgılı, 2012, s. 11). Afişler üzerinde kullanılan görsellerin etkisi insanlar üzerinde yönlendirici bir etkiye sahiptir. “Dünya Sağlık Günü” için yapılan bir afiş (Bkz. Görsel 18.) insanlara sağlıklı bir kalp ve sağlıklı bir hayat için hareket etmek gerektiğini yazı ile beraber etkili bir şekilde sunmaktadır.



**Görsel 18.** Dünya Sağlık Günü Afişi, 2016

**Kaynak:** <http://saglik-haftasi.siirleri-oku.com/saglik-haftasi-afisleri-resimleri/>

#### **4. Afiş Tasarımında Değerlendirme Kriterleri**

##### **4.1.Mesaj**

Tasarımcı; afiş aracılığı ile vereceği mesajı açıklığa kavuşturmalı, verilmek istenen bilgiyi mümkün olduğunca dolaysız bir biçimde aktaracak görsel bir sistem oluşturmalıdır (Becer, 2015, s. 202).

##### **4.2.Mesaj-İmge Bütünlüğü**

Tasarıma temel oluşturan düşüncenin fotoğraf yolu ile mi, illüstrasyon ile mi, yoksa salt tipografi ile mi daha etkili bir biçimde vurgulanacağı araştırılmalı; mizahi, trajik ya da soyut imgelerden hangisinin anlatımı daha da güçlendirdiği belirlenmelidir (Becer, 2015, s. 202).

##### **4.3.Sözel Hiyerarşi**

Tasarımcı, afişte yer alan başlık, alt-başlık, slogan gibi sözel bilgiler arasında izleyiciyi mesajdaki önem sırasına göre yönlendirecek hiyerarşik bir yapı kurmalıdır (Becer, 2015, s. 202). Yani izleyici örneğin bir tiyatro oyunu afişinde önce oyun adına daha sonra oyuncu bilgilerine ve sonrasında oyunun yer mekan bilgisine ulaşmalıdır. Zaten bu düzen gerek renk gerek yazı büyüklüğü ile vurgulanmalıdır.

##### **4.4.Farkedilirlik**

Bazı afişler yukarıda sıralan kriterlere uygun gibi görünseler de, etkisiz ve yavan olabilmektedirler. Böyle bir sonucu engelleyebilecek tek şey, tasarımcının

hayal gücüdür. Afişteki imgelerin düzenlenmesinde aşağıdaki öneriler yararlı olabilir (Becer, 2015, s. 202-203):

1-Afişteki imge sayısı üç, iki, hatta mümkünse bir ile sınırlandırılmalıdır. Başlık ya da slogandan oluşan tipografik unsur, fotoğraf ya da illüstrasyon ve zemin (fon) afiş üzerinde üç farklı imge olarak algılanmaktadır.

2-Afişteki sözel unsurlar mümkün olduğunca azaltılmalıdır. Üç, dört ya da beş sözcükten oluşan başlık ve sloganlar; mesajı daha çabuk iletmektedir. Sözel mesaj on sözcüğün üzerine çıktığında, okuma zorluğu başlamaktadır.

3-Fotoğraf ya da illüstrasyon, afiş üzerinde mümkün olduğunca büyük bir ölçekte kullanılmalıdır. İmgeyi bütünüyle göstermek her zaman gerekmez.

4-Sözel unsurlar ve imgeler arasında açıklayıcı, destekleyici, yorumlayıcı ya da kontrast oluşturan bir ilişki kurulmalı, yazı ile görüntü birbirini yavan bir biçimde tekrar etmemelidir.

5-Süslü ve dekoratif yazılar yerine, okunaklı yazı karakterleri tercih edilmelidir. Yarım siyah ve siyah yazılar, uzaktan daha rahat algılanmaktadır.

6-Renkler geniş yüzeyler halinde kullanılmalı, parlak ve canlı renkler tercih edilmeli ve renkler arasında güçlü kontrastlar oluşturulmalıdır

Afiş yapılırken yaratıcılık olmalı, tipografi ve renk kullanımı bilgisi çok bilgisine sahip olunmalıdır. Çünkü verilen mesaj kitleye ulaştırılırken örneğin, afiş üzerinde kullanılan bir rengin kitlede nasıl bir psikoloji yaratacağı göz önüne alınmalı kitleye ve afiş türüne, ilgi çekilmek istenen mesaja uygun renk ve tipografi unsurları kullanılmalıdır. Afişler mesajı iletirken anında fark edilebilir nitelikte olmalıdır. Bir afiş tasarımcı aynı zamanda insan psikolojisi hakkında bilgiye de sahip olmalıdır. Böylece kitlenin istek ve ihtiyaçlarını daha iyi belirleyebilmektedir.

Afiş tasarımında püf nokta, açıklama metni kullanılması gerekli ise puntolarını küçük kullanınız. Böylece izleyiciyi “Afişe” yaklaştırmış olursunuz (Uslu, 2017, s. 28).

Günümüze bakıldığı zaman, farklı teknikler ile afiş yapılmaktadır. Teknolojinin gelişmesi de buna etken olmuştur. Manipüle edilmiş afiş, dijital sanat gibi farklı tarzlar ortaya çıkmıştır.

Milton Glaser'a göre; bir afişte olması gerekenler;

- 1- Afiş dikkat çekmelidir.
- 2- İzleyiciyi bilgilendirmeli ya da istek uyandırmalıdır.
- 3- Harekete geçirici ve eyleme itici olmalıdır.
- 4- Hedef kitleye göre düzenlenmeli, anlaşılır bir dil bütünlüğüne sahip olmalıdır.

Bir afişte olması gerekmeyenler ise;

- 1- Afiş, izleyicinin dünya görüşünü değiştirmek zorunda değildir.
- 2- Güzel ya da dekoratif olmak zorunda değildir.
- 3- Afişi tasarlayanın bakış açısını yansıtmak zorunda değildir.
- 4- Mesaj iletme işlevinin dışında, sanatsal bir değere sahip olmak zorunda değildir.

Yukarıda bahsedilen iki liste temel alındığı zaman ikinci listedeki afişte olması gerekmeyen unsurlar, uygulama sırasında gerekli unsurlar haline dönüşebilir. Tasarlanan her afişte, mesajı ileten unsurların yanı sıra, süsleyici unsurlara da yer vermek kaçınılmaz bir netice olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunlar; kişisel bir bakış açısı yansıtmanın dışında, afişe asıl amacının dışında sanatsal bir değer kazandırır. İzleyici afişte olması gerekmeyen unsurları da algılamalıdır (Becer, 2015, s. 204). Böylece aynı zamanda sanatçının kişiliğini, tarz ve üslubunu yarattığı afişler ortaya çıkmıştır. Özellikle estetik bir değer taşıyan Tiyatro Afişleri'nde güzelliği, farklı bakış açısını, hem verilen mesajın hem de tipografi ve görsel göstergelerin uyumu aranmaktadır.

## **2.5. AFİŞİ OLUŞTURAN ÖĞELER**

### **2.5.1. Kompozisyon**

Afiş, sanatsal nitelik taşıyan bir üründür. Aristoteles'e göre sanatın ana ögesi biçim, yardımcı ögesi ise öz (amaç) dır. Afiş, tasarımına başlandığı ilk andan itibaren özü ile yani amacı ile yoğrulan, tasarımın her aşamasında özle ilişkisi göz önünde bulundurulmuş bir sanat ürünüdür. Afişten mükemmel bir biçim ve öz uyumu beklenmektedir (Kaplan, 2015, s. 66).

Afişin alıcıya mesajı iletebilmesi, dikkat çekici nitelikte olabilmesi kompozisyonun iyi oluşturulmasına bağlıdır. Kompozisyonunda eksiklik varsa afiş yeterince başarılı olamamış demektir.

Afişte biçim-içerik ilişkisi de bir diğer önemli unsurdur. Birbirlerini tamamlayan bir bütünün parçalarıdır. Biçim içeriği şekillendiren unsur olması itibari ile her zaman ikinci durumdadır (Kaplan, 2015, s. 66). Alıcı biçim olarak renk ve yazıya odaklanmaktadır. Biçimi belirleyen unsur ise seçilen konudur ve afişi yapan kişi konuya uygun biçimi seçmektedir.

### **2.5.2. Mekan**

Afişlerde bir sanat eserinde görüldüğü gibi mekan ve derinlik algısı yaratacak tek unsur fotoğraftır. Mekan etkisi, üç boyutlu bir kompozisyon oluşturulduğu zaman verilebilmektedir. Bunun için de çizgi, renk, biçim ve leke gibi unsurlar bir uyum içerisinde kullanılmaktadır.

Afişlerde kullanılan renk, yazı karakterleri ve leke değerleri de afişin mekanını oluşturmaktadır (Kaplan, 2015, s. 67). Renklerin kullanımı, yoğunluk derecesi, doluluk-boşluk etkisi, yazının kullanım yeri ile de üç boyutlu mekan ortaya çıkmaktadır.

### **2.5.3. Aralık**

Kompozisyonda kullanılan ışık-gölge ilişkisi, renk, oran farklılıkları, açık-koyu ve ara tonların dağılımı aralığı oluşturmaktadır (Kaplan, 2015, s. 68). Afiş üzerinde tasarım yaparken, kullanılan ışığın derecesi, kontrast renkler tasarım üzerinde farklı etkiler yaratmaktadır. Bu yaratılan etkiler ise boşluk kavramını oluşturmaktadır.

### **2.5.4. İçerik**

Afişte seçilen konuya uygun olarak içerik zenginleştirilmelidir. İçerik afişte en önemli unsurlardan birini oluşturmaktadır. Afişte kullanılan içerik afişin konusu ile bir uyum göstermelidir. Sanatçı konuya uygun olarak düşünce ve fikirlerini afişe iyi aktarmalıdır. Kullanılan içerik hedef kitlede estetik algı yaratmalı ve dikkat çekici nitelikte olmalıdır. Kullanılan tüm yazı, görsel, logo vb içerik kapsamına girmektedir.



### **2.5.5. Renk İlişkileri**

Afişte renk çok önemli bir unsurdur. Duyulara hitap etmesi ve heyecan kaynağı olması bakımından insanları daha çabuk etkisi altına almaktadır. Biçim renk ile doygunluk kazanmaktadır (Kaplan, 2015, s. 68).

Afişlerde renkler diğer unsurlarda olduğu gibi tiyatro sahnesinden esinlenerek kullanılmıştır. Afiş tasarımında kullanılan rengin, aralık üzerinde önemli bir etkisi vardır. Arka planda kullanılan renkler (boşluk zeminde kullanılan düz renkler) kullanılan yazılar ile kontrast oluşturarak kompozisyonu ön plana çıkarmaktadır (Kaplan, 2015, s. 69).

### **2.5.6. Boşluk**

Boşluk, tasarım sürecinde varlığı ile katkılarının, yani mekanın ve nesne sınırlayışı ve onlara kazandırışı ile olduğu kadar tasarımın diğer öğelerinin değerlerini vurgulayıcı özellikleri ile, tasarımın vazgeçilmezlerinden olmuştur (Kaplan, 2015, s. 69). Yazı ve renk gibi boşluk da, afişe anlam ve güç katan öğelerdendir. Bu öğe sayesinde afişte yer alacak tüm grafik öğelerin üretimi ve hiyerarşisi sağlanmaktadır (Lehimler, 2019, s.408). Boşluk kavramı ile afiş üzerindeki görsel de daha etkin hale gelebilmektedir.

## **2.6. AFİŞTE “ESTETİK” KAVRAMI**

Afişler insanlar üzerinde estetik bir etkilenme yaratmaktadır. Bu etkilenme sayesinde insanların günlük alışkanlıkları ve düşünce biçimleri yönlendirilmektedir (Uslu, 2017, s. 29).

İnsan tarafından gerçeğin estetik özümsemesinin temel ilkelerini ve yasalarını inceleyen felsefi bir bilimdir. ... Bu bilimin temel sorunu, sanatın özü ve gerçeklik ile bağlılığıdır (Ziss, 2016, s. 176).

Afişin amacı hedef kitle ile iletişim kurmaktır. Bu iletişim estetik boyutta olduğu zaman amaç şudur; Görsel estetik iletişim, her boyuttaki gelişme, çelişme ve çatışmaların estetik olarak görsel yoldan anlama ve kavratmadır. Bu iletişimde aktif ve egemen olan duyum, görme duyumu ve algıdır (Atalayer, 1994, s. 134-135). Buna estetik algı da denmektedir.

Estetik algı, gerçeklikteki ve sanattaki estetik olayları algılama gücü; beğenin gelişimi ile bağımlıdır. Bir anda estetik coşkuları ve hazları

uyandırmaktadır. Estetik algıların bütünlüğü, estetik değerlendirmenin (yargının) doğup oluşmasında temel oluşturmaktadır (Ziss, 2016, s. 176).

Estetik değerlendirme (yargı), estetik idealden yola çıkılarak gerçeklikteki ve sanattaki estetik olayın değerlendirilmesidir (Ziss, 2016, s. 177). Estetik duygular ve estetik algılar bireysel farklılıklar da gösterebilmektedir. bu durum bireyin sosyo-ekonomik durumundan, yaşadığı coğrafyadan, kültüründen vb. kaynaklanmaktadır. Bu nedenle tek bir şey için “bu estetik bir sanat” denilememektedir.

Ama estetik kavramı, hedef kitlenin geneline göre ölçüt alınmalıdır. Sanatta estetik kavramı en önemli kavramdır. Afişler daima estetik ölçütleri baz alarak yapıldıkları zaman daha çarpıcı bir etki yaratabilmektedir. Bu sayede başarılı bir görsel iletişim sağlanabilmektedir.

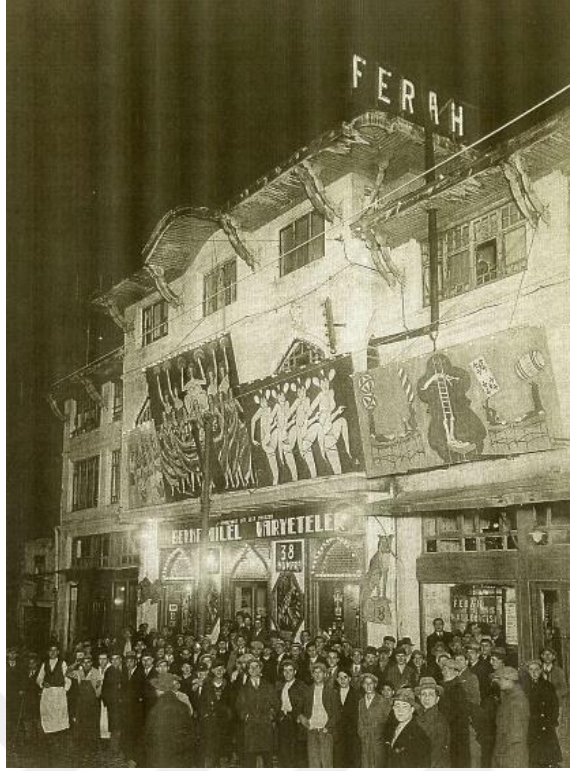
## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3. TÜRKİYE'DE AFİŞ VE AFİŞİNİN TARİHİ

#### 3.1. TÜRKİYE'DE TİYATRO AFİŞİ SANATININ TARİHSEL SÜRECİ

Afişler sokak, meydan gibi dış mekânlardan çok tiyatro girişleri, dükkân vitrinleri gibi iç mekânlarda sergilenmiştir. Batıda o yıllarda bir sanat dalı düzeyine erişmiş olan afişçilik alanında Türkiye'de herhangi bir etkinlik gerçekleşmemiştir (Akçura, 1984, s. 28-34). Bu nedenle afişin ilk örnekleri Batıda basılmıştır. İlk dönemlerde büyük çoğunlukla afişler Türkiye'ye Batıdan gelmektedir (Türk, a. s[elektronik] 3).

Yüzyılın ötesinde günümüze ulaşmış olan bir dizi afişin konusu tiyatrodur. İlk tiyatro afişleri duyuru niteliğindedir. Cumhuriyet dönemimizden itibaren tiyatro afişleri gelişme göstermiştir. Fakat Osmanlı döneminin yazı ağırlıklı afişlerinin etkisinden kurtulduğu tam olarak söylenemez. Afişler günümüze göre, o dönemlerde çok göz önünde bulunmamaktadır. Tiyatrolar ticari kaygılar taşıdığı için estetik bir değer taşıyan tiyatro afişleri de bu kaygı ile yapılmışlardır. O dönem Ferah Tiyatrosu (Bkz. Görsel 19.) için yapılmış taşbaskı afişlerin tiyatro kapısına asıldığı bilinmektedir. Ayrıca, harf devriminden önce, Darülbedayi için de eski harfler ile afiş yapılmıştır (Kaplan, 2015, s. 57).



**Görsel 19.** Ferah Tiyatrosu: Eski Halinden Bir Görüntü Tahmini 1950'li Yıllar

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/499477414906926783/>

Metin And arşivinde bulunan ve 1880'li yıllarda basılmış olan afişler, Osmanlı Tiyatrosu'na aittir. Bugün afiş denildiğinde karşımıza çıkan ebatlara pek de uymayan ve ince uzun bir görünüm taşıyan bu afişlerde, yazı ön plandadır. Arşivdeki bilgilere göre, zaman zaman da, tiyatronun logosu, veya oyunla ilgili bir desenin afişte yer aldığı görülmektedir. Ama afişin sanatsal bir olay olabilmesi için Cumhuriyet'i ve ilk ustayı, yani İhap Hulusi Görey'i beklememiz gerekmektedir. Türk afiş sanatının gerçek temelleri 1925 yılından sonra, İhap Hulusi Görey'in çalışmaları ile atılmaya başlanmıştır (Bkz. Görsel 20.). Görey, Almanya'da eğitim görmüş ve sonrasında Türkiye'ye dönmüştür. Almanya'da Ludwig Hohlwein etkisinde kalmış ve bunu çalışmalarına yansıtmıştır. Fotoğraflardan da faydalanarak gerçekçi bir üslup ortaya koymuştur. Böylece uzun yıllar bu sanat dalının tek kişisi olmuştur. Ayrıca Türkiye'de ilk kişisel afiş sergisini açmıştır. Görey, Türkiye'de grafik sanatının ilklerinden ve öncülerinden olmuştur (Kaplan, 2015, s. 57).

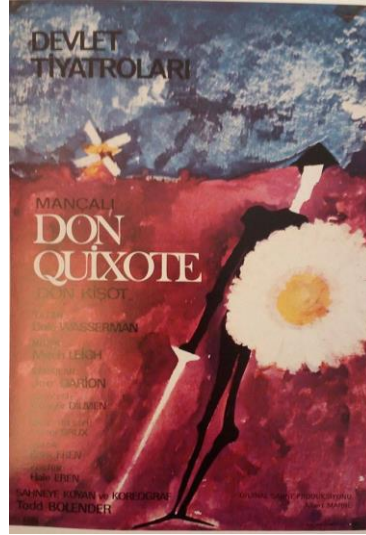


**Görsel 20.** İhap Hulusi Görey: Ulusal Ekonomi ve Araştırma Kurumu

**Kaynak:** <http://www.muasir.org/2017/09/28/ihaphulusi/>

Aynı dönemin sanatçılarından Mithat Özar, Paris’te eğitim almıştır ve Özar’ın etkisi ile 1930 – 1945 yıllarında Fransız estetik akımı Türk afişinde yönlendirici olmuştur. 1950 yılı sonunda konu ve içeriğin önem kazanması ile Türk afiş sanatı uluslararası bir nitelik kazanmıştır (Türk, a. s[elektronik] 3).

Tiyatro afişlerinin gerçek sanatsal bir kimlik kazanması için ise, 1950’li yılların sonuna doğru gelinmesi gerekiyor. 1959 yılında Devlet Tiyatrosundan ayrılarak İstanbul’a gelen Muhsin Ertuğrul, Karaca Tiyatro’da Kenter Kardeşlerle “Salıncak’ta İki Kişi”yi sahnelerken, afişi Mengü Ertel’in yapmasını istemektedir. Bugün artık Mengü Ertel’in bu afişi, sanatsal tiyatro afişlerimizin başlangıç tarihini göstermektedir. Mengü Ertel’in Devlet Tiyatroları için yaptığı afiş (Bkz. Görsel 21.) de tiyatro afiş çalışmalarından biridir. Ama Afişin sanatsal bir olay olabilmesi için Cumhuriyeti ve ilk ustayı İhap Hulusi’yi hatırlamamız gerekmektedir (Maden, 1981, s. 6-7).



**Görsel 21.** Mengü Ertel: Don Quixote, Tiyatro Afişi, 1970

**Kaynak:** <http://collections.vam.ac.uk>

Bu alana gönül veren grafikerlerin yanısıra, sahneledikleri oyunların sanatsal bir afişle tanıtılmasını bilinçli olarak tercih eden tiyatro toplulukları da hızla artmıştır. Kent Oyuncuları, Dormen Tiyatrosu, Gülriz Sururi-Engin Cezzar Tiyatrosu ve Dostlar Tiyatrosu gibi topluluklar, oyunlarının yanısıra afişleriyle de tanınır olmuşlardır. Mengü Ertel, Yurdaer Altıntaş (Bkz. Görsel 22.), Turgay Betil, Ahmet Güleyüz, Leyla Uçansu ve Erkal Yavi gibi sanatçılar, 1960'lı yıllardan başlayarak, yaptıkları tiyatro afişleriyle öne çıkmışlardır. Daha sonraki yıllarda bunlara Bülent Erkmen, Sadık Karamustafa, Savaş Çekiç ve Yeşim Demir gibi isimler eklenmiştir (Skylife, 1994, s. 28-34).



**Görsel 22.** Yurdaer Altıntaş: Şairin Mektupları, Tiyatro Afişi, 1961

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/29977153754839717/>

1960 yılları ve sonrasında gelişen sanayi ve giderek önem kazanan tanıtım etkinlikleri, afiş sanatına da canlılık getirmiştir. Özellikle tiyatroların afiş gereksinimi, genç sanatçılara yeni yapıtlar üretme olanağı vermiştir (Dereoğlu, 1979, s. 60-64).

Tiyatro afişlerinin öncelikli amacı tanıtılan oyunun biletini satmak değildir. Amaç tiyatro oyununu tanıtmak ve ona estetik bir beğeni kazandırmaktır. Çünkü tiyatro afişleri diğer afiş türlerine göre daha sanatsal ve estetik bir izlenim sunmaktadır.

Kültürel afişin bir kolu olan Tiyatro Afişleri, Mengü Ertel'in resimsel dili ile sanatsal, estetik bir yere sahip olmuştur. Tiyatro afişlerinde simgesel, resimsel ve çizgisel anlatımlar ön plana çıkmaktadır, diğer afiş türlerine göre. Yurdaer Altıntaş'ın afiş çalışmaları da buna örnek oluşturmaktadır.

### **3.2. YURDAER ALTINTAŞ**

Yurdaer Altıntaş, 1935 Kars'ta doğmuştur fakat nüfus kağıdında İstanbul görünmektedir. Babası, Mahmut Celalettin Altıntaş subay, annesi Marta (Türkan) Türkiye'de doğma büyüme Polonyalıdır (İnadına Yurdaer, 2006, s. 6).

Çocukluğunun büyük bir bölümü babasının subay olması nedeni ile Anadolu'da geçmiştir. İlkokul birinci ve ikinci sınıfı babasının görev yeri olan Kartal-Maltepe'de okumuştur. Üçüncü sınıfı Tokat, Sivas, Malatya olmak üzere üç ayrı kentte sürdürmüştür. Dördüncü sınıfı Erzurum'da okumuştur. Beşinci sınıfı ise Gelibolu'da bitirmiştir. Ortaokul döneminin tümünü ise Beyoğlu Ortaokulu'nda geçirmiştir (İnadına Yurdaer, 2006, s. 8).

Ortaokuldan sonra Taksim Erkek Lisesine kaydı yapılmıştır. Resim hocası Hamit Görele'dir ve resim yapmayı çok sevmektedir. Akademiye girmek için babasını çok zor ikna etmiştir. 1952 ressam olmak istemesine rağmen, Süsleme Sanatları Bölümü'ne girer ve resme yakın olsun diye Afiş Atölyesi'ne girmiştir (İnadına Yurdaer, 2006, s. 8-14).

1960 öncesi, Mengü Ertel ile çalışmıştır (İnadına Yurdaer, 2006, s. 24). Mengü Ertel ile çalıştığı zamanlarda çok başarılı çalışmalar yapmıştır fakat ilk zamanlar bunu ben yaptım diyememiştir, ben yaptım dediği zaman da pek inandırıcı olmamıştır.

1958, PTT'nin açtığı pul yarışması için hazırladığı taslaklar ile yarışma sonunda birinciliği alarak, 1500 lira kazanmaktadır. Bu ödül, profesyonel yaşamının başlangıcında ilk kazandığı ödül olmuştur (İnadına Yurdaer, 2006, s. 26).

1960'lı yılların başında Kent Oyuncuları için tiyatro afişi yapması istenmiştir. Sanatını, yaratıcılığını uygulayabileceği bir alan bulduğunu düşünmüştür. Kent oyuncuları ile çalışan Mengü Ertel'in yerine Altıntaş getirilmiştir. "Site Tiyatrosu" adıyla oynayan Kenterlere 1960'lı yıllarda afiş yapmaya başlamıştır. Kent Oyuncuları (Karaca Tiyatro), Dormen Tiyatrosu için arada da başka tiyatroların afişlerini yapmıştır (İnadına Yurdaer, 2006, s. 28-32).

Yurdaer Altıntaş uzun yıllar tiyatro afişleri yapmış, o döneme kadar gelen afiş anlayışına ve Fransız etkisine karşın kendi kişiliğini oluşturmuştur. Afişlerinde duyguya ve estetik değerlere yer vererek, mesajı genellikle simgeci anlatımlar ile yeni bir biçimleme ile iletmeye çalışmış, kalın konturlar ile sınırlanmış büyük lekeler ve stilize figürler kullanmıştır (İnadına Yurdaer, 2006, s. 34).

Altıntaş 1964'te İstanbul Türk-Alman Kültür Merkezi'nde açtığı sergi ile ilk Türkiye grafik tasarım sergisini gerçekleştirmiştir (İnadına Yurdaer, 2006, s. 38). 1970'li yıllarda çalıştığı tiyatrolardan teklif gelmemiştir. Dormen Tiyatrosu kapanmıştır. Bu dönemde Karagöz figürleri resimlemeye başlamıştır (İnadına Yurdaer, 2006, s. 56).

1995'te Grafik Bölümünde, ana sanat dalı başkanlığına kısa bir süre sonra da Bölüm başkanlığına atanmıştır. 2000 yılında üniversite yönetim kurulu üyeliğine seçilmiş ve 2002' de emekli olmuştur.



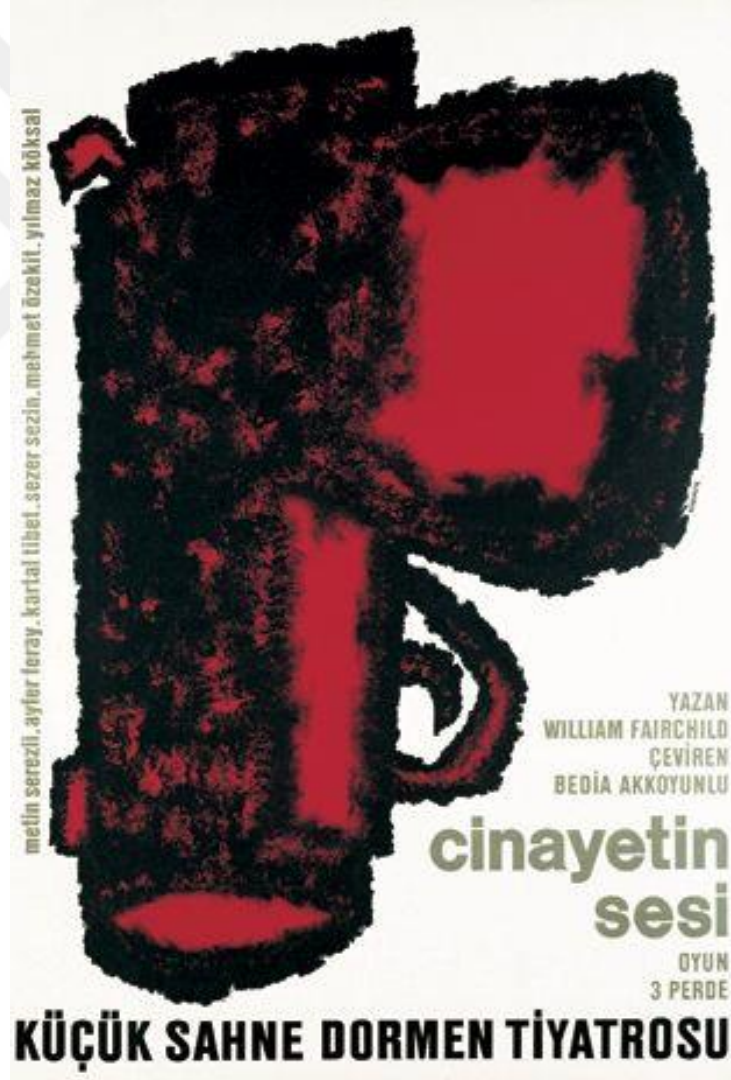
## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### 4. YURDAER ALTINTAŞ TİYATRO AFİŞLERİ'NİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Altıntaş'ın 1961 - 1999 yılları arasında yapmış olduğu toplam 35 tiyatro afişi incelenmiş, bu dönem aralığından farklı yıllara ait afişler rastgele seçilip, analiz edilmiştir.

#### 4.1. CİNAYETİN SESİ

Yurdaer Altıntaş'ın 1961 yılında, Dormen Tiyatrosu için yaptığı afiş incelenmektedir. (Bkz. Görsel 23.)



*Görsel 23.* “Cinayetin Sesi” 1961

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pospag/poster-turkey-altintas/?autologin=true>

#### 4.1.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu

**Tablo 1.** Cinayetin Sesi Tiyatrosunun Anlatısal ve Teknik Göstergeleri

	<b>ANLATISAL GÖSTERGELER (YAZISAL GÖST.)</b>	<b>TEKNİK GÖSTERGELER (GÖRSEL GÖST.)</b>
<b>GÖSTREGE</b>	<b>İSİM-MEKAN TÜR/PERDE</b>	<b>RENK- BİÇİM GÖRSEL</b>
<b>GÖSTEREN</b>	William Firchild Bedia Akkoyunlu Metin Serezli Ayfer Feray Kartal Tibet Sezer Sezin Mehmet Özekit Yılmaz Köksal Küçük Sahne Dormen Tiyatrosu 3Perde	Kırmızı, Siyah ve Gri renk kullanılmış Afişin tamamını kaplayan kırmızı renk ve üzeri siyah lekeli silah görünmektedir
<b>GÖSTERİLEN</b>	Oyunu yazan Oyunu çeviren Oyuncular Gösterim yeri Perde Sayısı	Kırmızı ile Savaşın kanlı yüzü ve silah üzerindeki pası andıran siyah lekeler ile de umutsuzluk tahlihsizlik duyguları verilmektedir İşlenen cinayet umutsuzluk getirir

#### 4.1.2.Oyun Bilgisi

Polisiye türünde bir piyestir (İlkin, 1962, s.4).

#### 4.1.3. Afişte Anlatısal Göstergeler

Yeşilin en açık griye dönük, düz fon rengi üzerine tetiği çekilmiş büyük kırmızı ve siyah, pas lekesi görünümlü aşağı doğru duran bir silah görülmektedir.

Tiyatronun adı afişin en alt kısmında siyah renkte, büyük puntolar ile yer almaktadır. Oyunun adı, açık yeşil tonu ile, yazan ve çeviren bilgisin verildiği yine yeşil tonu ile afişin sağ alt kısmında yer almaktadır. Tiyatro oyuncularını ise

afişin sol kısmında aşağıdan yukarı doğru, silah resmi ile aynı yönde yazılmıştır. Ve yine yeşil renk tonu kullanılmıştır. Oyun üç perdeden oluştuğu bilgisi sağ alt köşede, tiyatro bilgisinin yazıldığı yerin hemen üzerinde belirtilmiştir.

Afişe bakıldığı zaman göze çarpan ilk şey önce afişin tamamını kaplayan silah ve altına koyu renk ile yazılmış olan oyunun gösterim yeri. Silah Oyunun adı ile bütünlük oluşturmuştur.

#### **4.1.4. Afişte Teknik Göstergeler**

Oyunun adı ve görsel obje karşılaştırıldığı zaman polisiye türü olduğu düşünülen bu üç perdelik oyunda oyunun ismine de uygun olarak bir cinayet işlendiği, silahın suç aleti olarak afişte yer aldığı düşünülebilmektedir.

Kırmızı renkli silah ile şiddet yoğunluğunu ve savaşın kanlı yüzünü ifade etmektedir. Silahta kullanılan siyah lekeler ile de alıcıya silah yolu ile bulaşan pislik ve umutsuzluk mesajları verilmektedir. Afişte soluk bir ışık olması da ölüm ve karamsarlık duygusunu pekiştirmektedir.

Yazılarda ve fonda yeşil rengin kullanılması ise kırmızı ve siyah renge kontrast bir etki yaratmaktadır. Yeşil renk burada sakinliği belirtirken aniden ortaya çıkan plansız bir cinayet olduğu düşünülmektedir.

#### **4.1.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi**

Afişin merkezinde yer almakta olan silah, cinayetin yerini almaktadır. Kırmızı renk silah tehlikeyi belirtir. Üzerindeki siyah lekeler ise o silahın nasıl bir uğursuzluk ve sıkıntı getireceğini belirtilmiştir. Fon ve görselde kullanılan tezat renk ile saflık ve tehlikenin, ölümün arasındaki duygu verilmektedir. Sakinlik ve masumiyet bir silah ile işlenen cinayet ile nasıl bir etki yaratır, nasıl bir ses getirir?

Oyunun adında geçen “Cinayetin Sesi” ile bu cinayet nasıl bir ses getirecek, cinayetin ses getirecek nitelikte bir cinayet olduğu anlaşılmaktadır. Ya da dikkat çekmeyen puntolar ile yazılmasına göre yeterince ses getirmeyen bir cinayettir denilebilir.

#### **4.1.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi**

Afişteki kırmızı renkteki siyah pas lekeli silah ile tüm kültürlerde aynı anlamı taşıyan “ölüm” kavramı ön plana çıkmaktadır. Renk seçimleri de tüm

kültürlerde olumsuz bir anlam taşımaktadır. Oyunun adı ile bakıldığı zaman “cinayet silah ile işlenir ve ses getirir” düşüncesi çıkarılabilir. Afiş kompozisyon olarak bakıldığı zaman tüm alıcıda aynı fikri yaratmaktadır.

#### **4.1.7. Sonuç**

Yurdaer Altıntaş bu afişinde kendine özgü resimsel bir imge kullanmıştır. İmzasını da bu görsel ile bütünleştirmiş, göze çarpmayan bir incelikle afişin ona ait olduğunu belli etmiştir.

Oyunun adına uygun çağrışım yapan bir kavram olan silah objesini kullanmıştır. Silah ise alıcıya o anın duygusunu daha etkili bir şekilde verebilmek için göze çarpan belirgin ve olayın atmosferine uygun renkler (kırmızı-siyah) kullanılmıştır.

Afişte türü hakkında bilgi verilmesi de oyun polisiye türünde bir oyundur denilebilir. Oyunun ismi renk açısından kullanılan görsele göre geri planda kalmıştır.

Oyunun alıcıya vermek istediği mesaj tek bir obje kullanılarak etkili bir biçimde ulaştırılmıştır.

#### 4.2. APTAL KIZ

Yurdaer Altıntaş'ın 1961 yılında, Kent Oyuncuları için yaptığı komedi türündeki oyun afişi incelenmektedir (Bkz. Görsel 24.).



*Görsel 24.* “Cinayetın Sesi” 1961

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pospag/poster-turkey-altintas/?autologin=true>

#### 4.2.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu

**Tablo 2.** Aptal Kız Anlatısal ve Teknik Göstergeler

	<b>ANLATISAL GÖSTERGELER (YAZISAL GÖST.)</b>	<b>TEKNİK GÖSTERGELER (GÖRSEL GÖST.)</b>
<b>GÖSTREGE</b>	<b>İSİM-MEKAN TÜR/PERDE</b>	<b>RENK- BİÇİM GÖRSEL</b>
<b>GÖSTEREN</b>	Marcel Achard Çetin Altan Kamran Yüce Lütfi Akad Kent Oyuncuları Komedi/3 Perde	Yeşil, düz bir fon üzerinde arkası dönük bir sandalye vardır. Sandalyenin üzerinde gözlerini kocaman açmış, kısa saçlı ve yandan bacakları görünen bir kız oturmaktadır.
<b>GÖSTERİLEN</b>	Yazan Türkçesi Sahneye Koyan Dekor Oyuncular Tür/Perde	Yeşil renk ağırlığı kullanılması ile sakinlik ve masumiyet vurgulanmıştır.

#### 4.2.2. Oyun Bilgisi

Marcel Achard'ın yazdığı, ülkemizde ilk defa 26 Kasım 1961 tarihinde Kent Oyuncuları tarafından oynanan Aptal Kız polisiye komedi türünde bir tiyatro oyunudur (Baran, 2017, para. 5). “Aptal Kız” da olgunluk çağının meyvesini vermiş, bir cinayet oyunu kahramanından, kadınlığından ve saflığından başka hayat sermayesi ve savunma silahı olmayan bir kızın hikayesi anlatılmaktadır (Akis, 1962 :358).

#### 4.2.2. Afişte Anlatısal Göstergeler

Yeşil, düz bir fon üzerinde arkası dönük bir sandalye vardır. Sandalyenin üzerinde gözlerini kocaman açmış, kısa saçlı ve yandan bacakları görünen bir kız oturmaktadır. Sandalye ise bir kale gibi durmaktadır. Sandalyenin sırt kısmına sandalye boyunca mor renk üzerine beyaz renk ile oyunun adı ve yine fon rengi ile oyunun künyesi ve türü yazılmıştır. Afişin en alt kısmına ise büyük siyah harfler ile oyuncular yazılmıştır.

### **4.2.3. Afifte Teknik Göstergeler**

Yeşil renk ağırlığı kullanılması ile sakinlik ve ümit duyguları vurgulanmıştır. Beyaz renk sadece kızın gözlerinde ve oyunun adında yer almaktadır. Bununla masumiyet ve kurtuluş anlatılmaktadır. Fonda da figürde de yeşil renk kullanılmıştır. Bu da ümit ve yaşamın baskın olduğunu vurgulamaktadır.

Kısa saçlı olan ve hanım hanımcık bu kız oyunun adından da anlaşılacağı gibi “aptal kız”dır. Kızın sandalyede arkasına dönmüş kocaman gözler ile bakması ile de aslında aptal olmayan bir kız görülmektedir.

Figürün gözünün büyük yapılması ile sahip olduğu güç anlatılmak istenmiştir. Kadının arkasına saklandığı sandalye ise onun kalesi gibidir.

### **4.2.4. Afifte Kullanılan Metafor ve Metonomi**

Aptallık, gözleri kocaman sinsi bakışlı bir kadın ile sembolize edilmiştir. Aptal görünen bir kızın aslında hiç de aptal olmadığı sembolize edilmektedir. Gözün büyük ve köşeli olması güç kavramının yerine geçmektedir. Bedeni ile masum duruş sergileyen kızın bunun aksine gözlerinde görüldüğü üzere bir sinsilik kavramı yerine geçmektedir.

### **4.2.5. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi**

Afişteki yeşil rengin baskın olması ile tüm kültürlerde aynı anlamı taşıyan “yaşam, ümit ve sakinlik” kavramları ön plana çıkmaktadır. Afifte kız, sandalyeye oturmuş sinsi bakan bir bakış ile resmedilmiştir. Oyunun adı ile bakıldığı zaman “aptal görünen kızın aslında aptal olmadığı” düşüncesi çıkarılabilir. Afiş, onu yorumlamakta olan alıcılarda aynı etkileri yaratmaktadır. Sinsi bir duygu hakimdir.

### **4.2.6. Sonuç**

Anlatsal ve teknik göstergeler kullanılarak tiyatro oyununun alıcıya iletmek istediği mesaj afişe iyi aktarılmıştır. Altıntaş kendine özgü çizim tarzı ve renk kullanımı ile oyunun içeriğini tek bir görsel ile iyi yansıtmıştır. Bu afişinde kalın kontur çizgileri yer almamaktadır. Görünen sandalyede oturmuş, büyük gözlü kız ile anlatılmak istenen, oyundaki adı geçen “aptal kız”ın aslında güçlü olduğunun vurgusudur.

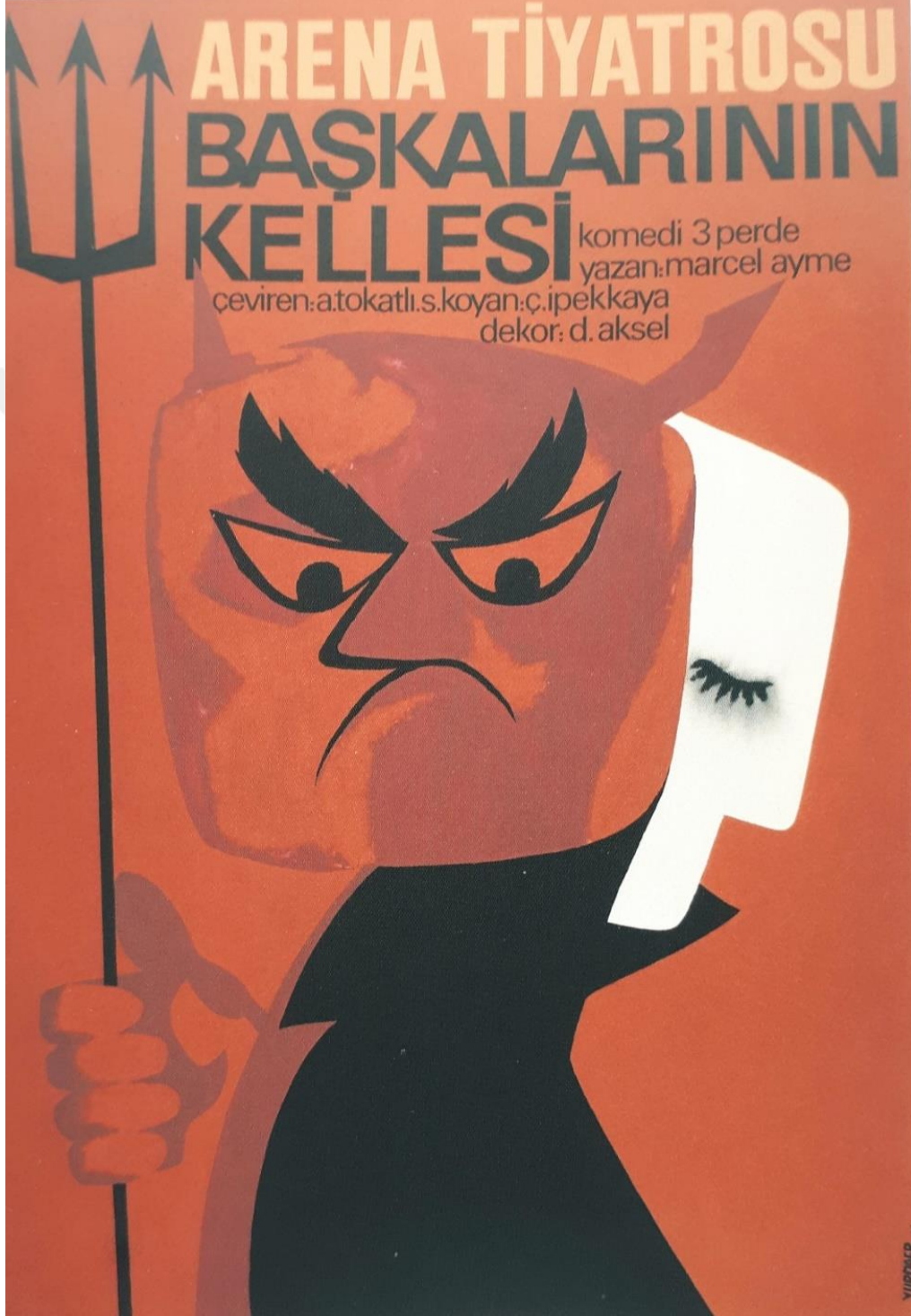
Yurdaer Altıntaş, sandalye, kızın oturuşu, oyuncuların adının yer aldığı yer ve Altıntaş'ın imzası ile dengeli bir bütünlük yansıtmaktadır. Renk ağırlığı olarak da yeşilin seçilmesi yaşam ve ümidi vurgulamaktır. Rengi afiş konusuna uygun olarak kullanmıştır. Altıntaş, aptallık duygusunu bir kıza aktararak metafor yapmıştır. Kızın bakışları ile de aptallık duygusu arasında çelişki yaratmıştır. Gerçek bir figür yerine kendine özgü, gerçeğe yakın bir çizim yapmıştır. Afişte göz önce tek beyaz rek olan kızın gözlerine ve oyunun ismine gitmektedir. Başarılı bir afiştir.





### 4.3. BAŞKALARININ KELLESİ

Yurdaer Altıntaş'ın 1962 yılında, Arena Tiyatrosu için yaptığı afiş incelenmektedir (Bkz. Görsel 25.).



*Görsel 25.* “Başkalarının Kellesi” 1962

**Kaynak:** <http://www.yurdaeraltintas.com/Calismalar/Pictures/afisler006.jpg>

### 4.3.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu

**Tablo 3.** Başkalarının Kellesi Anlatısal ve Teknik Göstergeler

	ANLATISAL GÖSTERGELER (YAZISAL GÖST.)	TEKNİK GÖSTERGELER (GÖRSEL GÖST.)
GÖSTREGE	İSİM-MEKAN TÜR/PERDE	RENK- BİÇİM GÖRSEL
GÖSTEREN	A. Tokatlı Ç. İpekkaya D. Aksel Marcel Ayme Arena Tiyatrosu Komedi/3Perde	Kırmızı Siyah Beyaz  Şeytan kılığında elinde asası olan siyah giyimli kızgın bir yüz hemen arkasında gözü kapalı beyaz bir yüz
GÖSTERİLEN	Yazan Çeviren Dekor Senaryo Gösterim Yeri Türü/Perde Sayısı	Şiddet Ateş ölüm Karamsarlık Saflik Masumiyet  Adalet kavramının görüldüğü gibi olmadığı, adaletin özünün nasıl çürütüldüğünü gözler önüne sermektedir. Yine de toplumun adalet kavramına güveni sarsılmak istenmemiştir.

### 4.3.2. Oyun Bilgisi

Arena Tiyatro'suna aittir. Marsel Ayme'nin ilk hiciv komedi türü oyunudur. Ayme, savcılarını hedef tutarak, onların gerisinde, adalet müessesesinin yüzyıllar boyu yerleştiği heybetli kalıp içinde büründüğü sorumsuzluk ve dokunulmazlık zırhı altında nasıl özünü çürüttüğü ve çürütülebileceğini anlatmaya çalışmıştır. Oyuncular üzerinden adaletten nasıl kolay vazgeçilebildiğini, nasıl haksızlık yapılabileceğini göstermiştir. (Ay, 1963, s. 6)

### 4.3.3. Afişte Anlatısal Göstergeler

Kırmızı bir fon rengi üzerinde, siyah uzun padesülü, kalın ve çatık kaşlı, yüzü asık ve öfkeli bir şeytan figürü görülmektedir. Elinde siyah, afiş boyutu kadar uzun bir asa bulunmaktadır. Hemen o figürün arkasında başka bir figür göze çarpar. Bu figür ise diğerinin aksine bembeyaz, gözü kapalı bir duruş sergiler.

Afişin üst kısmında, büyük harfler kullanılarak yazılmış tiyatro oyununun yeri (adı) ve hemen altında koyu renk ile yazılmış oyunun adı görülmektedir. Simetri kavramına uymayan, rastgele yazılmış oyunun türü, oyunu yazan, oyunu çeviren, oyunu senaryoya koyan ve sahne dekorunu yapan kişilerin isimleri yer almaktadır.

Yurdaer Altıntaş ise yine göze çarpmayacak bir şekilde, afişin sağ kısmına imzasını atmıştır. Belli belirsiz afişi yaptığı yılı da belirtmiştir.

#### **4.3.4. Afişte Teknik Göstergeler**

Şeytan bir ateşin gölgesinde kalmış gibi resmedilmiştir. Şeytan figürünün bakışlarındaki sertlik ve arkasındaki şeytanin aksine masum yüzlü figür ile adalet kavramının nasıl kolayca çürütülebileceği, adaletten nasıl vazgeçilebileceğini kırmızı rengin baskın kullanımı ve kanı ve vahşeti andıran bu renk ile olayın atmosferi daha iyi yansıtılmıştır.

Beyaz kullanılmış yüz ile de toplumun adalete olan güvenini tamamen yıkılmak istenmediği belirtilmiştir. Afişte kırmızı ve siyah renklerin baskınlığı arasında ise dikkat çeken bir diğer figür bu beyaz, masumiyet belirtisi figürün yüzüdür. Bu da demektir ki hala bir yerlerde adalet var.

#### **4.3.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonimi**

Burada çatık kaşlı, öfkeli ve elinde asası olan şeytan imgesi kötüleştigi zaman şeytan gibi olan insanları sembolize etmektedir. Arkasındaki beyaz renkli figürün gerek rengi ile gerekse gözünün kapalı olması ile masum insanların ne kadar gözü kapalı hareket ettiklerini ve sessiz kaldıklarını sembolize etmektedir.

Arka fonun ve şeytanın kırmızı renk ağırlıklı seçilmesi ile dikkat çekici ve tehlikeli duyguları aşılacaktır. Oyunun komedi türü olması ile oyunda kara mizah olduğu düşünülmektedir. Oyunun adı “Başkalarının Kellesi” ile şeytanın dirgeni ile masum insanların yerine geçtiği, öldürerek yerine geçmek gibi bir çağrışım ile verilmektedir.

#### **4.3.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözülmesi**

Afişteki kırmızı rengin ve siyah rengin baskın olması ile tüm kültürlerde aynı anlamı taşıyan “ölüm, kan, dikkat çekicilik, tehlike, matem vs. ” kavramlar ön plana çıkmaktadır. Renk seçimleri de tüm kültürlerde olumsuz bir anlam

taşımaktadır. Afişte masumiyeti sembolize eden sadece bir figür bulunmaktadır. Oyunun adı ile bakıldığı zaman “zorla bir başkasının yerine geçmek” veya “başkasının yerine geçmek için masumiyetten nasıl vazgeçilir” düşüncesi çıkarılabilir. Afiş, onu yorumlamakta olan alıcılarda aynı etkileri yaratmaktadır.

#### **4.3.7. Sonuç**

Bu afişte çizgisel formlar yerine geometrik formlar tercih edilmiştir. Bu da olayın ciddiyetini belirtmektedir. Siyah cübbe ile savcılar ve yapılan adaletsizlikler ifade edilmiştir. Bir anda, nasıl kolayca adalet kavramının özü çürütülebilir, insan nasıl masum iken şeytana dönüşebilir veya adaletsizlikler içinde hala bir adalet var güzel sembolize edilmiştir.

Afişte gülen bir yüz olmasa da, bize oyunun türü hakkında çağrışım yapmasa da bunu afişin sağ tarafında türünü belirten “komedi” yazısından türünün komedi olduğu çıkarılabilir.

#### 4.4. VER ELİNİ YENİ DÜNYA

Yurdaer Altıntaş'ın 1966 yılında, Kent Oyuncuları için yaptığı afiş incelenmektedir (Bkz. Görsel 26.).



Görsel 26. “Ver Elini Yeni Dünya” 1966

Kaynak: İnadına Yurdaer, 2006 s.39

#### 4.4.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu

**Tablo 4.** Ver Elini Yeni Dünya Anlatısal ve Teknik Göstergeler

	<b>ANLATISAL GÖSTERGELER (YAZISAL GÖST.)</b>	<b>TEKNİK GÖSTERGELER (GÖRSEL GÖST.)</b>
<b>GÖSTREGE</b>	<b>İSİM-MEKAN TÜR/PERDE</b>	<b>RENK- BİÇİM GÖRSEL</b>
<b>GÖSTEREN</b>	Brian Friel A. Zeybekoğlu Müşfik Kenter D. Aksel Kent Tiyatrosu 3 Prede	Mavi Gri Sarı  Lacivert çizgili ceketli bir adam, yüzünde ise başka iki yüz görülür. Oyunun ismi tabelaya yazılmış gibi duruyor ve o el tabelayı tutuyor. Dikkat çeken tek renk sarı renkle yazılan oyunun adıdır.
<b>GÖSTERİLEN</b>	Yazan Çeviren Yöneten Dekor Gösterim Yeri Perde Sayısı	Bilgelik Sadakat Huzur Monotonluk Karamsarlık Kasvet Afişi kaplayan geniş omuzlu büyük kafası olan ama içerisinde iki başka yüz olan adamlar düşünce olarak duygu mantık arasında kalmışlığı simgelemektedir.

#### 4.4.2. Oyun Bilgisi

Türlü nedenlerle yurdunu terkedip yeni dünyaya göç etmek isteyen bir delikanlının hikayesi anlatılmaktadır. Böylece insanoğlunun kendisiyle mücadelesinin, çevresiyle çelişmelerinin, en yakınıyla dahi sevgi paylaşım zorluğunun hikayesi anlatılmaktadır. Oyundaki genç yeni bir hayat için bocalamaktadır ve babası ile aralarındaki uçurumu aşabilmeye çalışırken yaşadığı dram aktarılmaktadır (Anonim, 1966, Milliyet, s. 6).

#### **4.4.3. Afişte Anlatsal Göstergeler**

Afişi kaplayan geniş omuzlu, büyük kafalı bir adam yüzü fakat bu yüz çerçeve gibi kalmıştır. Çünkü bu yüz içerisinde karşılıklı birbirine dönük, takım elbiseli adamlar görülmektedir.

Afişte görünen ceket mavi ve beyaz çizgili bir cekettir. Adamın kocaman bir eli görünmektedir. O kocaman el ise tiyatro oyununun yazılı olduğu tabelaya benzetilmiş yazıyı tutmaktadır. Afişte en çok dikkat çeken şey ise oyunun adının yazıldığı kısım. Çünkü sarı renkle yazılmıştır. Ve kullanılan renkler içinde sadece sarı renkli kısım ön plana çıkmıştır.

Tiyatro oyununa dair tüm bilgiler ise afişin en alt kısmında yer almaktadır.

#### **4.4.4. Afişte Teknik Göstergeler**

Kahverengi yüzler ve figürlerin ifadelerine bakılırsa çelişkili duygular yaşandığını belirtmektedir. Afişte hakim olan mavi renk ile güç, otorite ve bilgelik duyguları ön plana çıkmaktadır. Oyun içerisinde anlatılan gencin hikayesine göre genç, kendine yeni bir hayat kurmak istemektedir fakat babası ile yaşadığı uçurum farkını aşmaya çalışmakta, kafasının içerisindeki çelişkili duygular ile mücadele etmeye çalışmaktadır.

Kullanılan renk yoğunluğu ve suluboya kullanılarak yapılan bu afiş geçicilik, karamsarlık duygularını yansıtmaktadır. Oyunu yazan yöneten vs. belirtilen bölüm ise yetersiz kalmıştır. Düz siyah bir şerit üzerine pek de belli olmayacak bir şekilde isimleri sırayla yazılmıştır.

#### **4.4.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi**

Afişte kullanılan büyük profilden bakan fakat yüzü yerine içerisinde bir iki tane yüzyüze bakan figür kullanılması ile düşünceler arasında kalmış bir adam sembolize edilmiştir. Sepya fon ile nostaljik bir etki yaratılmıştır. Mavi renk ve tonlarının kullanılması ile açık ve koyuluğuna göre derin anlamlar içermektedir.

Kullanılan ceket ve kravat resmiyeti sembolize etmektedir. Oyunun adının soluk sarı ile yazılmasından gencin yaşamak istediği yeni dünyanın ona mutsuzluk getireceği çıkarılabilir.

#### **4.4.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi**

Afişteki kırmızı sepya ve mavi rengin baskın olması ile nostalji, bilgelik ve ciddiyet gibi duygular ön plana çıkmaktadır. Afişte arada kalmışlığı sembolize eden bir figür bulunmaktadır. Oyunun adı ile bakıldığı zaman “istenilen yeni dünyanın pek mutluluk getirmeyeceği” düşüncesi çıkarılabilir. Karamsan bir hava bulunmaktadır. Afiş, onu yorumlamakta olan alıcılarda aynı etkileri yaratmaktadır.

#### **4.4.7. Sonuç**

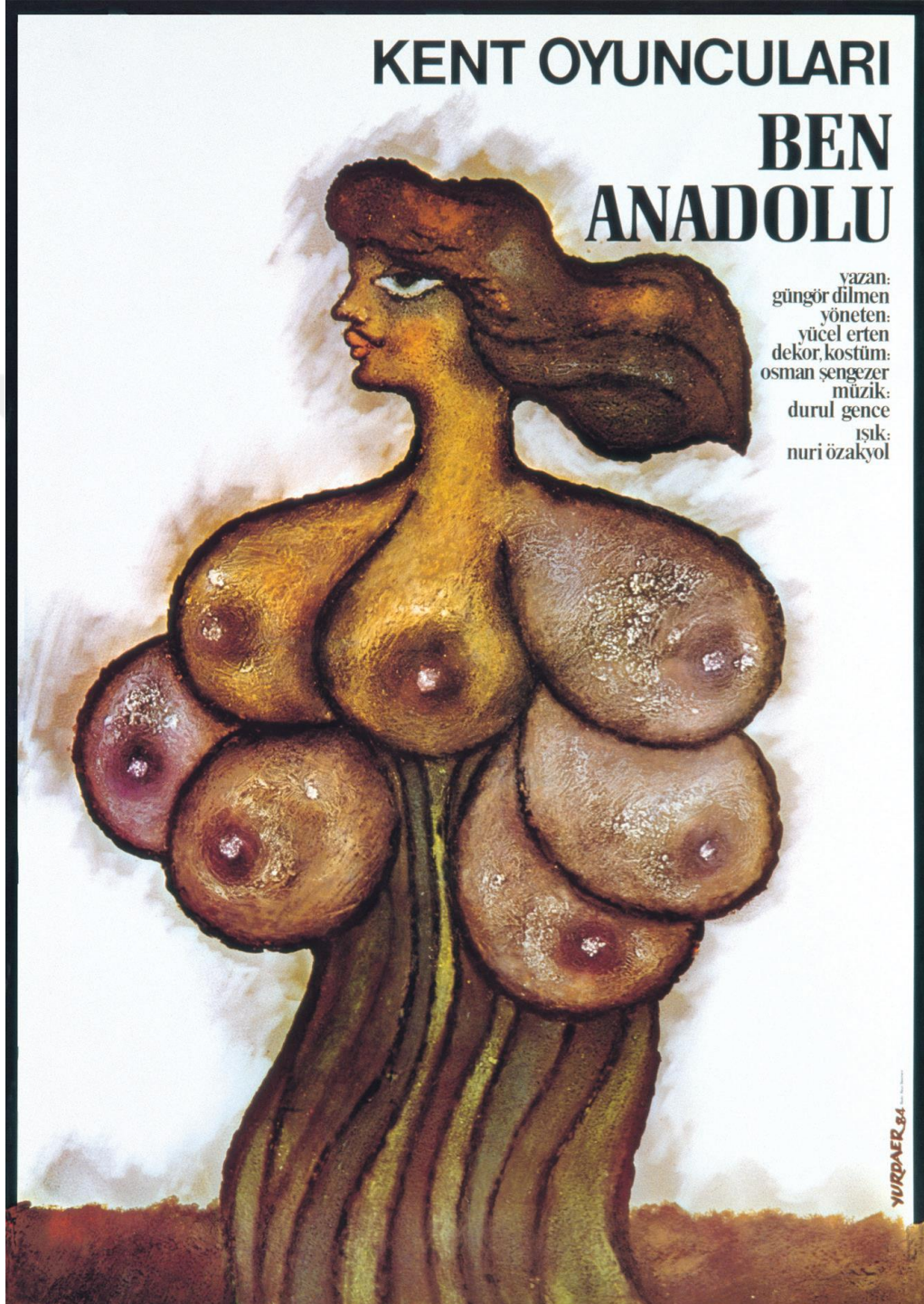
Anlatısal ve teknik göstergeler kullanılarak tiyatro oyununun alıcıya iletmek istediği mesaj afişe iyi aktarılmıştır. Altıntaş kendine özgü çizim tarzı ve renk kullanımı ile oyunun içeriğini iyi yansıtmıştır. Görünen çerçeve şeklinde kalmış yüz ile içerisindeki karşılıklı iki figür ile anlatılmak istenen, oyundaki genç kendine ne kadar yeni yaşam kurmak istese de kafasının içerisinde hep aile ve çevresiyle olan çatışmalar bulunmaktadır.

Çizgiler ve form dağılan mürekkep izlerini yansıtmaktadır. Bu da yeni kurulmak istenen bir hayat için bazı şeylerden ödün vermek gerektiğini belirtir. Renk ağırlığı olarak da çelişkili bir durum yaşandığı aktarılmak istenmiştir.



#### 4.5. BEN ANADOLU

Yurdaer Altıntaş'ın 1984 yılında, Kent Oyuncuları için yapmış olduğu afiş incelenmiştir (Bkz. Görsel 27.).



Görsel 27. "Ben Anadolu" 1984

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pospag/poster-turkey-altintas/?autologin=true>

#### 4.5.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu

Tablo 5. Ben Anadolu Anlatısal ve Teknik Göstergeler

	ANLATISAL GÖSTERGELER (YAZISAL GÖST.)	TEKNİK GÖSTERGELER (GÖRSEL GÖST.)
GÖSTREGE	İSİM-MEKAN TÜR/PERDE	RENK- BİÇİM GÖRSEL
GÖSTEREN	Güngör Dilmen Yücel Erten Osman Şengezer Durul Gence Nuri Özakyol Kent Oyuncuları	Kahverengi, Sepya Afişin bütününe kaplamakta olan yüzü sola dönük, kocaman bir gözü ve yedi tane göğsü olan saçları dalgalanan ve kökleri ile toprağa bağlı bir kadın görünmektedir. Bu görsel bereketi çağrıştırmaktadır.
GÖSTERİLEN	Yazan Yöneten Dekor, kostüm Müzik Işık Oyuncular	Denge, toprağın rengi, Nostalji Yedi tane göğsü olan bu kadın oyunun adından da anlaşılacağı gibi “Anadolu Kadını”dır. Figürün zemin ve beden bağlantısına bakılırsa köklerinden toprağa bağlı bir Anadolu kadını görülmektedir.

#### 4.5.2. Oyun Bilgisi

Hititlerden günümüze Anadolu topraklarında öne çıkmış, tarihin akışını değiştirmiş ya da kadın kimliğini etkilemiş 16 farklı kadın canlandırılmaktadır. Bereket tanrıçası Kibele ile başlayan oyun bu tanrıçanın çeşitli kadınlarda cisimleşmesiyle devam etmektedir. Mitolojik çağlardan günümüze, ünlü Anadolu kadınlarının portrelerinden oluşan bu 16 kadın genellikle bir iç hesaplaşma ya da karar anını yansıtan kısa öykülerle sunulmaktadır. (Anonim, 2007, para. 1-2).

#### 4.5.3. Afişte Anlatısal Göstergeler

Afişin bütününe kaplamakta olan yüzü sola dönük, kocaman bir gözü ve yedi tane göğsü olan saçları dalgalanan ve kökleri ile toprağa bağlı bir kadın görünmektedir. Bu görsel bereketi çağrıştırmaktadır.

Figürün gözü normal göz yapısının aksine daha büyük resmedilmiş bir gözdür. Saçlarının dalgası ile de bütünleşmiştir. Yazılar sadece sağ üst köşede görsel ile uyumlu bir şekilde yazılmıştır. Oyunun adı ve Kent Oyuncuları daha büyük puntolar ile yazılmıştır.

#### **4.5.4. Afişte Teknik Göstergeler**

Yedi tane göğsü olan bu kadın oyunun adından da anlaşılacağı gibi “Anadolu Kadını”dır. Figürün zemin ve beden bağlantısına bakılırsa köklerinden toprağa bağlı bir Anadolu kadını görülmektedir.

Figürün gözünün büyük yapılması ile Anadolu kadınının gücü anlatılmak istenmiştir. Kadının göğüslerinin çok iri ve doldun olması, toprakların bereketini simgelemektedir.

Afişte kahverengi hakim bir renktir. Bu da görselin dengeli ve toprağa bağlı olduğunu göstermektedir. Fonda da sepya kullanılmıştır. Bu da kahverengi ile uyumlu nostaljik bir etki yaratmaktadır.

#### **4.5.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi**

Anadolu, bereketi simgeleyen bir kadın ile sembolize edilmiştir. Yedi göğsü olan kadın Anadolu'nun yerine geçmekte ve onun ne kadar bereketli olduğunu sembolize etmektedir. Gözün büyük olması ise güç kavramının yerine geçmektedir. Bedenin ağaç kökü gibi resmedilmesi, topağa yani geleneklere kökten bağlılığın yerine geçmektedir. Afişte kadın kullanılması ise anaçlık duygusunun yerine geçmektedir.

#### **4.5.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi**

Afişteki kahverengi ve sepya rengin baskın olması ile tüm kültürlerde aynı anlamı taşıyan “denge, geleneklere bağlılık, nostalji” kavramları ön plana çıkmaktadır. Afişte Anadolu'yu sembolize eden kadın figürü afişin tamamını kaplayacak bir şekilde resmedilmiştir. Oyunun adı ile bakıldığı zaman “Anadolu'nun bereketli topraklara sahip olduğu” düşüncesi çıkarılabilir. Afiş, onu yorumlamakta olan alıcılarda aynı etkileri yaratmaktadır. Geleneğe bağlılık ve bereket duygusu hakimdir.

#### 4.5.7. Sonuç

Anlatısal ve teknik göstergeler kullanılarak tiyatro oyununun alıcıya iletmek istediği mesaj afişe iyi aktarılmıştır. Altıntaş kendine özgü çizim tarzı ve renk kullanımı ile oyunun içeriğini tek bir görsel ile iyi yansıtmıştır. Görünen iri göğüslü, kökleri ve kocaman bir gözü olan kadın ile anlatılmak istenen, oyundaki adı geçen “Ben Anadolu”daki Anadolu’nun nasıl bereketli ve güçlü olduğunun vurgusudur.

Çizgiler ve ince siyah konturlar afişe etkili bir görsellik yansıtmaktadır. Renk ağırlığı olarak da toprağa yani geleneklere bağlılığın gücü olan kahverengi kullanılmıştır. Rengi afiş konusuna uygun olarak kullanmıştır. Altıntaş, bereket duygusunu bir kadına aktararak metafor yapmıştır. Gerçek bir figür yerine kendine özgü, gerçeğe yakın bir çizim yapmıştır. Afişte göz önce bereketi vurgulayan göğüslere gitmektedir. Başarılı bir afiştir.

#### 4.6. KARMAKARIŐIK

Yurdaer AltıntaŐ'ın 1990 yılında, Dormen Tiyatrosu için yaptıĐı afiŐ incelenmektedir (Bkz. Grsel 28.).



*Grsel 28.* “Karmakarışık” 1990

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pospag/poster-turkey-altintas/?autologin=true>

#### 4.6.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu

**Tablo 6.** Karmakarışık Anlatısal ve Teknik Göstergeler

	<b>ANLATISAL GÖSTERGELER (YAZISAL GÖST.)</b>	<b>TEKNİK GÖSTERGELER (GÖRSEL GÖST.)</b>
<b>GÖSTREGE</b>	<b>İSİM-MEKAN TÜR/PERDE</b>	<b>RENK- BİÇİM GÖRSEL</b>
<b>GÖSTEREN</b>	Ray Cooney Haldun Dormen Osman Şengezer Sadık Kızılağaç Dormen Tiyatrosu	Beyaz Siyah Karmaşık Merkezde güçlü ışık Sağa sola koşturan biçimi bozuk figürler. Renk şöleni
<b>GÖSTERİLEN</b>	Yazan Yöneten Dekor Kostüm  Gösterim Yeri	Safılık Masumluk Karmaşık renk ile duygudan duyguya geçiş belirtilmiş Odak noktası beyaz figürler  Ne yapacağını hangi yöne gideceğini bilemediğin bir durum içerisinde olmak

#### 4.6.2. Oyun Bilgisi

80'li yıllarda Thatcher döneminde görevde olan bir bakan, İşçi Partisi'nin sekreterlerinden biriyle bir gecelik kaçamak yapmak üzere bir otel odası tutar. Ancak otel odasında bir cesetle karşılaşınca olaylar içinden çıkılmaz bir hal alır. Söylenen yalanlar, oyundaki karışıklığın dozunu gittikçe artırır. Doğası gereği peşine düştüğü birincil hazlar nedeniyle, toplumsal konumundan kaynaklanan ikincil istekleri arasında sıkışıp kalan bakanın gülünç hali gözler önüne serilir. "Küçük bir yalan sizden ne götürebilir ki, hiç hafife almayın belki de tüm ciddiyetinizi alıp, gülünç hallere sokabilir sizi. Bir kaçamak, bir yalan, bir ceset ve sürpriz yapan bir eş karmakarışık olmanın kaçınılmaz tarifi..." (Anonim, 2017, para. 1).

#### 4.6.3. Afişin Anlatısal Göstergeleri

Bu oyunun afişinde, göze afişin merkezinde duran toz pastel boya ile çizildiğini andıran beyaz lekesel ve farklı yüz ifadeleri bulunan figürler

çapmaktadır. İki figür sola, bir figür sağa, bir figür de bize doğru bakmaktadır. Sola doğru bir hareket mevcuttur.

Soldan sağa doğru atılmış rastgele renkler görünmektedir. Afişin üst kısmına yine beyaz renk ile “Dormen Tiyatrosu” ve hemen altına daha büyük harfler ile oyunun adı yazılmıştır. Sol üst kısımda oyunun türü, oyunu yazan ve Türkçeye çeviren belirtilmiştir. Sağ üst kısma oyunu yöneten, oyunun dekor düzenlemesini ve kostümleri yapanlar belirtilmiştir.

#### **4.6.4. Afişin Teknik Göstergeleri**

Afişin teknik göstergelerinden biri olan renk ögesine bakılırsa, siyah beyaz renk ağırlığı kullanılmıştır. Aynı zamanda küçük lekeler ve karışık renkler de kullanılmıştır.

Siyah zemin ile kaçamak yapmakta olan ve eşine yakalanan bakanın içinde bulunduğu talihsiz durum belirtilmiştir. Kaçamak yapmak isteyen bakan odada bir ceset ile karşılaşmaktadır. Karısı da ona sürpriz yapmak için geldiği zaman bakan yalan söylemek zorunda kalmaktadır. Beyaz Lekesel figürler ile de söylenen beyaz yalanın hangi yöne gidebileceği, bakanın bu yalan ile içine düştüğü gülünç durum, karmaşık ruh hali vs. yansıtılmıştır.

#### **4.6.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi**

Afişteki biçimi bozulmuş figürler oyunun adındaki “Karmakarışık” duygusunun yerine geçmiş somutlaştırılmış figürlerdir. Figürlerdeki yüz ifadeleri ve sağa sola doğru hareketler koşturmacalı, mutlu, mutsuz duyguların aynı anda yaşandığını belirtmektedir. Kullanılan rastgele renk seçimleri de bu karmaşık duyguyu desteklemektedir. Bu durum kararsızlığı da belirtmektedir.

#### **4.6.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözülmesi**

Afişteki siyah fon ile tüm kültürlerde aynı anlamı taşıyan “ölüm, hüznün, matem vs. ” kavramlar ön plana çıkmaktadır. Çok renkli renk seçimleri de tüm kültürlerde karmaşık duyguları çağrıştıran bir anlam taşımaktadır. Afişte masumiyeti sembolize eden figürler bulunmaktadır. Beyaz figürle siyah rengin tam zıttıdır saflık ve yani başlangıçları temsil eden anlamı vardır. Oyunun adı ile bakıldığı zaman da “karmaşık bir olay yaşandığı” düşüncesi çıkarılabilir. Afiş, onu yorumlamakta olan alıcılarda aynı etkileri yaratmaktadır.

#### 4.6.7. Sonuç

Afişe bakıldığı zaman renk ve figür kullanımı ile oyun içerisinde anlatılmak istenen durum, verilmek istenen mesajı alıcıya iyi iletmiştir. Afişte ilk göze çarpan karmaşık ruh hallerini anlatan figürlerdir.

Siyah zemin üzerine beyaz lekesele figürler ile zıtlık oluşturulmuştur. İki zıt duygu, olumlu-olumsuz duygular olaya hakimdir. Ortada bir ceset vardır ve söylenen yalanlar ile durum kurtarılmaya çalışılmaktadır. Rastgele renklerin seçilme nedeni de durumun karmaşıklığını pekiştirmektedir

#### 4.7. BİR ANARŞİSTİN KAZA SONUCU ÖLÜMÜ

Yurdaer Altıntaş'ın 1990 yılında, Dormen Tiyatrosu için yaptığı afiş incelenmektedir (Bkz. Görsel 29.).



Görsel 29. “Bir Anarşistin Kaza Sonucu Ölümü” 1990

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pospag/poster-turkey-altintas/?autologin=true>



#### 4.7.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu

**Tablo 7.** Bir Anarşistin Kaza Sonucu Ölümü Anlatısal ve Teknik Göstergeler

	<b>ANLATISAL GÖSTERGELER (YAZISAL GÖST.)</b>	<b>TEKNİK GÖSTERGELER (GÖRSEL GÖST.)</b>
<b>GÖSTREGE</b>	<b>İSİM-MEKAN TÜR/PERDE</b>	<b>RENK-BİÇİM GÖRSEL</b>
<b>GÖSTEREN</b>	Dario Fo Yücel Erten Naz Erayda Macit Koper Hadi Çaman Yetitepe Oyuncuları Komedi/2 Perde	Mavi, Yeşil, Gri, Siyah Afişte merkez noktada yönü sola doğru olan figürler görülmemektedir. Figürler, mavi bir salyangoz üzerinde ise ipleri ele almış başında huni olan bir figür bulunmaktadır.
<b>GÖSTERİLEN</b>	Yazan Türkçesi Dekor, Giysi Yöneten Oyuncular Türü/ Perde Sayısı	Matem, masumiyet, sonsuzluk, çekicilik, hüznün, ölüm, ciddiyet Afişte salyangoz kullanılması ve renginin mavi olması ile gerçekleşen olayların döngüsel bir sonsuzlukta ilerlediği düşünülebilir. Delinin yeşil renk ile betimlenmesi ile delinin doğal, sakin ve masum biri olduğu gösterilmek istenmiştir.

#### 4.7.2. Oyun Bilgisi

Oyun kılık değiştirme ve değişik kişiliklere bürünmekte usta bir “deli” nin, bir grev sırasında tutuklanan ve camdan atlayarak intihar ettiği açıklanan bir işçinin başından geçenleri, tüm adalet sistemini de sorgulayarak ortaya çıkarışını anlatmaktadır (Anonim, 1991, s.12).

#### 4.7.3. Afişte Anlatısal Göstergeler

Afişte merkez noktada yönü sola doğru olan figürler görülmektedir. Figürler, mavi renkli at arabasına benzer iki polis şapkası içerisinde bir salyangoz üzerinde ise ipleri ele almış başında huni olan bir figür bulunmaktadır.

Zeminde siyah kalın bir bant gibi çekilmiş leke üzerine açık mavi ton ile oyunun adı yazılmıştır. Siyah üzerine mavi kullanılması dikkat çekici olmuştur.

Çizimler kalın konturlar ile yapılmıştır. Yazılar el çizimi yerine makine ile yazılmıştır. “Yeditepe Oyuncuları”na vurgu yapılmıştır. Yazılar sağ köşede figür ise sola doğru bir hareket içinde yer almaktadır. Yazılar dikkat çekebilme amacına göre giderek büyüyen puntolar ile yazılmıştır.

#### **4.7.4. Afişte Teknik Göstergeler**

Afişte salyangoz kullanılması ve renginin mavi olması ile gerçekleşen olayların döngüsel bir sonsuzlukta ilerlediği düşünülebilir. Delinin yeşil renk ile betimlenmesi ile delinin doğal, sakın ve masum biri olduğu gösterilmek istenmiştir.

Oyunun isminin siyah üzerine açık mavi renk ile yazılması ile, oyunda bahsi geçen anarşistin ölümü ve böyle bir olayı yok sayarak böyle ölümlerin sonsuzluğuna olanak sağlandığı belirtilmektedir.

Diğer yazıların siyah renk ile yazılması ise dikkat çekici olması için ve resmi amaç içerisinde yazılmıştır. Yeditepe Oyuncuları üzerindeki Hadi Çaman’ın ise başrol oyuncusu olduğu düşünülmektedir.

#### **4.7.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi**

Metefor kullanımı olayı daha ilgi çekici hale getirmiştir. Polisler gözleri şapkaları ile kapalı olması, polislik görevi söz konusu olunca yasal gereklilikler gözü kapalı yerine getirildiği düşünülmektedir. İpleri ise başında huni olması ile deli olduğu anlaşılan figür ele geçirmektedir. “bir deli polisleri yönetiyor” çıkarımı yapılabilir.

#### **4.7.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi**

Afişteki mavi ve yeşil rengin baskın olması ile tüm kültürlerde aynı anlamı taşıyan “sonsuzluk, sakınlık, temizlik” kavramı ön plana çıkmaktadır. Afişte polisleri sembolize eden sümüklü böcek üzerinde ipleri ele almış sakın, temiz duygulu başında huni olan bir deli şeklinde resmedilmiştir. Oyunun adı ile bakıldığında zaman “bu ölümden sorumlu olan polislerdir” düşüncesi çıkarılabilir. Afiş, onu yorumlamakta olan alıcılarda aynı etkileri yaratmaktadır.

#### 4.7.7. Sonu

AfiŐte kullanılan renk ve imge bütünlüğüne bakılacak olunursa, afiŐ oyunun içeriğini iyi yansıtmıŐtır denilebilir. Kullanılan sembolize edilmiŐ figürler ile gerek olanı ađrıŐtırılarak metafor yapılmıŐtır.

AltıntaŐ, deđiŐmeden aynı Őekilde kalıplaŐmıŐ bir Őekilde devam eden yargılama sisteminin bir deli tarafından nasıl oyuna gelip, yönetilebileceğini sümüklü böcek üzerinde hunisi ile deli olduđu belirtilen figürün ipleri ele alması sembolü ile ifade etmiŐtir. Bu nedenle iki polis Őapkalı, sümüklü böcek afiŐin bütününe kapsamaktadır. Figür at arabasına binmiŐ birini ađrıŐtırmaktadır. Alıcının dikkatini de ilk bu at arabasına benzeyen sümüklü böcek ve üzerindeki hunili adam sembolü ekmektedir.

AltıntaŐ, deforme sembolik figürleri, siyah kalın kontürleri ve muhtemelen pastel boya kullanımı ile afiŐ etkileyici hale getirmiŐtir. Gri fon ve ok renkli benekler kullanarak karamsarlık ve karmaŐıklık duygusu verilmektedir.



#### 4.8.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu

**Tablo 8.** Fehim Paşa Konağı Anlatısal ve Teknik Göstergeler

	<b>ANLATISAL GÖSTERGELER (YAZISAL GÖST.)</b>	<b>TEKNİK GÖSTERGELER (GÖRSEL GÖST.)</b>
<b>GÖSTREGE</b>	<b>İSİM-MEKAN TÜR/PERDE</b>	<b>RENK- BİÇİM GÖRSEL</b>
<b>GÖSTEREN</b>	Turgut Özakman Ruhi Ayangil Cengiz Özek Hakan Altınır Handan Şahin Kent Tiyatrosu	Mavi Gri Turuncu Soluk Ters duran turuncu çatılı bir konak ve yıldırım gibi saçılmış renkli çizgiler ve uçlarında semboller
<b>GÖSTERİLEN</b>	Yazan Müzik Direktörü Dekor Yöneten Kostüm Gösterim Yeri	Sadakat Monotonluk Mutluluk Canlılık Kasvetli Boğucu O dönemdeki konaklarda hüznün, mutluluk, aşk, tutku anlatılmaktadır. Haremlik selamlık eğlenceler vs vardır konakta.

#### 4.8.2. Oyun Bilgisi

Eski Kabadayı Rasim Baba'nın oğlu Yusuf gölge oyunuyla ilgilenmektedir. Bu durum Rasim Babayı rahatsız etmektedir. Oğlunun da kendisi gibi Fehim Paşa'ya bağlı ünlü bir kabadayı olmasını isteyen Rasim Baba, oğlunu Fehim Paşa'nın konağına götürür. Fakat Yusuf'un karagöz oynatıcısı olduğu öğrenilince, Rasim baba büyük bir hayal kırıklığı yaşar. Oğlu Yusuf, konaktaki kadınları eğlendirmek için bizzat Fehim Paşa tarafından gölge oyuncusu olarak görevlendirilir. Bir de üstüne Yusuf, Fehim Paşa'nın kızına âşık olunca büyük siyasi karışıklıkların, iktidar kavgalarının ortasında eğlenceli bir olaylar dizisi gelişmektedir (Anonim, para.1 ).

#### 4.8.3. Afişin Anlatısal Göstergeleri

Afişte mavi tonlu bir zemin kullanılmıştır. Göze çarpan ilk şey ise ters dönmüş bir konak ve üzerinden yıldırımlar çıkar gibi, sarı ve kırmızı kuşaklar ve

kuşakların uçlarında fes, mermi, kuş, bıçak, kalp ve müzik notası sembolleri bulunmaktadır.

Üst, orta kısımda “Kent Oyuncuları” ve hemen altında gri renk ile yazılmış olan oyunun adı belirtilmiştir. Afişin orta kısmında, yıldırıma benzer çizgiler ile orantılı şekilde müzik direktörü, oyun yazarı, oyunun türü, dekor, yöneten ve kostümleri yapan kişilerin bilgileri yer almaktadır.

En alt, orta kısımda ise afişi yapanın adı ve afişi yaptığı tarihin bilgileri yer almaktadır.

#### **4.8.4. Afişin Teknik Göstergeleri**

Müzikal komedi türündeki bu oyun, o dönemdeki bir konağı ve o konağın iç yaşantısını ele almakta ve tiyatro oyunu olarak sergilemektedir. Altıntaş ta gerek sembolik gerek kullanılan renkler ile bu oyunu en iyi şekilde afişe yansıtmaktadır.

Renk olarak bakıldığı zaman afişe mavi renk hakimdir. Bu renk hakimiyeti ile izleyiciye o dönemdeki güç, otorite, adalet vs duygular vurgulanmak istenmiştir. Turuncu renkteki konağın çatısı ile konak içerisindeki coşkuyu ve neşeyi ifade etmektedir. Sarı renk ile mutluluk duygusu belirtilmiştir. Gri renk ile de matem ve dengeyi sağlayan durumlar ifade edilmiştir.

Çokçeşitli renk kullanılmasıyla konakta hüznün, mutluluk, aşk vb duygular bir arada yaşandığı anlaşılmaktadır. Afişte görülen fes ile, Fehmi Bey, mermi ve bıçak ile güç kavramı belirtilmiştir. Müzik notası sazlı sözlü geçen günleri belirtmektedir. Kalp sevgiyi sembolize etmektedir. Kuş ise özgürlüğü ifade etmektedir.

Konağın ters durması ise dışarıdan resmi bir konak olarak görünse de eğlenceler ile dopdolu bazen de şaşırtıcı olayları, karmaşık durumları vb belirtmektedir.

#### **4.8.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonimi**

Afişte ters dönmüş olarak resmedilen konak Fehim Paşa Konağı'nın yerine geçmektedir. Üzerindeki semboller de konak içerisinde yaşananların yerine geçmektedir. Kalp ve kurşun kırmızı renk ile konağa bağlıdır. Burada aşk ve savaş aynı tutku ile yaşanmaktadır denilebilir. Konakta Fehim Paşa'nın yaşadıkları bu

semboller ile sembolize edilmiştir. Konağın ters durması ile de yaşananlar yüzünden babanın konakla ilgili beklentisinin yerle bir olduğu sembolize edilmiştir.

#### **4.8.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi**

Afişteki mavi rengin baskın olması ile tüm kültürlerde aynı anlamı taşıyan “sonsuzluk ” kavramı ön plana çıkmaktadır. Afişte Fehim Paşa Konağı sembolize eden konak çok küçük resmedilmiştir. Oyunun adı ile bakıldığı zaman “konakta işler yolunda gitmiyor” düşüncesi çıkarılabilir. Afiş, onu yorumlamakta olan alıcılarda aynı etkileri yaratmaktadır.

#### **4.8.7. Sonuç**

Anlatısal ve teknik göstergeler kullanılarak oyunun iletmek istediği mesaj afiş üzerinde iyi aktarılmıştır. Yurdaer Altıntaş, kendine özgü tarzı ile az imge kullanarak oyun içeriğini en iyi şekilde betimlemiştir.

Oyun bilgisi, yazan vs belirtilen yazılar da imgeler (sembol) ile bütünlük oluşturmuştur. “Kent Oyuncuları” yazısı ve oyunun adı simetrik bir biçimde ve yine aynı renk ile yapılmış gri renk semboller ile uyum sağlanmıştır. Gri renk dengeli olma durumunu belirtmektedir. Önem sırasına göre, afiş üzerindeki yazılar dikkat çekecek şekilde daha büyük harfler ile yazılmıştır.

#### 4.9. NUTUK

Yurdaer Altıntaş'ın 1997 yılında, Kent Oyuncuları için yaptığı afiş incelenmektedir (Bkz. Görsel 31.).



Görsel 31. “Nutuk”

Kaynak: <http://www.yurdaeraltintas.com/Calismalar/Pictures/afisler044-1.jpg>

#### 4.9.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu

Tablo 9. Nutuk Anlatısal ve Teknik Göstergeler

	ANLATISAL GÖSTERGELER (YAZISAL GÖST.)	TEKNİK GÖSTERGELER (GÖRSEL GÖST.)
GÖSTREGE	İSİM-MEKAN TÜR/PERDE	RENK- BİÇİM GÖRSEL
GÖSTEREN	Mustafa Kemal Atatürk Prof. Dr. . Özer Ozankaya Müşfik Kenter, Metin Deniz Kent Oyuncuları 2 Bölüm	Mavi Beyaz Yeşil Turuncu Siyah Açık mavi fon yeşil ve kahverengi bir zemin ve biçimi bozulmuş beyaz bir figür
GÖSTERİLEN	Derleyen ve Özleştiren Yorumlayan Sahne Tasarımı Perde/Bölüm	Atatük'ün yeni nesile ulaştırdığı bilgiler ile aydınlanıp adeta kanatlanacağımız vurgulanmaktadır.



#### **4.9.2. Oyun Bilgisi**

Büyük Önder Mustafa Kemal Atatürk'ün özellikle bugünlerin çocuklarına verdiği öğütler, dersler, Nutuk'tan alıntılanarak tiyatro sahnesine taşınmıştır (Anonim, 2010, para. 1 ).

#### **4.9.3. Afişte Anlatısal Göstergeler**

Bu afişte düz mavi renkte bir fon kullanılmıştır. Bu fon üzerine kalın kontur ile çizilmiş biçimi bozulmuş, figüratif, profilden görünen üç yüz ve bir kanat betimlenmiştir.

Yazılar sadece sol tarafta, sıralı bir şekilde alt alta yazılmıştır. Oyunun adı olan kelime ise kalın puntolu, diğer yazılardan ise daha büyük bir şekilde en üst sırada yer almaktadır. Fakat küçük “n” harfi ile başlamaktadır.

Zeminde ise yeşil kahverengi deniz dalgalarını andıran dalgalar görülmektedir. Ağaç köklerini de andırmaktadır. Aynı zamanda figür de bu dalgalara hapsolmuş da ordan kurtuluyormuş gibi betimlenmiştir.

#### **4.9.4. Afişte Teknik Göstergeler**

Afişte betimlenen figürün sanki yavaş yavaş başkaldırışı ve sonunda kanat ile de neredeyse uçağı ifade edilmiştir. Figür tek beden içerisinde üç profil ile betimlenerek yukarı doğru bir hareket çizmektedir. Figür silüet şeklindedir. Göz gibi detaylar kullanılmamıştır. Figür siyah kontur içinde sadece beyaz renk ile betimlenmiştir.

Afişte beyaz ve mavi renk ağırlıkta olmak üzere yeşil ve kahverengi de kullanılmıştır. Zemin açık mavi ton ile sonsuzluğu vurgulamaktadır. Zemindeki dalgalar ise mavi renk yerine yeşil ve kahve seçilerek

#### **4.9.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi**

Afişteki sembolik figür, Atatük'ün Nutuk'unda belirttiği bilgiler ışığında aydınlanmanın ve güçlenmenin duygusunun yerine geçmektedir. Kanat ise özgürlük kavramının yerine geçmektedir. Figür profilden çizilmiş ve detaylara girilmemiştir burada sadece yeni bir başlangıç sembolize edilmiştir.

Zeminin yeşil ve kahverengi ağaç kökü ve dalga gibi resmedilmesi ise gelenekleri sembolize etmektedir. Geleneklerden kurtulmak anlatılmıştır.

#### **4.9.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi**

Afişteki mavi ve beyaz rengin baskın olması ile tüm kültürlerde aynı anlamı taşıyan “sonsuzluk, barış, yeni başlangıç” kavramları ön plana çıkmaktadır. Oyunun adı ile bakıldığı zaman “Nutuk’u okuyan kişi özgürlüğüne kavuşacak bilgiler edinebilir” düşüncesi çıkarılabilir. Afiş, onu yorumlamakta olan alıcılarda aynı etkileri yaratmaktadır. Afişte bir özgürleşme, gelenekten kopmak söz konusudur.

#### **4.9.7. Sonuç**

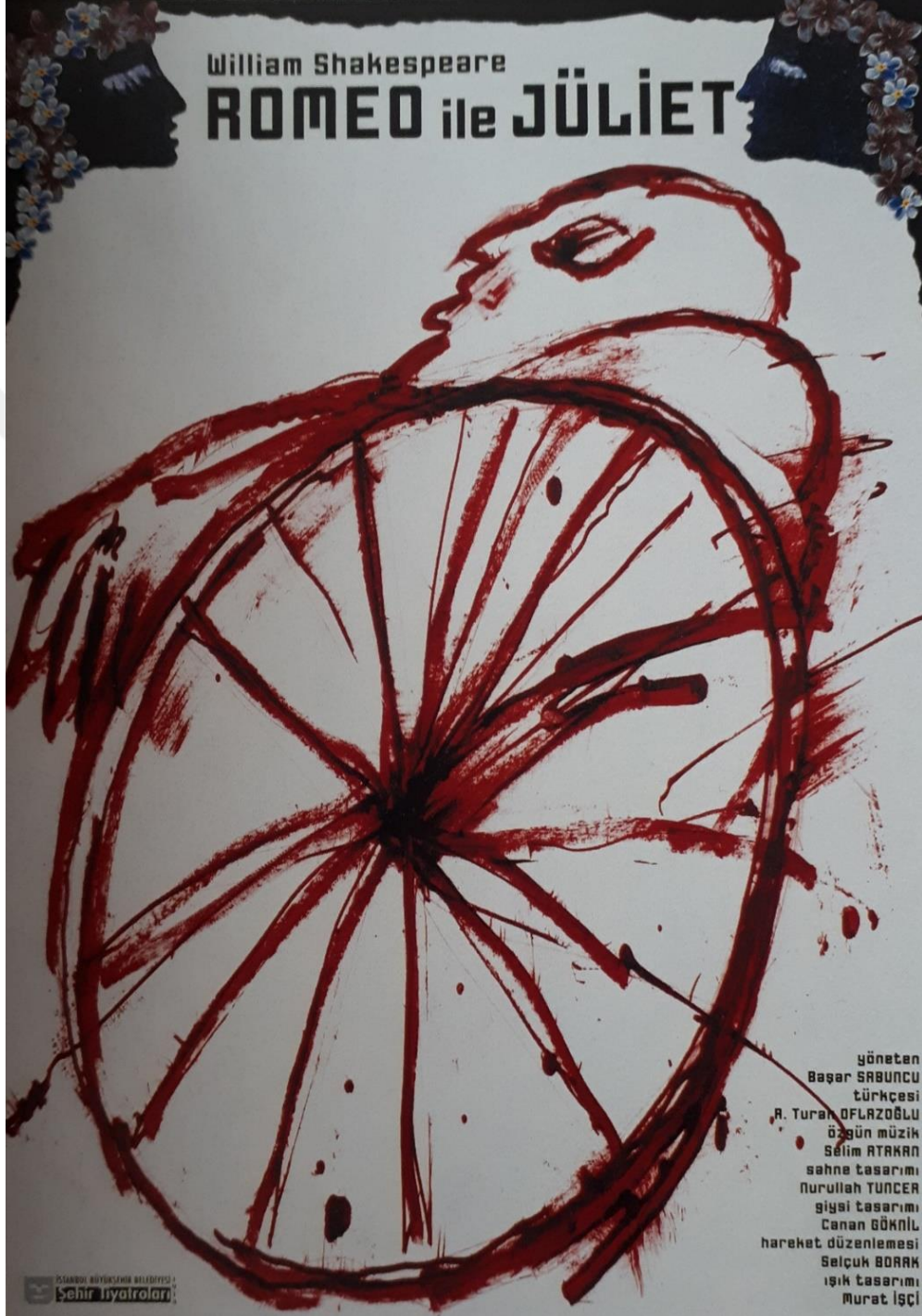
Afişte kullanılan renk ve imge bütünlüğüne bakılacak olunursa, afiş oyunun içeriğini iyi yansıtmıştır denilebilir. Kullanılan imgeler (sembol) ile verilmek istenen duyguyu en iyi şekilde çağrıştırmaktadır.

Altıntaş, özgürlük ve bilinçlenme kavramını figürdeki kanat sembolü ile ifade etmiştir. Bu nedenle kanat figürle beraber afişin neredeyse bütünü kapsamaktadır. Alıcının dikkatini de ilk bu kanatlı, üç silüeti olan figür çekmektedir.

Altıntaş’ın bu çalışması, kendi tarz ve siyah kalın kontürlü çizim üslubu ile etkileyici hale gelmiştir. Zemindeki çizgiler ya sürükleyen dalgaları ya da kökleşmeyi anlatmaktadır. Mavi fon ile de sonsuzluk duygusu verilmektedir.

#### 4.10. ROMEO İLE JULİET

Yurdaer Altıntaş'ın 1999 yılında, Şehir Tiyatroları için yaptığı afiş incelenmektedir (Bkz. Görsel 32.).



Görsel 32. “Romeo ve Juliet” 1999

Kaynak: <http://www.yurdaeraltintas.com/Calismalar/Pictures/afisler050.jpg>

#### 4.10.1. Göstergebilimsel Analiz Tablosu

*Tablo 10.* Romeo ve Juliet Anlatısal ve Teknik Göstergeler

	<b>ANLATISAL GÖSTERGELER (YAZISAL GÖST.)</b>	<b>TEKNİK GÖSTERGELER (GÖRSEL GÖST.)</b>
<b>GÖSTREGE</b>	<b>İSİM-MEKAN TÜR/PERDE</b>	<b>RENK-BİÇİM GÖRSEL</b>
<b>GÖSTEREN</b>	William Shakespeare Başar Sabuncu Turan Oflazoğlu Nurullah Tuncer İ.B.B. Şehir Tiyatroları	Kırmızı Gri Siyah  Afiş merkezinde tekerlekli sandalyede oturan bir figür ve kırmızı lekeler görülmektedir. Afişin üst kısmında sağ ve sol tarafta birbirine doğru bakan figürler vardır.
<b>GÖSTERİLEN</b>	Yöneten Türkçesi Sahne Tasarımı  Gösterim Yeri	Kan Ölüm Matem Umutsuzluk  Karamsar bir hava Afişteki lekeler kan izlerini yansıtır. İki figür birbirine aşkla bakan kavuşmaya çalışan figürlerdir. Ortadaki figür bu aşkın hazin son ile sonuçlandığını belli etmektedir.

#### 4.10.2. Oyun Bilgisi

Shakespeare'in en tanınmış eseri Romeo ve Juliet'te, İki aile arasında bitmek bilmeyen bir nefret ve düşmanlığın gölgesinde yeşeren büyük bir aşk anlatılmaktadır. Bu öyküyü bir aşk söylencesine dönüştürerek, temel bir aşk imgesi yaratan Shakespeare, bu yolla acımasız toplumsal gerçeklerle gerçek sevgi arasındaki çelişkiyi gözler önüne sermektedir. Shakespeare'in büyük aşk tragedyasının temelinde yatan aile düşmanlığı yüzünden, Romeo ve Juliet arasındaki aşk, ancak sevgililerin ölümüyle ölümsüz bir kimliğe bürünmektedir (Anonim, 2010, para. 1).

#### **4.10.3. Afişin Anlatısal Göstergeleri**

Altıntaş'ın bu afişine bakıldığı zaman ilk göze çarpan afişin merkezinde bulunan, sanki kan ile yapılmış, lekesele bir figürdür. Sol üst ve sağ üst köşelerde birbirlerine bakan, üzerinde çiçekler olan iki figür bulunmaktadır. Figürlerin ortasında oyunun yazarı ve oyunun adı yer almaktadır.

Ortadaki kanlı figür tekerlekli sandalye üzerinde oturmaktadır. Sol alt köşede İstanbul Büyük Şehir Belediyesi Şehir Tiyatroları, alt köşesinde oyunu yöneten, oyunu Türkçeye çeviren, sahne tasarımı, giysi tasarımı, hareket düzeni ve ışık tasarımı yapan kişilerin isimleri yer almaktadır.

#### **4.10.4. Afişin Teknik Göstergeleri**

Afişin teknik göstergelerinden biri olan renk unsuruna bakılırsa kırmızı, siyah ve gri renk seçilmiştir. Kırmızı ile şiddet ve kanı ifade etmiştir. Birbirine bakan siyah iki figür ile ölüm ifade edilmiştir. Ayrıca başlarındaki çiçekler ile de aşıkların aşkının güzelliği anlatılmak istenmiştir.

Figürlerin iki ayrı uçta resmedilmesi ve ortadaki kanlı figür ile aşıkların aileleri arasındaki düşmanlığa karşı oluşan bu büyük aşkın gençlerin ölümü ile sonsuzluğa ulaştığı ifade edilmiştir.

#### **4.10.5. Afişte Kullanılan Metafor ve Metonomi**

Afişin merkezinde yer almakta olan tekerlekli sandalye üzerindeki figür ölümlü bir aşkın (Romeo ve Juliet) yerine geçmektedir. Figür dikkat çeken kırmızı renkte sanki kan ile yapılmış gibidir. Afişin merkezindeki kocaman tekerlek imgesi ile ölüm ile birlikte yeniden başlayacak olan aşk duygusu sembolize edilmiştir.

#### **4.10.6. Afişin Kodlar Sisteminin Çözümlemesi**

Afişteki gri ve kırmızı rengin baskın olması ile tüm kültürlerde aynı anlamı taşıyan “tutku, kan, matem” kavramı ön plana çıkmaktadır. Afişte Romeo ve Juliet'i sembolize eden sağ ve sol köşede başlarında çiçekler olarak küçük bir şekilde resmedilmiştir. Oyunun adı ile bakıldığı zaman “birbirine kavuşamayan büyük aşkın ölümlü sonu” düşüncesi çıkarılabilir. Afiş, onu yorumlamakta olan alıcılarda aynı etkileri yaratmaktadır. Karamsar bir duygu hakimdir.

#### 4.10.7. Sonu

AfiŖte kullanılan renk ve imge bütünlüğüne bakılacak olunursa, afiŖ oyunun içeriğini iyi yansıtmıŖtır denilebilir. Kullanılan imgeler (sembol) ile gerek olanı ađrıŖtırmaktadır.

AltıntaŖ, aŖkın ölümsüzlüğüne tekerlek sembolü ile ifade etmiŖtir. Bu nedenle tekerlek afiŖin bütününe kapsamaktadır. Alıcının dikkatini de ilk bu tekerlek sembolü ekmektedir.

AltıntaŖ, kendi tarz ve lekesel üslubu ile etkileyici hale getirmiŖtir. Gri fon ve sođuk ışık kullanarak karamsarlık duygusu verilmektedir.



## DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

İletişim, insan hayatında oldukça önemli bir yere sahiptir. Aynı zamanda insanları birbirine bağlayan bir araç niteliği taşımaktadır. İnsanlar bilgi edinmek için, bir durumdan veya bir olaydan haberdar olmak veya haberdar etmek için iletişime ve iletişim kaynaklarına ihtiyaç duymaktadır. Geçmişten günümüze insanlar iletişim kurabilmek için çeşitli kaynaklara başvurmuşlardır. Eskiden daha sınırlı olan bu iletişim kaynakları giderek gelişme göstermiş ve iletişimin kalitesinde artış meydana gelmiştir. Yani duvar resimleri ile başlayan iletişim süreci 19. yy dan itibaren köklü değişiklikler ile devam etmiştir. Bu dönemde matbaanın icadı ile basılı iletişim kaynakları artmıştır. Daha sonraki zamanlarda da duyuru nitelikli yapılan afişler ortaya çıkmıştır.

Bu çalışmada iletişimin en etkili türü olan görsel iletişime değinilmiştir. Görsel iletişim insanlar üzerinde daha kalıcı bir etki sağlamaktadır. Alıcı-verici arasında gerçekleşen bu iletişim türünde verilmek istenen mesaj görsel yol ile alıcıya iletilmektedir ve alıcı bu mesajı aldığı zaman iletişim süreci başarılı bir şekilde sağlanmış olmaktadır. Görsel iletişimde söze gerek yoktur. Bir imge ile de verilmek istenen mesaj alıcıya iletebilmektedir.

Görsel İletişimde bir diğer unsur da estetik kavramıdır. Görüntü göze güzel görünmeli, güzel duygular uyandırmalı, dikkat çekmeli ve alıcı üzerinde ikna edici bir unsur olmalıdır. Bu nedenle çalışmada en etkili görsel iletilerden biri olan afişlere değinilmiştir. Afiş sanatı ilk duvar resimleri ile başlamıştır. İlk çağlarda ticaret amaçlı kullanılmıştır. 15. yy' da matbaanın keşfi, taşbaskı tekniği afişe yön vermiştir. Afiş genel anlamıyla ise 19. yy'da gelişmiştir. Fakat Türkiye'de genel konusu tiyatro olan afişler Cumhuriyet Dönemi'nden sonra gelişme göstermiştir. İhap Hulusi Görey ile başlayan afiş sürecinde 1960'lı yıllarda farklı tarz ve yorumlarıyla Yurdaer Altıntaş'ın afişleri dikkat çekmektedir. O dönemin tiyatro oyunları için hazırladığı afişler estetik değer taşımaktadır. Bu neden ile tezde afiş türü olarak insanlar üzerinde görsel olarak estetik duygular uyandıran tiyatro afişleri seçilmiştir.

Göstergeler iletişimin sağlanabilmesi için yine insanlar tarafından ortaya çıkmıştır. İnsanlar duygu ve düşüncelerini ifade edebilmek, bir konu hakkında bilgi verebilmek, bir ürün veya tiyatro oyunu vs tanıtımını yapabilmek için

göstergeleri kullanmışlardır. Bu göstergeler kültürel farklılıklar gösterebilir de göstergelerin çoğu insanların çoğunluğu için aynı anlamı taşımaktadırlar. Göstergebilim ile bu göstergeler ve taşıdıkları anlam bilimsel veriler ile iletilmek istenen mesaj yorumlanmaktadır.

Göstergebilim Saussure, Pierce ve Barthes gibi araştırmacılar ışığında ortaya çıkmıştır. Görsel iletilerin daha başarılı yorumlanabilmesi ve verilmek istenen mesajın daha iyi anlaşılabilmesi için ise Göstergebilime başvurmak gerekmektedir. Göstergebilim sayesinde bir görüntüde görünen ve aslında görünenin altında yatan alt metinler açığa çıkmaktadır. Örneğin renk seçimi, kullanılan bir simge verilmek istenen mesajın niteliğini değiştirmektedir. Birarada kullanılan göstergelerin, birlikte kullanıldığında anlamının değiştiği sonucuna varılmaktadır. Örneğin; kırmızı rengin tek başına taşıdığı anlam uyarı, kan, tehlike vb. ama altınla beraber kullanıldığı zaman akla yılbaşını getirmektedir.

Bu çalışmada Saussure'un göstergebilim kuramı temel alınarak afiş analizi yapılmıştır. Her afiş için göstergebilimsel analiz tablosu yapılmıştır. Göstergeler; anlatsal ve teknik göstergeler olmak üzere iki grupta değerlendirilmiş ve gösteren, gösterilen kuramında irdelenmiştir. Anlatsal göstergeler afiş üzerindeki yazılı göstergeleri belirtmekte, teknik göstergeler ise afişteki görsel, biçimsel göstergeleri belirtmektedir.

Yurdaer Altıntaş'ın afişlerine göstergebilimsel analiz ışığında bakıldığı zaman iletilmek istenen mesajın daha doğru ve net bir şekilde alındığı ve afişin yeterli bir şekilde anlamlandırılabilirdiği fakat tam tersi durumda afişi anlamlandırmanın yetersiz kaldığı sonucuna ulaşılmaktadır. Çünkü afişteki göstergeleri yorumlamak için yalnızca gösterene bakmak çok fazla anlam ifade etmemektedir. Gösterilen unsur, görünenin altında yatan gizli anlamları açığa çıkardığı için oldukça büyük bir önem taşımaktadır.

Son olarak tezde, Yurdaer Altıntaş'ın 1961-1999 yılları arasında Kent Oyuncuları, Dormen Tiyatroları, Arena Tiyatrosu ve Şehir Tiyatroları için yapmış olduğu tiyatro afişleri göstergebilimsel olarak yorumlanmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada yapılan analiz sonucunda bir tiyatro oyununun içeriğinin tek bir görsele indirgenerek afiş üzerinde başarılı bir kompozisyon oluşturulabileceği yargısına



varılmıştır. Yurdaer Altıntaş'ın Afişleri göstergebilimsel açıdan değerlendirildiğinde;

- Altıntaş resimlemeci bir tarzla kendine özgü bir ekol oluşturmuştur. Sembolik ve dışavurumcu tarzda çalışmalar üretmiştir. Çalışmalarında pastel boya, sulu boya, illüstrasyon etkisi görülmektedir. Bu da Altıntaş'ı o dönemin afiş sanatçılarından ayıran özellikleri olmuştur. Bu tarzıyla ülkemizde fark yaratmıştır.
- Afişte kullanılan yazılarla görsel arasında uyum sağlayıp afişe resimsel bir boyut kazandırmıştır. Yazıyı, afişte kullanılan görselin bir parçası gibi değerlendirmiştir. Bu biçim, Altıntaş'ın afişlerinde estetik bir algı yaratmaktadır.
- Altıntaş 1960'lı yıllarda afişlerinde, daha keskin çizgiler, deforme edilmiş orantısız çizimler, figürler ve kırmızı, siyah ağırlıklı koyu renk tonlarını tercih etmiştir. 1960'lı yılların ortalarında ise keskin çizgi formları yerine daha oval formlar kullanmıştır. 1980 sonrası çalışmalarında kullanılan figürlerde biraz daha gerçekçi yüz formu görülmektedir. Çizimlerinde kontur kullanımı artmıştır ve daha canlı renkleri tercih etmiş ve daha fazla renk birarada kullanılmıştır. 1960'lı yıllardaki geometrik iri renk göz formu ("Aptal Kız") Yerini oval hatta bazı çalışmalarında bir nokta ile betimlenen göz formlarına bırakmıştır ("Karmakarışık"). Ama genellikle simgeci mesaj veren, soyut figüratif formlar ve kalın kontur çizgileri kullanmaktadır.
- Koyu renk ağırlıklı afişlerinde, umutsuzluk, karamsarlık, karmaşa vb., açık ve canlı renkli afişlerinde masumiyet, sonsuzluk, sadakat, mutluluk vb. duyguları ifade etmektedir. Bazı afişlerinde metafor kullanmıştır. Özellikle "Fehim Paşa Konağı" afişinde bir babanın oğlunun o konağa girmesi ile ilgili hayalleri olması fakat umduğu gibi gerçekleşmemesinin hayal kırıklığını Yurdaer Altıntaş konağı ters biçimde çizmesiyle çok başarılı bir metafor kullanmıştır.

Bu sonuçlara göre Yurdaer Altıntaş'ın alanında özgün, oldukça başarılı bir sanatçı olduğu ve tiyatro afişlerinin göstergebilimsel analiziyle afişlerin yeniden yorumlanması, anlam kazanması ve bu sayede tiyatro afişlerinin yeniden gündeme geleceği yargısına varılmıştır.



## KAYNAKÇA

### Kitap

- Atalayer, F. (1994). *Görsel Sanatlarda Estetik İletişim*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Barthes, R. (1988). *Anlatuların Yapısal Çözümlemesine Giriş*, Mehmet-Sema Rifat (Çev.). İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Barthes, R. (2005). *Göstergebilimsel Serüven*, Mehmet-Sema Rifat (Çev.). İstanbul: YKY Yayınları.
- Batı, U. (2016). *Reklamın Dili*, İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*, Ankara: Dost Yayınevi
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*, İstanbul: YKY Yayınları.
- Çağlarca, S. (1993). *Renk ve Armoni Kuralları*, İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*, Süleyman İrvan (Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınevi.
- Günay, D., Parsa, A. (2012). *Görsel Göstergebilim*, İstanbul: Es Yayınları
- Hartman, T. (2008). *Renklerin Şifresi*, İstanbul: Pegasus Yayıncılık.
- Kahraman, H. B. (2013). *Türkiye’de Görsel Bilincin Oluşumu*, İstanbul: Kapı Yayınları.
- Kocabay, Y. (2008). *Türkçe ve Fransızca Büyük Sözlük*, İstanbul: Okutman Yayıncılık.
- Rifat, M. (2005). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 1*, İstanbul: YKY Yayınları.
- Temizsoylu, N. (1987). *Renk ve Resimde Kullanımı*, İstanbul: Aka Yayınevi.
- Türk, A. (?). Afiş. [Elektronik Sürüm]. İstanbul: Kafekültür Yayıncılık.
- Uçar, T. F. (2016). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, İstanbul: İnkılap Yayıncılık.
- Uslu, Y. (2017). *Grafik Tasarımda Mükemmellik Kusurluluk Afişler*, Bursa: Ekin Basım Yayın Dağıtım.
- Üster, M. Y. (1996). *Renkler Geri Geliyor*, İstanbul: Zöngür Matbaası.
- Weill, A. (2015). *Grafik Tasarım*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Yıldız, Ö. (2015). *Reklam ve İkna*, İstanbul: Kriter Yayınları.

Yurdaer , İ. (2006), *Grafik Tasarımcının Tiyatro/Sinema Afişleri ve Resimlemeleri Üstünden Bir Portresi*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

Zeybek, I. (2007). *İknanın Yolları Zamanın Durduğu Yer*, İstanbul: Es Yayıncılık.

Ziss, A. (2016). *Estetik Gerçekliği Sanatsal Özümsemenin Bilimi*, İstanbul: Hayalperest Yayınları.

## **Dergi**

Akçura, G. (1994). Afişlerde Tiyatro, *Skylife Dergisi*, 129, 28-34.

Boztaş, E. (2017). Organ Bağışı Temalı Sosyal Afiş Tasarımlarının Göstergebilim Yöntemi İle Analizi, *İdil Dergisi*, 37,2521-2542.

Çeken, B., Arslan, A. A. (2016). İmgelerin Göstergebilimsel Çözümlemesi “Film Afişi Örneği”, *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 508-517.

Çiçek, M. (2016). Göstergebilim ve Sinema yada Sinema Göstergebilimi, *Kesit Akademi Dergisi*, 3,25-41.

Dereoğlu, N. (2001). Anlatım Aracı Olarak Afiş, *Sanat Çevresi Dergisi*, 273, 60-64.

Gümüştekin, N. (2012). İki Polonyalı Grafik Tasarımcı-Henryk Tomaszewski ve Franciszek Starowieyski Örneğinde II. Dünya Savaşı Sonrası Tiyatro Afişleri, *Sanat Dergisi*, 20, 63-74.

Karahan, Ç. (2010). *Dil Dışı Gösterge Olarak Sanat-Resim*. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 3, 75-83.

Şahan, K. (2017). Metafor Ne Değildir?, *Kesit Akademi Dergisi*, 8, 166-176.

Toker, M. (1962). Sanat“ Aptal Kız” Ankara’da, *Haftalık Aktüalite Mecmuası* Yıl:9 Cilt: 24 Sayı: 416, 358-359

Yeraltı, G. (2005). *Grafik Sanatı İçerisinde Afiş Sanatımızın Gelişimi*, Eskişehir: Anadolu Sanat Sayı: 16 Sayfa: 171-185

## **Tezler**

Civelek, G. B. (1998). *Cumhuriyet Dönemi Tiyatro Afişleri ve El İlanları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Gayret, T. (2011). *Postmodern Süreçte Türk Tiyatro Afişlerinde Bülent Erkmen ve Tasarımları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Sanat Tarihi Anabilim Dalı. Ankara.

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Haştemoğlu, D. (2014). *Grafik Tasarımda Çağdaş Yönelimler: Yurdaer Altıntaş, Sadık Karamustafa ve Bülent Erkmen*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans

Tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi / Güzel Sanatlar Enstitüsü / Grafik Tasarımı Anasanat Dalı. Isparta.

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Işık, D. (2010). *Görsel İletişim Aracı Olarak Afiş Tasarımı: 2009 Yılı Yerel Seçimlerinde İzmir Büyükşehir Belediye Başkan Adaylarının Afiş Tasarımlarının Göstergebilimsel Çözümlemesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı. İzmir.

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Kaplan, K. (2015). *Tiyatro Afişlerinin Grafik Tasarım İlkeleri Bakımından Analizi ve Eğitsel Açısından Değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü / Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı / Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı. Van

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Köksal, K. (2014). *Türkiye'deki Kültürel Afişlerin Tipografik Açısından İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Grafik Tasarımı Anasanat Dalı / Grafik Tasarımı Bilim Dalı. İstanbul.

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Muhammet, E. (2004). *Kültür Bakanlığınca Yayımlanan Tiyatro Afiş Tasarımında; Boşluk Kavramında Renk İlişkilerinin Grafikselleştirilmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü / Grafik Anasanat Dalı / Grafik Eğitimi Bilim Dalı. Ankara

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Özkirişçi, İ. H. (2016). *Tiyatro Afişlerinin Grafik Tasarımda Görsel Algı Açısından İncelenmesi ve Hareketli Afiş Uygulamaları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi / Güzel Sanatlar Enstitüsü / Grafik Anasanat Dalı. Ankara

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Suner, C. (1986). *İletişim Açısından Ticari ve Kültürel Olarak, Türk Banka ve Tiyatro Afişleri*. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Tuzcu, T., İ. (2012). *Film Afişleri Tasarımında Göstergeler: Prof. Yurdaer Altıntaş'ın Film Afişleri Çözümleme Örneği*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / İletişim Tasarımı Anabilim Dalı / İletişim Tasarımı Bilim Dalı. İstanbul.

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

## Online Kaynaklar

<https://www.academia.edu/2345316/GÖSTERGEBİLİM> (13.07.2019)

<https://www.goodreads.com/book/show/36238830-aptal-k-z> (13.07.2019)

<http://gazetearsivi.milliyet.com.tr/Ara.aspx?araKelime=ver elini yeni dünya&isAdv=false> (13.07.2019)

[http://www.tiyatrodunyasi.com/tyatro\\_detay.asp?oyunid=47](http://www.tiyatrodunyasi.com/tyatro_detay.asp?oyunid=47) (13.07.2019)

<http://gazetearsivi.milliyet.com.tr/Ara.aspx?araKelime=bir anarşistin kaza sonucu ölümü&isAdv=false> (13.07.2019)

<https://www.posta.com.tr/nutuk-tyatro-sahnesinde-21291> (13.07.2019)

<https://sehirtyatrolari.ibb.istanbul/Activity/Detail/22> (13.07.2019)

<https://tyatrolar.com.tr/tyatro/romeo-ve-juliet2> (13.07.2019)

<https://tyatrolar.com.tr/tyatro/karmakarısık-1> (13.07.2019)

<http://gazetearsivi.milliyet.com.tr/Ara.aspx?araKelime=ba%C5%9Fkalar%C4%B1n%C4%B1n%20kellesi&isAdv=false> (13.07.2019)

<http://2014hit.blogspot.com/2014/12/iletisim-sureci-arastırmas-harold.html> (13.07.2019)

<http://gazetearsivi.milliyet.com.tr/Ara.aspx?araKelime=cinayetin sesi&isAdv=false> (13.07.219)

<https://dergipark.org.tr/download/article-file/672463> (13.07.219)

<http://www.yurdaeraltintas.com/biography.aspx> (13.07.2019)

<https://www.posteritati.com> (13.07.2019)

## ÖZGEÇMİŞ

<b>Kişisel Bilgiler</b>	
<b>Adı-Soyadı</b>	Nurten İrem Yiğitaslan
<b>Doğum Yeri-Tarihi</b>	İslahiye/ 08. 02. 1990
<b>Eğitim Durumu</b>	
<b>Lisans Öğrenimi</b>	Dumlupınar Üniversitesi
<b>Yüksek Lisans</b>	Ordu Üniversitesi
<b>Bildiği Yabancı Diller (varsa)</b>	İngilizce
<b>Bilimsel Faaliyetleri (varsa)</b>	
<b>İş Deneyimi</b>	
<b>Stajlar</b>	Eskişehir Güzel Sanatlar ve Spor Lisesi/ Resim Öğretmeni
<b>Projeler</b>	Yok
<b>Çalıştığı Kurumlar</b>	Özel Kurum/ Fotoğrafçı
<b>İletişim</b>	
<b>E-Posta Adresi</b>	yigitaslanirem@gmail. com
<b>Tarih</b>	Nisan 2019