

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

2010-2017 YILLARI ARASINDA YAPILMIŞ ÇOCUK FİLM
AFİŞLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Nur Olcay KURT

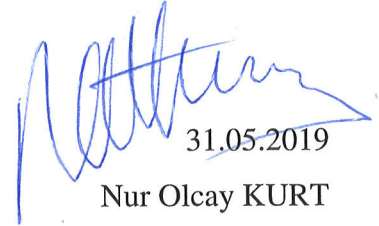
DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi Engin ÜMER

YÜKSEK LİSANS

ORDU 2019

ÖĞRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak savunduğum *”2010-2017 Yılları Arasında Yapılmış Çocuk Film Afişlerinin Göstergebilimsel Analizi”* adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmadan yazdığım ve yararlandığım kaynakların **”Kaynakça”** bölümünde gösterilenlerden farklı olmadığını, belirtilen kaynaklara atıf yapılarak yararlandığımı belirtir ve bunu onurumla doğrularım.



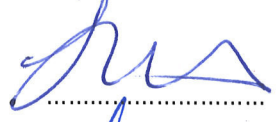


31.05.2019

Nur Olcay KURT

ÖğrenciNo: 16531000008

JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI

Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Yüksek Lisans / Doktora / Sanatta Yeterlik öğrencisi Nur Olcay Kurt'un hazırladığı "2010-2017 Yılları Arasında Yapılmış Olan Çocuk Film Afişlerinin Göstergibilimsel Analizi" başlıklı tez 31/05 / 2019 tarihinde aşağıda imzaları olan jüri tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Adı-Soyadı	Üniversite	İmza
Başkan	Dr. Öğr. Üyesi Ercan Ural	Ordu Üni	
Jüri Üyeleri	Dr. Öğr. Üyesi Levent Kaptan	Ordu Üni	
	Dr. Öğr. Üyesi Atan Yücel	Ordu Grafik	

ONAY

01/07/2019

Dr. Öğr. Üyesi Seçkin EVCİM

Enstitü Müdürü V.



ÖNSÖZ

Bir tasarım ürünü olan afişler pek çok alanda kullanılan önemli iletişim araçlarından bir tanesidir. Sinema sektörü de görsel iletişim tasarımından yararlanan alanların başında gelmektedir. Çok büyük bütçeler kullanılarak hazırlanan filmlerin istenen başarıyı yakalayabilmesi ve reklamının iyi yapılması için, film afişlerinin tasarımı son derece önemlidir. Özellikle çocuk film afişlerinin; hitap ettikleri hedef kitlenin özelliklerini gözönünde bulundurup bulundurmadığı ve göstergebilimsel açıdan gerekli tasarım özelliklerini gösterip göstermediği ayrıca önemlidir. Bu nedenle alanda çocuk film afişlerinin tasarımsal özelliklerinin göstergebilimsel açıdan inceleyen çalışmaların olmaması bu konunun seçilmesinde önemli bir etkidir.

Bu çalışmamda ders ve tez dönemim boyunca hiçbir zaman yardımlarını esirgemeyen ve titizlik gösteren danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Engin ÜMER'e teşekkür ederim. Ayrıca yüksek lisans eğitimim süresince bana kolaylık sağlayan Samsun Meslek Yüksek Okulu idarecilerime ve sevgili çalışma arkadaşım Öğr. Gör. Uygur BAYRAKDAR'a destekleri için teşekkür ederim. Son olarak varlığı ve fikirleriyle bana sürekli destek olan sevgili eşim Doç. Dr. Murat KURT ve sevgili oğlum Batu KURT'a sonsuz teşekkürler.

Nur Olcay KURT

Ordu, 31.05.2019

İÇİNDEKİLER

ÖĞRENCİ BEYAN METNİ	i
TEZ JÜRİ ONAY SAYFASI	ii
ÖNSÖZ.....	iii
İÇİNDEKİLER	iv
ÖZET.....	vii
ABSTRACT	ix
KISALTMALAR	x
TABLO DİZİNİ.....	xi
GÖRSEL DİZİNİ.....	xiii
BÖLÜM 1.....	1
Giriş	1
1.1. Problem	2
1.2. Amaç	2
1.3. Önem	2
1.4. Varsayımlar	3
1.5. Sınırlılıklar	3
1.6. Yöntem	3
BÖLÜM 2.....	5
2.1. Grafik Tasarım	5
2.1.1. Grafik Tasarım ve Afiş	6
2.1.2. Afişin Tarihsel Gelişim Süreci	7
2.1.3. Afiş Çeşitleri	16
2.1.3.1. Dış Mekân Afişleri	16
2.1.3.2. İç Mekân Afişleri.....	17
2.1.4. İçeriklerine göre afiş çeşitleri.....	18
2.1.4.1. Sosyal Afişler	18
2.1.4.2. Kültürel Afişler.....	19
2.1.4.3. Ticari Afişler	20
2.1.5. Afiş Tasarımında Kullanılan Teknikler	21
2.1.5.1. İllüstrasyon Tekniği ile Tasarım.....	21
2.1.5.2. Fotoğraf Tekniği ile Tasarım	21
2.1.5.3. Karışık Teknik ile Tasarım	22
2.1.5.4. Bilgisayar Tekniği ile Tasarım.....	22
2.1.6. Afiş Tasarımında Değerlendirme Kriterleri	22
2.1.6.1. Mesaj (İleti).....	23
2.1.6.2. Mesaj-İmge Bütünlüğü	23

2.1.6.3. Sözel Hiyerarşi.....	23
2.1.6.4. Farkedilirlik.....	23
2.2. Göstergebilim.....	24
2.2.1. Göstergebilimin Tanımı	24
2.2.2. Gösterge	26
2.2.3. Göstergelerin Anlamlandırılması.....	28
2.2.3.1. Düzanlam	29
2.2.3.2. Yananlam.....	29
2.2.3.3.Mitler	30
2.2.3.4.Eğreltileme (Metafor)	30
2.2.3.5.Düz Değişmece(Metonimi).....	32
2.2.4. Göstergelerin Anlamlandırılma Biçimleri.....	32
2.2.4.1.Dizisel Boyut	32
2.2.4.2.Dizimsel Boyut.....	33
2.2.5. Kodlar	33
2.2.6. Göstergelerin Semiyotik Açından Değerlendirilmesi	34
2.2.6.1.Sentaktik düzey (İmgedizimsel).....	34
2.2.6.2.Semantik düzey (Anlambilimsel).....	34
2.2.6.3. Pragmatik düzey (Edimbilimsel)	35
2.2.7. Göstergebilimin Grafik Tasarımdaki Yeri.....	35
2.2.8. Göstergebilimin Afiş Tasarımına Katkısı	37
BÖLÜM 3.....	38
3.1. Afiş Tasarımında Göstergeler ve Uygulamalar.....	38
3.1.2. 2010-2017 Yılları Arasında Yapılmış Çocuk Film Afişleri Örnekleri.....	38
3.1.2.1. Buz Devri 5 Çizgi Filminin Afişinin Göstergebilimsel Analizi	39
3.1.2.2. Rio Çizgi Filminin Afişinin Göstergebilimsel Analizi	45
3.1.2.3. Minyonlar Çizgi Filminin Afişinin Göstergebilimsel Analizi	53
3.1.2.4. Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2 Çizgi Film Afişinin Göstergebilimsel Analizi	58
3.1.2.5.Karlar Ülkesi Çizgi Filminin Afişinin Göstergebilimsel Analizi	65
3.1.2.6. Küçük Prens Çizgi Filminin Afişinin Göstergebilimsel Analizi	73
3.1.2.7. Lego Batman Çizgi Filminin Afişinin Göstergebilimsel Analizi	79
3.1.2.8. Şirinler Çizgi Filminin Afişinin Göstergebilimsel Analizi	86
3.1.2.9. Cesur Çizgi Filminin Afişinin Göstergebilimsel Analizi	91
3.1.2.10. Kurtlar Kuzulara Karşı Çizgi Filminin Afişinin Göstergebilimsel Analizi	97

4. BÖLÜM.....	104
4.1. Uygulama Çalışması: Brave, How To Train Your Dragon 2, Frozen	
Çizgi Filmlerini Tanıtıcı Afiş Tasarımları	104
4.1.1. Brave Çizgi Filmi Afiş Çalışmaları	104
4.1.2. How To Train Your Dragon 2 Çizgi Filmi Afiş Çalışmaları	105
4.1.3. Frozen Çizgi Filmi Afiş Çalışmaları.....	106
SONUÇ.....	108
KAYNAKÇA	110

ÖZET

2010-2017 YILLARI ARASINDA YAPILMIŞ ÇOCUK FİLM AFİŞLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Kurt, Nur Olcay

Yüksek Lisans, Grafik Anasanat Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Engin ÜMER

Mayıs - 2019

Sayfa: 115

Afiş, görsel bir iletişim aracıdır. Afişin amacı anlam iletmek olduğu için içerisinde kodlar içeren söz, biçim ve görüntü öğeleriyle birlikte hedef kitlesine ulaşmayı amaçlamaktadır. Afiş tasarım sürecinde kullanılan öğeler, anlamı aktarırken etkili ve farklı bir şekilde biraraya getirilmelidir. Bu sürecin başarısı estetik, kalıcı ve ikna edici olmasıyla doğru orantılıdır. Tasarlanan afişlerin anlam bütünlüğünü çözümlmek için farklı anlamlandırma kuramları bulunmaktadır. Göstergebilim, iletileri çözümlmede ve anlamlandırmada önemli bir yere sahiptir. Afiş tasarımlarında göstergebilimsel analiz grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımı açısından büyük öneme sahiptir. Bu tez çalışmasında, anlamların biraraya getiriliş şekillerini ortaya çıkarmak için göstergebilim kuram ve yöntemlerinden yararlanılmıştır.

2010-2017 yılları arasında çocuk filmleri için tasarlanmış afişler içerisinden Imdb puanları 5 ve üstü olan, çocuk yaş aralığı 5 yaş üstü ve genel izleyici kitlesine hitap eden hayvan ve cansız nesnelere kişiselleştirildiği çizgi animasyon türünde 10 adet çocuk film afişi tez çalışmasında yer almaktadır. Amacı, mesaj iletmek olan bir iletişim türünün göstergebilimsel açıdan anlamlandırılması ve yapılandırılma biçimlerinin analiz edilmesi gibi konular üzerinde çözümlmelere gidilmiştir. Bu bağlamda afiş tasarımlarının göstergebilimsel açıdan olumlu ve olumsuz yönleri ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Bu çalışmasında, afişlerin anlamlandırma bilgisi ışığında gelişim gösterebileceği, dolayısıyla görsel iletişim tekniklerinin bu birikimle anlam

kazanarak daha yetkin hale gelebileceđi, çözümlene örnekleri sayesinde kanıtlanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Grafik Tasarım, Afiş, Görsel İletişim, Göstergibilim, Çocuk Film Afişleri*

ABSTRACT

SEMIOLOGY ANALYSIS OF CHILDREN'S FILM BANNERS BETWEEN 2010-2017

Kurt, Nur Olcay

Master's Thesis, Graphic Art Major

Thesis Supervisor: Doç. Dr. Engin ÜMER

May-2019

Page: 115

Banner is a visual communication medium. As the purpose of the banner is to convey meaning; it aims to reach the target audience by use of word, form, and image elements with codes inside. The elements used in banner design process must be united together in an effective and different way while transferring the meaning. The success of this process is directly proportionate to its being aesthetic, abiding and convincing. There are different theories of interpretation to analyze the meaning unity of the designed banners. Semiotics has an important place in analyzing and interpreting messages.

Semiotic analysis on banner designs is of great importance in terms of graphic design and visual communication design. In the present thesis, the theories and methods of semiotics were used in order to reveal the way of uniting together of the meanings.

In present study that consist of 10 children film banners which have been filmed between 2010-2017 and have high views and appeal to the general audience, the interpretation and the configuration formats of a communication type of whose purpose is to convey message were analyzed in a semiotic point of view. In this context the positive and negative aspects of banner designs have been tried to be revealed in terms of semiotics. It has been tried to be proved in the light of the interpretation information of the banners and therefore it has been tried to prove that visual communication techniques can become more competent by means of those analysis samples with this accumulation.

Keywords: *Graphic Design, Banner, Visual Communication, Semiotics, Children Movie Banners*

KISALTMALAR

TDK: Türk Dil Kurum

TABLO DİZİNİ

Tablo 1. Buz Devri 5 Film Afişinin Gösterge Analizi	42
Tablo 2. Buz Devri 5 Film Afişinin Dizisel Boyutu.	43
Tablo 3. Rio Film Afişinin Gösterge Analizi	49
Tablo 4. Rio Film Afişinin Dizisel Boyutu.	51
Tablo 5. Minyonlar Film Afişinin Gösterge Analizi.	56
Tablo 6. Minyonlar Film Afişinin Dizisel Boyutu.	57
Tablo 7. Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2 Film Afişinin Gösterge Analizi.	62
Tablo 8. Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2 Film Afişinin Dizisel Boyutu.	63
Tablo 9. Karlar Ülkesi Film Afişinin Gösterge Analizi	70
Tablo 10. Karlar Ülkesi Film Afişinin Dizisel Boyutu.	71
Tablo 11. The Little Prince Film Afişinin Gösterge Analizi	76
Tablo 12. The Little Prince Film Afişinin Dizisel Boyutu.	77
Tablo 13. Batman Filmi Afişinin Gösterge Analizi.	83
Tablo 14. Batman Filmi Afişinin Dizisel Boyutu.	84
Tablo 15. The Smurfs Film Afişinin Gösterge Analizi.	89
Tablo 16. The Smurfs Film Afişinin Dizisel Boyutu.	90
Tablo 17. Cesur Film Afişinin Gösterge Analizi.	94
Tablo 18. Cesur Film Afişinin Dizisel Boyutu.....	95
Tablo 19. Kuzular Kurtlara Karşı Film Afişinin Gösterge Analizi.	100
Tablo 20. Kuzular Kurtlara Karşı Film Afişinin Dizisel Boyutu.	101

ŞEKİL DİZİNİ

Şekil 1. Saussure' ün Anlam Öğeleri	27
Şekil 2. Roland Barthes'in Anlamlandırma Şeması	29

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. M.Ö. 13 Yy 'da Yapılmış Hiyeroglif Örneği.....	7
Görsel 2. Johann Alois Senefelder'in "Litografi Baskı Portresi"nden bir görüntü.....	8
Görsel 3. Johann Alois Senefelder'in Litografi Baskı Litografi Baskı Makinesi.	9
Görsel 4. Afiş Henri de Toulouse Lautrec'in Afiş Çalışması Örneği (Art Nouveau).....	10
Görsel 5. Alexandre Steinlen'in Chat Noir (Kara Kedi) Kabaresindeki Gölge Oyunu İçin Afiş Çalışması (ArtNouveau)	11
Görsel 6. Eugène Grasset'ın Kendi Afiş Sergisi için Yaptığı Afiş çalışması (Art Nouveau).....	12
Görsel 7. Afiş Herbert Matter'ın I.Dünya Savaşı İçin Hazırladığı Afiş Çalışması.....	14
Görsel 8. 1870 Yılında J. Montgomery Flagg Tarafından Çizilen "Sam Amca" Karakteriyle I. Ve II. Dünya Savaşına Asker Çağırma Kampanyası İçin Hazırlanan Afişten Bir Görüntü	15
Görsel 9. The Grinch Adlı Animasyon Filminin Reklam Kampanyası Dış Mekân Afişi.....	16
Görsel 10. The Grinch Adlı Animasyon Filminin Reklam Kampanyası İç Mekân Afişi.....	17
Görsel 11. 23 Nisan 2005' te hazırlanan 'Baba Beni Okula Gönder'' Sosyal Sorumluluk Afişi.....	18
Görsel 12. 20.İzmir Avrupa Caz Festivali için Hazırlanan Afiş Tasarımı	19
Görsel 13. J. Walter Thompson tarafından Band-Aid için hazırlanan Afiş Çalışması.....	20
Görsel 14. Jung Von Matt 'A Ait "Bir Lego Yarat" Reklam Afişi.....	21
Görsel 15. Bayer Aspirin İçin Adolfo Murillo Tarafından Hazırlanan Reklam Afişi.....	31
Görsel 16. Buz Devri 5 Filmi Afiş Çalışması.....	39
Görsel 17. Rio Filmi Afiş Çalışması	46
Görsel 18. Minyonlar Filmi Afiş Çalışması	53
Görsel 19. Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2 Filmi Afiş Çalışması	59
Görsel 20. Karlar Ülkesi Filmi Afiş Çalışması	66
Görsel 21. The Little Prince Filmi Afiş Çalışması	73
Görsel 22. Batman Filmi Afiş Çalışması.....	80
Görsel 23. The Smurfs Filmi Afiş Çalışması	86

Görsel 24. Cesur Filmi Afiş Çalışması.....	92
Görsel 25. Kuzular Kurtlara Karşı Filmi Afiş Çalışması	98
Görsel 26. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan Brave adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması, 50x70 cm, 2019.....	104
Görsel 27. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan Brave adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması, 50x70 cm, 2019.....	105
Görsel 28. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan How To Train Your Dragon 2 adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması, 50x70 cm, 2019.....	105
Görsel 29. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan How To Train Your Dragon 2 adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması, 50x70 cm, 2019.....	106
Görsel 30. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan Frozen adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması, 50x70 cm, 2019	106
Görsel 31. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan Frozen adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması, 50x70 cm, 201	107

BÖLÜM 1

Giriş

Var olduğundan bu yana sürekli bir iletişim ve çözüm çabası içerisinde olan insanoğlu önce doğayı, daha sonrada kendini tanıyarak, yüz yüze iletişim kurmayı öğrenmiştir. İletişim kurma çabası içinde haberleşme sorununu ortadan kaldırmak için ise birçok yol ve teknik geliştirmiştir. Görsel iletişimin en etkili yollarından biri de afiştir. Afiş bir grafik sanat ürünüdür. Afişin işlevselliği onun ne kadar estetik olduğuyla da ilişkilidir. Kitle iletişim araçlarının çok etkili olduğu günümüz dünyasında, yapılan tanıtım çalışmalarının önemi yadsınamaz boyuttadır ve giderek de artmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle, günümüz görsel tasarım dünyasına görüntüleri işleyebilme fırsatı vermiş ve görseller dünyayı kuşatmıştır. Grafik tasarımcılar kendilerine has bakış açılarıyla bir filmin içeriğini oluşturan görselleri en etkin ve en yalın bir biçimde anlamı aktarma yoluna gitmektedirler. Göstergebilim ise göstergeler ve göstergelerin anlamlarını inceleyen bir bilim dalıdır. Çok sayıda gösterge dizgesinin bir arada kullanıldığı afişlerde anlamın oluşturulma biçimi bu tezin inceleme alanına girmektedir.

Grafik tasarım var oluşundan bu yana içinde bulunduğu kültürü yansıtan, görsel göstergelerin kullanıldığı ortamlardır. Çocuk konulu film afiş tasarımları; filmin içeriğini renk, biçim, şekil ve yazı gibi görsel göstergeler kullanarak ifade etmeye çabalamaktadır. Metnin verdiği mesaj, afişte kullanılan gösterge dizgelerinin uyumu doğru tasarlanması ve nitelikli bir şekilde bir araya getirilmesiyle etkili olmaktadır.

Bu düşünceden yola çıkarak hazırlanan bu çalışma kapsamında, çocuk film afişlerinin görsel anlatımlarının nasıl üretildiğine dair bilgiler ve anlamsal veriler göstergebilimsel açıdan araştırılmaya çalışılmıştır.

1.1. Problem

Grafik tasarımın en eski ürünü olan afişler görsel iletişimin en etkili yollarından biridir. Günümüz teknolojisinin gelişmesi ile afiş sanatına olan ilgi artmıştır. Afiş maliyetinin düşük olması ve çok sayıda insana ulaşabilmesi açısından günümüz iletişim sektörünün vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir.

Yüksek maliyetlerle hazırlanan sinema filmlerinin kitlelere doğru bir şekilde duyurulması gerekmektedir. Sinema sektöründe afiş filmin kitlelere ulaşmasında ve onları harekete geçirmede önemli bir yere sahiptir. Bu sebepten afişler tasarlanırken bir takım unsurlar bilinçli olarak bir araya getirilmelidir. Afişlerde estetik boyut önemli olduğu kadar, toplumsal değerlerde büyük önem taşımaktadır. Doğru göstergeler bir araya getirilerek bir anlam derinliği yaratılıp filmin içeriği yansıtılmalı ve kitleleri harekete geçirmelidir.

Bu doğrultuda göstergebilimsel açıdan incelenen çocuk film afişlerinin tasarımsal niteliklerinin oluşturduğu anlamsal katmanlar ve bu katmanların filmin içeriğini yansıtıp yansıtmadığı ayrıca iletinin grafik dil açısından tasarım ilkelerine uygun ele alınıp alınmadığı, bu çalışmanın problemini ifade etmektedir.

1.2. Amaç

Bu çalışmada 2010-2017 yılları arasında yapılmış 10 adet çocuk film afişlerinde kullanılan tasarım elemanlarının bir araya getiriliş şekli ve bu tasarımların niteliğinin göstergebilimsel açıdan irdelenmesi amaçlanmıştır.

1.3. Önem

Alan yazında göstergebilimsel açıdan analiz edilen afiş çalışmaları incelendiğinde çocuk film afişleri ile ilgili çalışmaların çok ender olduğu görülmüştür. Alan yazında tespit edilen bu boşluğu doldurmak için belli başlı göstergebilimsel yöntemlerin kullanıldığı bu çalışma da, bu yöntemlerin genişletilmesi ve konu ile ilgili diğer çalışmalara yol göstermek amaçlanmıştır. Çalışmada çocuk film afişlerinde yer alan göstergeler ve grafik dil kullanılarak iletinin nasıl aktarıldığı ortaya konulmaya çalışılmıştır. Çalışma esnasında 43 kitap, 12 makale, 25 tez, 25 elektronik kaynak kullanılmıştır. Buna bağlı olarak bu çalışmanın alan yazında önemli bir boşluğu dolduracağı düşünülmektedir.

1.4. Varsayımlar

Bu çalışmada söz konusu edilen varsayımlar şunlardır.

- a) Çocuk filmleri afişlerinde konuyla ilgili görsel dil seçiminin hitap ettiği kitleyle ilgisinin doğrudan olduğu düşünülmektedir.
- b) Çocuk film afişlerinde kültürel kod kullanımlarının yerel değil evrensel ölçekte olduğu düşünülmektedir.
- c) Grafik dil ile gösterge dili arasında ilişkinin afişlerdeki mesajın iletiminde birbiriyle doğrudan ilişkisi olduğu düşünülmektedir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma aşağıda yer alan sınırlılıklar dâhilinde gerçekleştirilmiştir.

- a) 2010-2017 yılları arasında yayınlanan çocuk film afişlerine yer verilmektedir.
- b) 2010-2017 yılları arasında çocuk filmleri için tasarlanmış afişler içerisinde Imdb puanları 5 ve üstü olan, çocuk yaş aralığı 5 üstü ve genel izleyici kitlesine hitap eden, hayvan ve cansız nesnelere kişiselleştirildiği çizgi animasyon türünde Türkiye’de de gösterime girmiş çizgi film afişlerine odaklanılmıştır.

1.6. Yöntem

Çalışmada literatür tarama ve nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışma esnasında literatür taramaları yapılarak kitap, dergi ve makalelerin yanı sıra tezler ve dijital kaynaklardan da faydalanılmıştır. Aynı zamanda görsel materyal (filmler, çizimler) gibi kaynaklara da ulaşılarak gerekli bilgiler toplanmıştır. Bu kaynaklardan araştırma konusuyla ilgili olan kısımlar alınarak kullanılmıştır. Çalışma evrenin oluşması aşamasında, gösterime giren bütün filmleri içinde barındıran Imdb ve sinemalar.com web sitelerinden yararlanılmıştır. Sitelerden 10 adet film afişi indirilmiş olup aynı zamanda da filmin hakkında (*izlenme oranı, yapım yılı vb.*) gibi bilgilere ulaşılmıştır.

İzlenme oranları dikkate alınarak ve belli bir yıl aralığıyla (2010-2017) sınırlandırılarak seçilen çocuk filmleri sırasıyla Buz Devri, Rio, Minyonlar, Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2, Karlar Ülkesi, Küçük Prenses, Lego Batman Film, Şirinler Cesur, Kuzular Kurtlara Karşı’dır. Filmler izlendikten sonra

göstergebilimsel açıdan incelenmeye geçilmiştir.Öncelikle göstergelerin inceleneceği bir şablon oluşturulmuştur. Bu şablon oluşturulurken Saussure ve Barthes'ın göstergebilim çözümlerinden faydalanılmıştır. İlk olarak filmin konusu açıklanmaktadır. Sonrasında afişler, grafik dil açısından yorumlanmıştır. Göstergelerin düzenlem, yananlam çözümleri yapıldıktan sonra dizisel ve dizimsel açıdan bir araya getiriliş şekilleri irdelenmiştir.Metefor metonimi kullanımlarına bakılması sonrasında, semantik düzey, sentaktik düzey ve pragmatik düzey açısından incelemelere gidilmiştir. Kültürel olarak verilmek istenen mesajlar kodlar başlığı altında incelenerek değerlendirilmiştir.

Seçilen bu film afişlerinin, tasarımsal nitelikleri ve filmlerin içeriğiyle ilişkisi göstergebilimsel açıdan uygulanan çözümler yöntemleri kullanılarak incelenmektedir. Afiş çalışmalarının incelemesi boyutunda, tasarım elemanlarının bir araya geliş şekli anlamlandırılması ve gösterge dizgelerinde mevcut olan anlam katmanları yapısının olumlu veya olumsuz yönleriyle ortaya konulması amaçlanmıştır.

BÖLÜM 2

2.1. Grafik Tasarım

İnsanoğlu var olduğundan bu yana duygu ve düşüncelerini birbiriyle paylaşarak, sürekli bir iletişim çabası içinde olmuştur. Zaman içinde ise bu durum yaşanan gelişmelere bağlı olarak değişiklik gösterse de iletişim ihtiyacı bir tutum birliği olarak devam etmektedir. Farkında olarak veya olmayarak yaptığımız iletişim sürecinde mesaj, mesajın izlediği yol ve alıcı önemlidir. Mesaj alıcının anlayacağı bir yolla gönderilmelidir.

Ambrosse ve Aono-Billson'a (2011) göre de aktarılacak olan mesajı görsel öğeler kullanarak çözümlenmeye çalışan bir dil olan grafik tasarım bir ürün veya mesajı görsel anlamlar üreterek hedef kitleye tanıtmayı amaçlamaktadır. Grafik tasarım terim olarak ilk kez 20.yy başlarında metal kalıplara kazınarak yazılan ve çizilen, sonrasında da basılarak çoğaltılabilen malzemeler için kullanılmıştır (Becer, 2008 s: 33).

Görsel bir iletişim sanatı olan grafik tasarımın en önemli işlevi mesajı iletme veya bir hizmeti ya da ürünü tanıtmaktır. Grafik tasarım broşür, katalog, afiş vb. birçok grafik ürünü içinde barındırır. Grafik ürünler beklenmedik yaklaşımlarla hedef kitlenin ilgisini toplayabilmelidir. Bilindik etkilerinin dışında ilgi yaratarak etkili olabilmektedirler (Turgut, 2013 s. 17). Bu tür ürünler genellikle kurum, kuruluş, etkinlik ürün vb. tanıtımı için çalışılan, içinde estetik ve işlevsellik kaygıları barındıran, kitleleri harekete geçirmesi beklenen çalışmalardır.

Bir düşünceyi kabul ettirmek bir ürünü satmak ve bunu yaparken fark yaratmanın önemli olduğu günümüz toplumunda insanları etkilemek ve harekete geçirmek için en etkili yollardan biri grafik tasarımıdır. Ketenci ve Bilgili' ye (2006) göre; tasarım hayatımızın her anında karşımıza çıkabilecek kadar yaygın kullanılan ve yaratıcılıkla özdeşleştiğinde ise daha da anlamlı hale gelen etkileyici bir sözcüktür. Onu dinamik yapan ise dünyada hızlı bir şekilde meydana gelen değişimlere ayak uydurma zorunluluğudur. Tasarımcıyı farklı yapan ise, kendine özgü farklı bir bakış açısına sahip olmasıdır. Tasarımcının en büyük kaygısı görsel elemanların bir araya geliş şekli kullanılabilirlik ve algılanabilirlik problemlerine farklı bakış açıları getirebilmektir. Aynı zamanda grafik tasarım dünyayı algılamamızı sağlarken, temalara yaratıcı ve yeni bakış açıları getirerek

şekillendirmektedir. Grafik tasarım disiplini entellektüel eğilimlere ve estetik kaygılara tabi olan ve yaratıcılık gerektiren bir süreçtir (Ambrose ve Aono-Billson, 2013 s: 86).

Tasarımı bir sorunun çözümlenmesi olarak düşünürsek grafik tasarım, bir ürünün kendi kuralları içerisinde düzenlenip, çözüme ulaştırma süreci olarak görülebilir. Bunu da iki boyutlu bir çalışma alanında gerçekleştirmektedir. Tasarımcı problemi analiz ederken, bir çok çıkış yolu bulabilir. Bu tasarımcının yaratıcılık düzeyine ve başka disiplinlerle olan etkileşimine göre şekillenebilir.

2.1.1. Grafik Tasarım ve Afiş

Çevresinde gözlemlediği nesnelere, bazen göremedikleri soyut kavramları yorumlayan ve onları görselleştiren insanoğlu, hayal gücünün de yardımıyla başka bir boyut keşfederek farklı sanat türleri yaratmıştır (Uçar, 2014 s. 19). Grafik sanatlara da baktığımızda bünyesinde birçok çalışma alanı barındırmaktadır. Katologlar, ürün broşürleri, reklam tasarımları, internet siteleri, logolar, kurum kimlikleri, afişler gibi görsel tasarım elemanları bu çalışma alanının içindedir. Afiş tasarımı grafik tasarımın basılarak çoğaltılan ürünleri içinde en önemli elemanlarından.

Türk Dil Kurumu'na (TDK) (2019) göre; afişin tanımına baktığımızda "Bir şeyi duyurmak veya tanıtmak için hazırlanan, kalabalığın görebileceği yere asılmış, genellikle resimli duvar ilanı." olarak ifade edildiği görülmektedir. Bu tanımlama afişin işlevsel yönünü vurgulamaktadır. Becer'e (2008) göre ise; "Afişler, tasarım ve sanat kaygısının eşit ağırlıkta olduğu grafik ürünlerdir" şeklinde ifade ettiği görülmektedir. Dolayısıyla afişin işlevsel olmasının yanı sıra sanatsal bir sürecin ürünü olmasına da dikkat çekildiği söylenebilir. Bu nedenle amacı herhangi bir şeyi tanıtmak ve kitlelere seslenmek olan afişin bunu en etkili ve kısa yoldan yapması için iyi tasarlanmış olması şarttır. Bu yüzden yalın tasarımları izleyici kolay algılar, daha önceden algıladığı ayrıntıları zihinde birleştirerek verilen mesajı bir bütün olarak canlandırır (Teker, 2009 s. 140). Bu durum alıcının harekete geçmesine yardımcı olur.

Bir iletişim aracı olan afişlerin tasarlanma süreci kadar, sergilenme şekilleri de önemlidir. Afişler sergilendikleri mekânlar açısından geniş ve insan

yoğunluğunun fazla ve hızlı olduğu yerlerde sergilenmelidir. Afişin estetik işlevinin önemi ne kadar büyükse ikna ediciliği de o kadar yüksek olur. Türü ne olursa olsun her afiş tasarımının, insanları etkileyebilmek ve onları yönlendirebilmek için beğenilerini kazanması gerekmektedir. Kitlelere estetik baskı yaparak, beğenilerini ve düşüncelerini yönlendirerek onları harekete geçirmelidir. İnsan akışının fazla olduğu yerlerde, duvarlara, caddelere, istasyonlara asılan afişler günlük hayatta etkili bir rol oynamaktadır.

2.1.2. Afişin Tarihsel Gelişim Süreci

İnsanlar var olduğundan bu yana kendilerini ifade etme gayreti içinde olmuşlardır. Eski erken dönemlerde de toplumların yaşam enerjilerini ifade eden ve yönlendiren sanat kavramı günümüz toplumlarında da aynı şekilde etkin bir işleve sahiptir. Erken dönemlerde zorlu doğal hayata yön vermek için kurgulanan sanat, ayinsel bir eylemselliği ifade etmekteyken günümüzde ise gelişmiş iletişim araçlarıyla etkin bir iletişime sahip olmuştur (Beksaç, 2002 s. 19-20). Önceleri mağara duvarlarına yapılan resimler, kil tabletler üzerine yazılan çivi yazıları, Mısır hiyeroglifleri afişin doğmasına zemin hazırlayan gelişmelerdir. Bu gelişmeler günümüz modern sanat anlayışının oluşmasına katkıda bulunmuştur. Resim 1’de M.Ö. 13 yy’ da yapılmış hiyeroglif örneği yer almaktadır.



Görsel 1. M.Ö. 13 Yy 'da Yapılmış Hiyeroglif Örneği

Kaynak: <http://www.felsefetası.org/osiris-ve-eski-misirda-oluler-kultu>

Günümüzdeki halini XIX. yy.’ lın sonu ve XX. yy.’ lın başında gerçekleşen sanat hareketleriyle yol alan grafik tasarım, kabaca resim ve yazının birleşmesinden oluşur. Doğu ve batı ticaretinin ilerlemesi, kâğıdın bulunması, baskı tekniklerinin gelişmesi tasarımın alanını genişletip, endüstriyel tasarım ve ambalaj tasarımı gibi yeni alanlar ortaya çıkarmışlar (Batur, 2005 s.16-172).

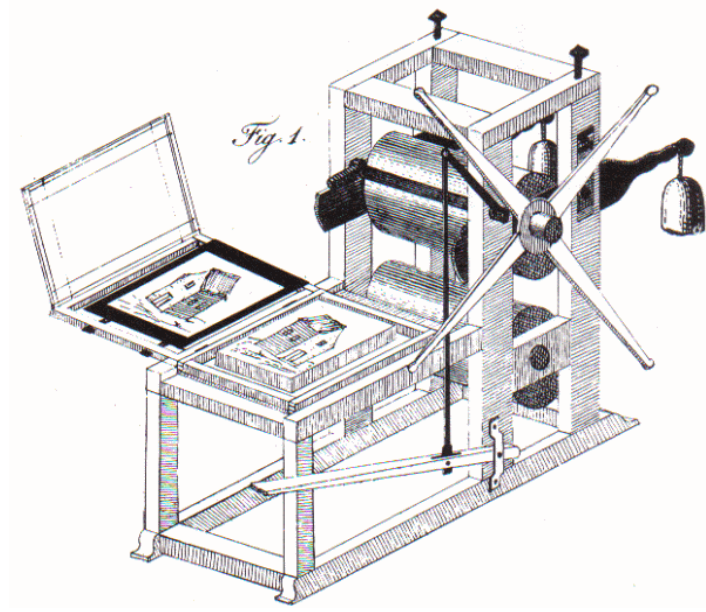
Tipografi, 1450ler' de Gutenberg'in matbaayı bulmasıyla hayatımıza giren bir terimdir. Tipografi terimi başlarda baskı ve dizgi teknikleri için kullanılırken günümüzde kullanım alanı oldukça genişlemiştir. Yazının kullanımıyla ilgili bütün düzenlemeleri sanatsal uğraşları ve teknolojik gelişmeleri içine alan bir kapsam oluşturmuştur. El yazmaları, reklamcılık, kaligrafi, sinema, afiş gibi birçok alanda harf kullanılmasıyla oluşturulan bütün düzenlemeleri de içine almaktadır. (Becer, 2007 s. 14). Bu durum grafik tasarıma farklı bir boyut kazandırırken, estetik bir değer de katmaktadır.

1796 da Senefelder tarafından bulunup Engelmann tarafından geliştirilen litografinin, yıldan yıla daha da ilerlediği görülmektedir. Bu gelişmeler resimlerin büyük boyutlarda üretilmesini kolaylaştırır. (Weill, 2015 s. 12). Büyük boyutlarda baskı üretebilen bu teknik, ürünlerin daha geniş kitleye ulaşmasını sağlarken, grafik tasarıma olan ilginin artmasına da sebep olmuştur. "Bu teknik bulununcaya kadar zahmetli ve pahalı afiş tasarımlarında renkler, yeniden çoğaltılamamaktaydı. Litografinin bulunması kelimelerle görselleri etkileyici bir şekilde bir araya getiren afişlerin yeni ve ekonomik biçimleri büyük bir kitle iletişim aracı olmasını sağlamıştır" (Sağkol, 2014 s. 12).



Görsel 2. Johann Alois Senefelder'in "Litografi Baskı Portresi"nden bir görüntü

Kaynak: http://akademikpersonel.kocaeli.edu.tr/ismailkeskin/diger/ismailkeskin05.09.2014_13.29.29diger.pdf



Görsel 3. Johann Alois Senefelder'in Litografi Baskı Litografi Baskı Makinesi.

Kaynak: (<http://www.robinsonlibrary.com/finearts/print/lithography/senefelder.htm>)

Endüstri devriminin bir getirisi olarak tüketiciye sunulan ürün çeşitliliğinin çoğalması, tanıtıma olan ihtiyacı artırmıştır. Bu dönemde gerçekleşen bir takım sanat hareketleri de afişin gelişimi açısından önemli rol oynamıştır (Bektaş, 1992). Bu hareketlerden bir tanesi arts and crafts hareketidir.

Arts ve crafts hareketi (1850) endüstri devriminin getirdiği ürünlerin niteliksizliğine ve kalitesizliğine bir karşı çıkış olarak başlamıştır. Tasarım ve el sanatlarına dönüşün gerekliliğini savunmuştur. Bu hareketi başlatan William Morris kurmuş olduğu Kelmscott basımeviyle de grafik tasarıma (kitap kapakları, sayfa tasarımları ve harf tasarımları gibi) büyük katkılarda bulunmuştur. (Bektaş, 1992 s. 14-15).

İlk bilinen afiş çalışmaları sadece tipografik olarak hazırlanmış duyurular niteliğindedir. Bu afişler ilk olarak Fransa'da kiliseler için hazırlanmış ve kilise panolarına asıldığı bilinmektedir. 1881'de Fransız kanunlarında yer alan birçok sansürün kaldırılmasıyla afişlerin, resmi duyuru alanları ve kilise ilan panoları haricinde olan her yere asılabilmesine izin verilmiştir. Bu yasa afiş endüstrisinde bir patlama yaşanmasına sebep olmuştur. Sokaklar sanat galerisi haline dönmüştür. Afiş tasarlamayı küçültücü bir durum olarak gören ressamlar artık utanç duymamaya başlamışlardı. Jules Cheret' te bu yolda başarılı olmuş

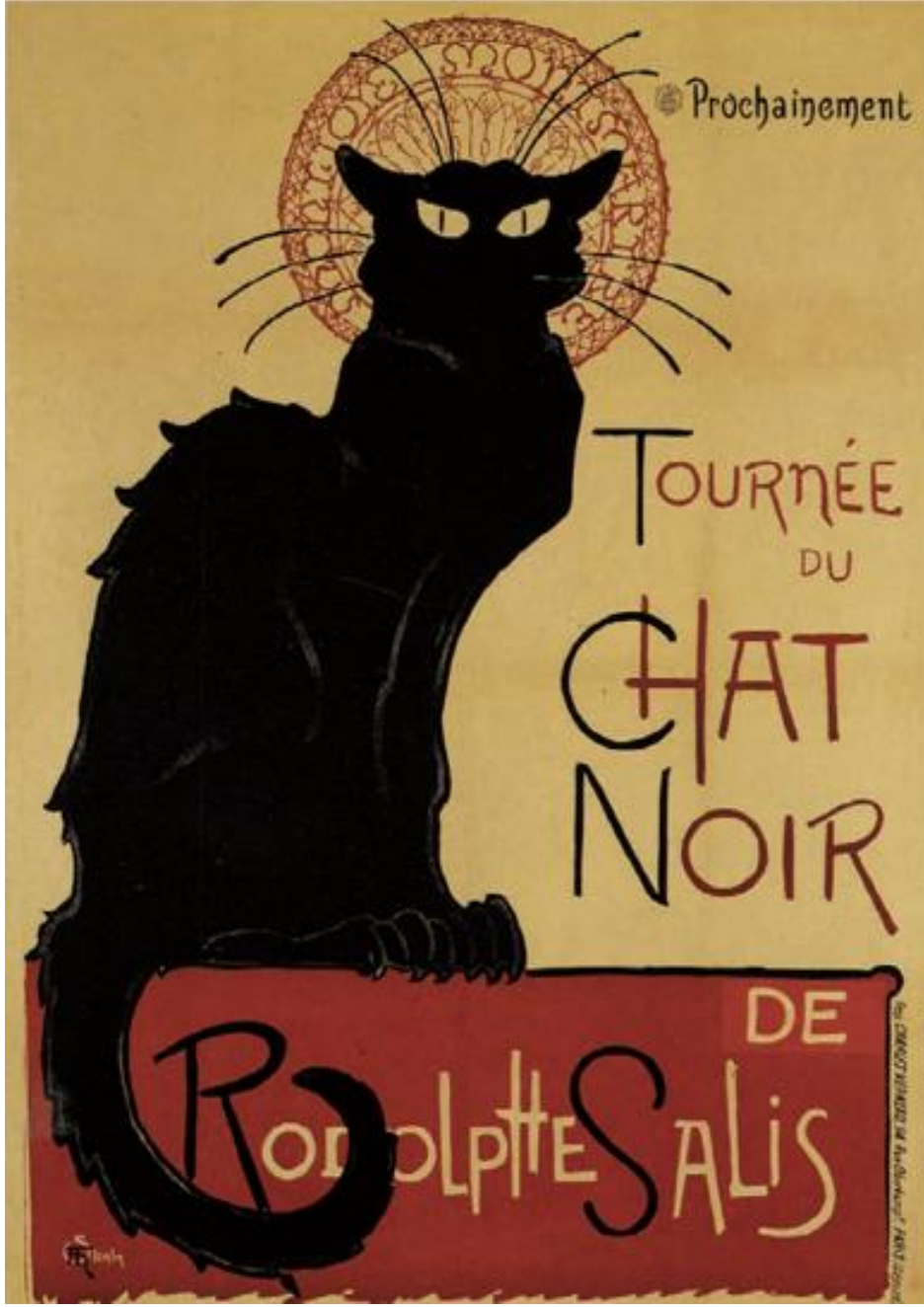
tasarımcılardandır. (Meggs ve Purvis, 2012) Art Nouveau sanatının önemli temsilcilerinden olan Jules Cheret, modern afişin babası olarak kabul edilir. Henri de Toulouse Lautrec, Eugène Grasset, Alexandre Steinlen, Art Nouveau hareketinin önemli isimlerindendir (Bektaş, 1992).

Görsel 4, 5 ve 6’ da Art Nouveau sanatına örnek afişler yer almaktadır.



Görsel 4. Afiş Henri de Toulouse Lautrec’in Afiş Çalışması Örneği (Art Nouveau)

Kaynak: https://www.allposters.com/-sp/Au-Joyeux-Moulin-Rouge-Happy-at-the-Moulin-Rouge-Posters_i14149828_



Görsel 5. Alexandre Steinlen'in Chat Noir (Kara Kedi) Kabaresindeki Gölge Oyunu İçin Afiş Çalışması (ArtNouveau)

Kaynak: ([https://www.mfa.org/collections/search?f\[0\]=field_artists%253Afield_artist%3A774](https://www.mfa.org/collections/search?f[0]=field_artists%253Afield_artist%3A774) K.



Görsel 6. Eugène Grasset'ın Kendi Afiş Sergisi için Yaptığı Afiş çalışması (Art Nouveau)

Kaynak: ([https://www.mfa.org/collections/search?ff0\]=field_artists%253Afield_artist%3A774](https://www.mfa.org/collections/search?ff0]=field_artists%253Afield_artist%3A774))

Uluslararası nitelikte bir sanat hareketi olan ve yirmi yıl (1890-1910) devam eden Art Nouveau sanatı, dekoratif bir üsluptur. Endüstri tasarımı, mimarlık, iç mekân tasarımı, grafik gibi sanatları içine alan bu stilin görsel özellikleri organik biçimler, çiçek motifleri ve akıcı yuvarlak çizgilerdir. Avrupa' da farklı ülkelerde farklı isimlerle anılan bu akım, her ülkede farklı bir karakter gösterirken, temelinde karşı çıkmayı ve değiştirmeyi amaçlayan bir hareket

oluşturmuş, Fransa’da Art Nouveau, Avusturya’da Secessionstil, Almanya’da Jugendstil gibi adlarla kullanılmıştır (Bektaş, 1992 s.17).

Modernizmle birlikte afişe olan ilginin artması, dönemin sosyal olaylarının sonucudur. Dekoratif sanatların bir sonucu olarak doğan grafik tasarım, 19.yy sonuna kadar sınırlı sayıda talebe hizmet etmiştir. Fakat girişimcilerin üretime soktuğu birçok buluş, sanayileşmeyi hızla artırmıştır. Aynı hız kendini grafik tasarımda da hissettirmiştir. (Weill, 2015, s. 12). Yani Sanayileşme ve modern yaşama geçiş grafik tasarım için bir çıkış noktası olmuştur. Resim sanatı başka bir yöne ilerlerken grafik tasarım ve tasarım ürünleri, fotoğrafında keşfiyle öne çıkmaya başlamıştır. Tasarım alanında ilk çalışanlar da grafiker ve tasarımcıların aksine ressamlardı. Bundan dolayı tasarımlarda resimsel özellikler ön plandayken, tipografik özellikler arka planda kalmaktaydı. Fakat baskı tekniklerindeki ve fotoğraftaki gelişmeler, tipografinin de önem kazanmasıyla birlikte grafik tasarımın resimden farklı olarak sanat dalı olmasını sağlamıştır (Bektaş, 1992)

19.yy sonlarına doğru gerçekleşen endüstri devrimiyle birlikte tüm toplumsal düşünce ve bilincin değişmesi, sanatçıların anlatım biçimlerinin değişmesine neden olmuştur. Endüstri devriminin getirdiği maddi kaygılar, tüketimin artması ve savaşlar insanları benliğinden ve çevresinden uzaklaştırarak yalnızlaştırmıştır. Monoton bir hayat içerisine giren insanlar, duygusal açıdan hassaslaşırken hayatları da tekdüzeleşmiştir. İnsanlar yalnızlaşırken, dünyadaki tüm gelişmeleri takip ederek dışa dönük yaşamak durumunda bırakılmışlardır. Bireylerin iç dünyalarına kapanmalarına paralel olarak uygarlıktan uzaklaşma istekleri günümüz sanatına yansımaktadır (Ersoy 2002 s.122-123). Bu nedenle eski dönemlerde yapılmış ilkel çalışmaların günümüz sanatına ilham kaynağı olması yadırganmamalıdır.

Afişler bir kitle iletişim aracı olmayı dünya savaşlarının başlamasıyla başarmıştır. Afişler hazırlanırken tasarım elemanları gelişigüzel bir araya getirilmemiş bilinçli olarak yerleştirilmiştir. Anlatımı zenginliğini artırırken çağrışımlar benzetmelerden yararlanırken, parça - bütün ilişkisi ve betimlemelerden de faydalanılmıştır. Bu afişlere bakıldığında, cephede savaşan askerleri ve onları merak eden insanları motive ederek toplum iradesine katkı sağladıkları görülmektedir. Teknolojinin henüz yaygın olmadığı bu dönemlerde insanlar ancak sokağa çıkarak bilgi alabiliyorlardı. Bu yüzden afişlerin şehirlerde

insan yoğunluğunun en fazla olduđu noktalara asılması bilinçlidir (Işık ve Eşitti, 2015 s. 678)

I. Dünya savaşı afiş tasarımına önemli katkılar da bulunurken, savaşın sona ermesiyle birlikte gelişen değişimlerden payına düşeni almıştır. II. Dünya savaşında aynı çıkışı yakalayamamıştır. Görsel 7 ve 8’ de savaş yıllarında hazırlanmış afiş çalışmaları yer almaktadır.



Görsel 7. Afiş Herbert Matter’ın I.Dünya Savaşı İçin Hazırladığı Afiş Çalışması

Kaynak: <https://www.nh.gov/nhsl/ww2/ww52.html>



Görsel 8. 1870 Yılında J. Montgomery Flagg Tarafından Çizilen “Sam Amca” Karakteriyle I. Ve II. Dünya Savaşına Asker Çağırma Kampanyası İçin Hazırlanan Afişten Bir Görüntü

Kaynak: <https://www.greencarddv.com/uncle-sam-sam-amca-i-want-you-sizi-istiyorum-/>

Berlin’de 1917-1923 yılları arasında etkin olarak kullanılan fotomontaj tekniği ve bauhaus harf karakterlerinin beraber kullanımı dönemin afişte görülen farklı yansımalarıdır (Yalur, 2014 s.23). Bauhaus okulunun sanat yaklaşımı grafik tasarımın günümüzdeki halini almasında etkili olmuştur. 1919 yılında Walter Gropius tarafından kurulan Bauhaus Okulu, mimari ile tasarımı işçilikle birleştirmeyi amaç edinen bir kuruluştur. Sade ve işlevsel yaklaşımı günümüz grafik tasarım anlayışına hala esin kaynağı olmaktadır (Ambrose ve Aono-Billson, 2013 s.18).

Afişe olan ilgi 1960'lara gelindiğinde Pop Art sanatının doğması, sinemada yaşanan gelişmeler ve pop müziğin etkisiyle tekrar canlanmaya başlamıştır. Ayrıca 70'li yıllarda baskı tekniklerinin gelişmesi, renkli ofset makinalarının çıkması fotoğrafı da afişin içine sokmuştur. Hatta bilgisayar destekli grafiksel tasarımların afişe getirdiği yenilikler ve kolaylıklar afişin daha da etkin hale gelmesini sağlamıştır (Kaptan, 1996 s. 25)

2.1.3. Afiş Çeşitleri

Görsel iletişimin ve grafik tasarımın en önemli araçlarından biri olan afişleri tasarımsal özelliklerine ve sergilendikleri yerlere göre iç mekân ve dış mekân afişleri olmak üzere ikiye ayırabiliriz.

2.1.3.1. Dış Mekân Afişleri

Genellikle büyük boyutlara sahip olan dış mekân afişleri; ulaştığı insan kitlesi bakımından iç mekân afişlerine göre çok fazladır. Fakat izlenme süreleri daha kısadır. Uygulanma alanları dış cephelerdeki duvar yüzeyleri, billboardlar, ilan panoları gibi çeşitli yüzeylerdir.

Teknolojinin gelişmesi uygulama alanlarındaki çeşitliliği artırmıştır. Reklam ve tanıtım için kullanılan dijital panolar, billboardlar ve billboardların ışıklandırılması sanayi toplumlarının vazgeçilmezi bir haline gelmiştir.

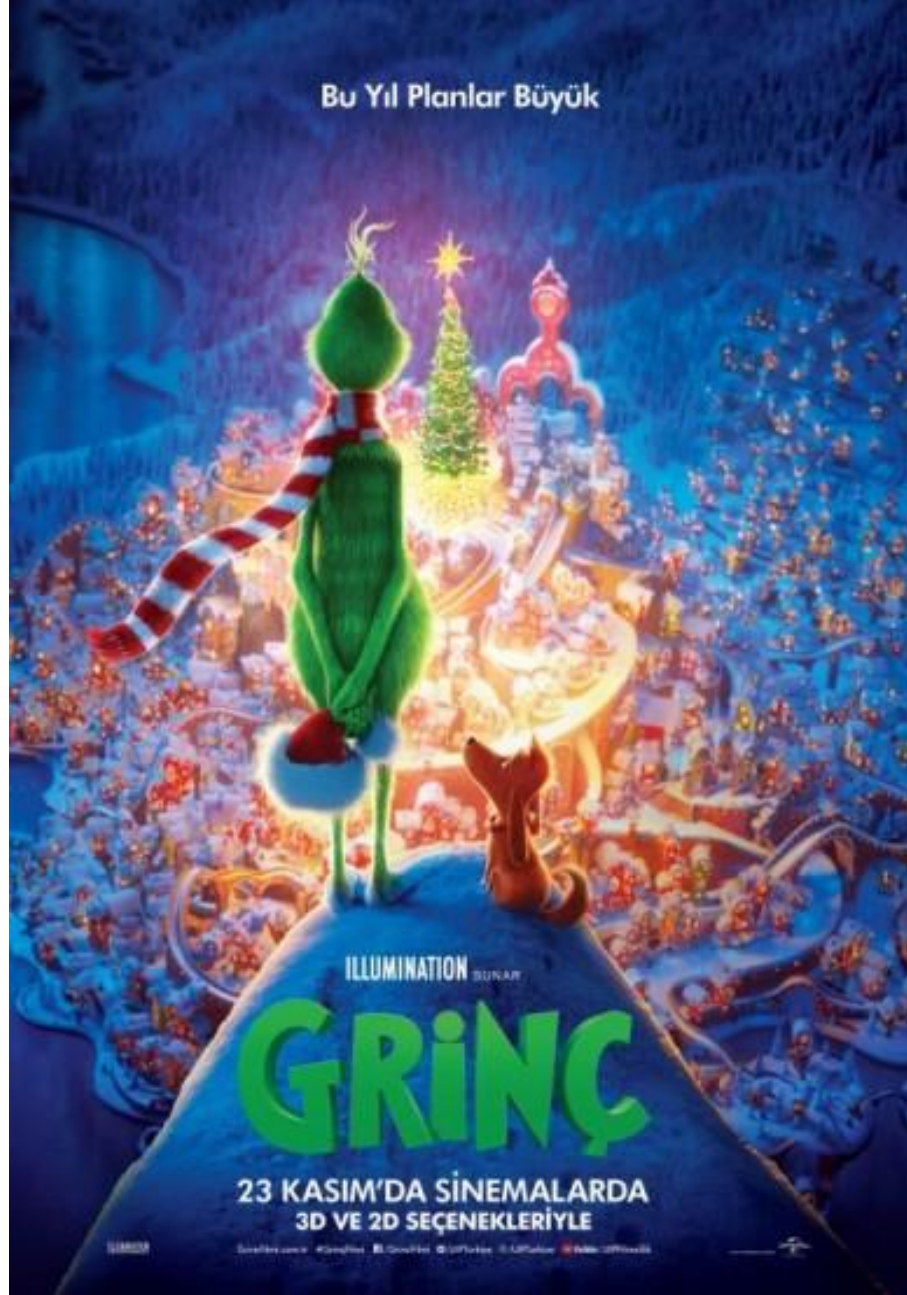


Görsel 9. The Grinch Adlı Animasyon Filminin Reklam Kampanyası Dış Mekân Afişi

Kaynak: <https://www.boredpanda.com/the-grinch-movie-funny>

2.1.3.2. İç Mekân Afişleri

Bina içerisindeki ilan panoları, solonlar, koridorlar gibi yerlerde uygulama alanı bulan iç mekân afişleri, uzun süre izlenebilme imkânına sahiptir. Tasarlanma aşamasında dış mekân afişlerine göre içeriğin farklı düşünülmesi gerekmektedir. Bu tür afişlerde ayrıntılı metin kullanılabilme imkânı vardır. Konunun içeriğine göre farklı temalar uygulanabilmektedir.



Görsel 10. The Grinch Adlı Animasyon Filminin Reklam Kampanyası İç Mekân Afişi

Kaynak: https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/g/grinc-1542113345.jpg

2.1.4. İçeriklerine göre afiş çeşitleri

Bu bölümde içeriklerine göre afiş çeşitleri sosyal afişler, kültürel afişler ve ticari afişler olmak üzere üç boyutta açıklanmaktadır.

2.1.4.1. Sosyal Afişler

Toplumları bilinçlendirmede ve yönlendirmede yadsınamaz bir işlevselliği olan ve ticari kaygı gözetmeyen afişlerdir. Sağlık, eğitim, siyaset, çevre, sağlık gibi konuları içine alır. Sağlıkta spor yapmanın faydalarını, sigaranın zararlarını konu alırken, çevrede ağaç dikimi ve yeşil bir doğa için çağrılarda bulunabilir. Uygulama alanı olarak baktığımızda en önemli konunun eğitim olduğu söylenebilir. Eğitim amaçlı yapılan afişlerin, insanlar üzerindeki etkileri olumlu yönde olmaktadır. Bu afiş türünün amacı insanları daha bilinçli ve farkındalığı yüksek bireyler haline getirmektir. Örneğin alkol uyuşturucu ve sigara gibi zararlı ürünlerin yol açtığı kötü durumlardan bahsederken kanser ve aids gibi hastalıklardan korunma yöntemleriyle ilgili bilgi vermektedir. Eğitim alanında yapılmış en büyük kampanyalardan birisi de "Baba Beni Okula Gönder" adı altın da yapılan, Milli Eğitim Bakanlığı'nın hayata geçirdiği kampanyadır. Kampanyaya ait afiş, Resim 11'de yer almaktadır.



Görsel 11. 23 Nisan 2005' te hazırlanan "Baba Beni Okula Gönder" Sosyal Sorumluluk Afişi

Kaynak: <http://sosyaletkianalizi.com/turkiyeden/baba-beni-okula-gonder-projesi-etki-analizi-yonetici-ra>

2.1.4.2. Kültürel Afişler

Festival, konser, balo, sergi, sinema, spor gibi kültürel faaliyetleri duyurmak amacıyla ticari kaygı güdülmeden tasarlanan afişlerdir. Bu etkinliklerle ilgili bilgi verirken, hitap ettiği kitleleri bu organizasyonlara yönlendirmeyi amaçlamaktadır. Sanatsal açıdan özgün ve özgür olarak tasarlanan ticari afişler için insanların beğenisi ön plandadır. Ticari kaygı gütmeyen hazırlanırlar (Deliduman ve Çakmak, 2017).

Film afişleri kültürel afişler içinde önemli yer tutmaktadır. Görsel iletişim araçlarının gelişmesi ve kullanımlarının yaygınlaşmasından dolayı film afişleri eskiye göre etkisini kaybetmiştir. Sinema afişlerinin amacı, vizyona girecek olan filmlerin tanıtımını yapmak, içeriği ve verilmek istenen mesajı alıcıya başarılı bir şekilde iletmektir. İletilen mesaj amacını yerine getiremiyorsa, afiş çalışması tasarım açısından kusursuz da olsa başarılı bir afiş olmamaktadır. Mesajı iletip hedef kitleyi harekete geçirmek afişin işlevleri arasındadır.



Görsel 12. 20.İzmir Avrupa Caz Festivali için Hazırlanan Afiş Tasarımı

Kaynak: <http://www.tasarimyarismalari.com/20-izmir-avrupa-caz-festivali-11-caz-afisi-tasarim-yarismasi-sonuclandi/>

2.1.4.3. Ticari Afişler

Turizm, gıda, endüstri sektörü gibi alanlarda bir hizmeti veya ürünü sunmak için yapılmış çalışmalardır. Amaç kitleleri harekete geçirerek ürünü satmaktır. Genellikle bu tür afişlerde ürün görseli yer almaktadır. Görselden yararlanarak mesaj direk olarak verilmektedir. Bu da tüketiciye karar verme aşamasında yarar sağlamaktadır.

Çevremizde sürekli bu tarz afişlerle farkında olsak da olmasak da göz teması kurmaktayız. Bu afişlerin temel amacı, tüketiciyi ürüne yönlendirerek ürünle tüketiciyi buluşturmadır. Sosyal afişler bireylerin yararını gözetip verdiği mesajlarla tavır geliştiren bir yapıdayken, kültürel afişler özgür çalışmalar sunmayı hedeflemektedir. Fakat ticari afişlerde bu kaygılar yoktur. Ticari afişlerde tasarımcı, diğer afiş türlerinden farklı olarak, kendi başına hareket edemez. Ticari kaygılar ön planda tutularak hazırlandığı için tasarım sürecinde çeşitli yönlendirmelere maruz kalabilmektedir.

Aşağıda ticari afişlere örnek çalışmalar Resim 13 ve 14' te yer almaktadır.



Görsel 13. J. Walter Thompson tarafından Band-Aid için hazırlanan Afiş Çalışması

Kaynak:<http://www.dijitalajanslar.com/yaratıcı-reklam-afisleri/>



Görsel 14. Jung Von Matt Ait “Bir Lego Yarat” Reklam Afışı

Kaynak: <http://www.dijitalajanslar.com/yaratıcı-reklam-afisleri/>

2.1.5. Afiş Tasarımında Kullanılan Teknikler

Görsel iletişim tasarımının tüm alanlarında olduğu gibi afiş tasarımı sürecinde de birbirinden farklı teknikler kullanılmaktadır. Bu tekniklerin bazıları aşağıdaki gibidir:

2.1.5.1. İllüstrasyon Tekniği ile Tasarım

İllüstrasyon bir konuyu veya fikri betimlemelerle anlatan, bunu yaparkende plastik sanat unsurlarından faydalanan resimsel bir anlatım şeklidir (Dursun, 2013, s.34). İllüstrasyon tekniği tasarımcıdan kalem ve fırçaya hâkimiyeti isteyen, yaratıcı bir süreçtir.

İllüstrasyon tekniğinde sulu boya, pastel, kuru boyalar, guaş boya, püskürtme boyalar (airbrush) gibi tekniklerden yararlanabilmektedir. İllüstrasyonda kullanılan temel malzemeler ise kalem, kâğıt, cetvel, fırça, maket bıçağı, silgi, mürekkep, yapıştırıcı büyüteç, sabitleyici sprey, ve kopya kağıdıdır.

2.1.5.2. Fotoğraf Tekniği ile Tasarım

Fotoğraf, afiş tasarımında sade bir şekilde kullanılabilceği gibi, fotoğraf üzerinde farklı teknikler kullanılarak yapılan bir takım sanatsal düzenlemelerle de kullanılabilir.

Günümüzde fotoğraf kullanımı bilgisayar ortamında hazırlanan tasarımlarda kullanılmaktadır. Teknolojinin bu kadar gelişmediği dönemlerdeki fotoğraf tekniğinde önce afişle ilgili eskizler hazırlanıp, afişin boyutundan daha büyük fotoğraf şeklinde hazırlanıp, basım sırasında yazı yerleştiriliyordu. Bu yöntem bilgisayar tekniklerinin gelişmesiyle çok tercih edilmemeye başlanmıştır.

2.1.5.3. Karışık Teknik ile Tasarım

Karışık teknikte farklı çizim ve boyama teknikleri birarada kullanılabilirdiği için tasarımcıların daha özgün çalışmalar yaratma imkânı bulduğu bir tekniktir. Tasarımcı anlatmak istediği konuyu daha rahat ve özgür çalışma olanağı bularak farklı bakış açıları yakalayabilmektedir.

Karışık teknikte kullanılan boyama teknikleri olan, sulu boya, kurşun kalem, guaş, akrilik, püskürtme gibi teknikler ile önceden hazırlanan eskiz çalışmasıyla biraraya getirilerek uygulanabilir. Bu teknikler bir arada uygulanırken çalışmanın bütünlüğüne dikkat edilmelidir.

2.1.5.4. Bilgisayar Tekniği ile Tasarım

Bilgisayar destekli tasarım günümüz tasarımcılarının vazgeçilmezi haline gelmiştir. Bilgisayar tekniği kullanılarak yapılan çalışmalar için birçok programın geliştirilmesi, tasarımcının yaratıcılığını rahat uygulayabilme imkânı sunmaktadır. Tasarımcının çalışmalarıyla ilgili sonucu hemen görebilmesi ve hata yaptığında hemen düzeltebilmesi gibi avantajlara sahiptir. Çok kısa zamanda çok fazla alternatif çalışma sunabilmesi gibi avantajlarada sahiptir. Fakat bilgisayarın bir araç olduğu unutulmamalı ve bilgisayarın başına son olarak tasarım ve taslak aşamaları gerçekleştirildikten sonra uygulama esnasında geçilmelidir.

2.1.6. Afiş Tasarımında Değerlendirme Kriterleri

Afiş, görseller ve yazı kullanarak, düşünce veya ürünü tanıtan bir grafik tasarım ürünüdür. Bir afişin başarılı olması o afişin etkileyiciliğine ve insanları harekete geçirmedeki vurucu gücüne bağlıdır. Bu yüzden afiş hazırlanırken mesajını iletmesi ve hızlı şekilde algılanması için öz biçim ve estetik olgularını da göz önünde bulundurarak hazırlanmalıdır. (Deveci, 2010, s. 2). Dolayısıyla tasarımcı; afiş ile iletceği mesajı açık ve net bir şekilde, dolaysız olarak alıcıya iletcek görsel bir düzen oluşturmalıdır (Özlüsoylu, 2004).

Afişin başarısı, sahip olduğu yalın ve dolaysız anlatımdan kaynaklanır. Afiş, insanların karşısına beklenmedik anda çıkar. Herhangi bir yazı veya kitabın okunması gibi okurun zamanıyla veya isteği ile kısıtlanmaz. Kişinin dikkatini çekip, çekmeyeceği bilinemez. Eğer ilgisini çekerse, kişi çevresinden soyutlanıp, onun etkisi altına girer. Böylelikle afiş, işlevini yerine getirmiş olur. Afişin işlevi iki yönlüdür. Bunlardan ilki verdiği mesaj, ikincisi ise estetik değerdir. Grafik tasarım ürünleri arasında afiş sanatı, her zaman toplumların toplumsal yapılarını ifade etmede etkili bir araç olmuştur (Gümüştekin, 2012 s. 63-64).

2.1.6.1. Mesaj (İleti)

İletilmek istenen mesaj net olarak belirlenmeli ve hiç ayrıntıya girilmeden alıcıya aktarılmalıdır. Mesajın net olması, algılanmasını hızlandıracaktır.

2.1.6.2. Mesaj-İmge Bütünlüğü

İlk afişler dekoratif unsurlarla bezenmiş duyuru niteliği taşıyan bir yapıya sahipti. Sonrasında bu unsurlar sadece süsleme amacından uzaklaşarak mesaj taşıyan imgeler haline aldı. İmgelerin mesaj iletme görevini de yüklenmesiyle sözel unsurlara olan gereksinim daha da azalmıştır (Becer, 2008 s. 203). Bu durum tasarım sürecini farklı bir boyuta taşımıştır. Mesajı iletirken hangi yolla iletmemiz gerektiğine karar vermek önemlidir. Tasarıma oluşturacak temel düşüncenin fotoğraf aracılığıyla mı yoksa illüstrasyon veya salt tipografi ile mi etkili bir biçimde aktarılabilceği araştırılarak, trajik mizahi, ya da somut imgelerin hangisinin kullanımının anlatımı çok daha fazla güçlendirebileceği belirlenmelidir (Becer, 2008, s. 203). En etkili yöntemin hangisi olduğuna karar verildikten sonra tasarım elemanları, bilinçli bir şekilde bir araya getirilmelidir.

2.1.6.3. Sözel Hiyerarşi

Tasarımcı, sözel tasarım elemanlarını, oluşturduğu hiyerarşik yapıya uygun bir düzen içerisinde yerleştirmelidir. Başlık ve slogan gibi sözel unsurların sıralamasına dikkat edilmelidir. Bu düzen, hedef kitlenin algılamasındaki sıralama ön planda tutularak oluşturulmalıdır.

2.1.6.4. Farkedilirlik

Farklı birçok disiplini de içine alan grafik tasarım, tasarımcının yaratım sürecinde geniş bir perspektif sağlamaktadır. Estetik ve işlevsellik kaygısı yaşayan

tasarımcı yaratıcı süreçte birçok sıkıntı yaşamaktadır. Hayal gücü yaratıcı sürecin olmazsa olmazıdır. Sadece belirtilen kriterlere uymak değil hayal gücünün sınırlarını da zorlamak gerekir.

Emre Becer (2008), afişte imgelerin düzenlenme şekillerine faydalı olabilecek birtakım önerilere bulunmuştur. Bu öneriler;

1. Afişteki imge sayısı en fazla üç olmalıdır. Tipografik unsurlar, fotoğraf illüstrasyon ve zemin, afiş üzerinde yer alan üç farklı imgedir.

2. Afişteki sözel unsurlara az yer verilmelidir. Kısa tutulan başlık ve sloganlar mesajı hızlı iletir. Sözcük sayısı arttıkça okuma zorluğu artar.

3. Fotoğraf veya illüstrasyon, afişte olabildiğince büyük ölçekte kullanılmalıdır.

4. Sözel unsurlar ve imgeler birbirini desteklemeli, açıklayıcı, yorumlayıcı ve tezat oluşturan bir alaka kurularak ilişkilendirilmelidir.

5. Süslü ve dekoratif yazı karakterleri yerine, daha sade, okunaklı yazı karakterleri kullanılmalıdır.

6. Geniş renk yüzeyleri kullanılmalı, kroması yüksek canlı renkler tercih edilmeli, renkler arasında güçlü renk kontrastları oluşturulmalıdır.

2.2. Göstergebilim

Göstergebilimin varlığını göstermesinin, çok eskilere dayanmasına karşın yönteminin ve alanının tasarlanması, bir bilim dalı olarak ortaya çıkması ve adlandırılması 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra gerçekleşmiştir. Günümüzde bir çok bilim dalı göstergebilim kuramından, yöntemlerinden, ortaya çıkan bulgularından ve çözümlerinden yararlanmaktadır (Güneş, 2012, s. 2-32).

2.2.1. Göstergebilimin Tanımı

Gösterge ve bilim kavramlarından oluşan göstergebilim, göstergeleri inceleyen bir bilim dalı olarak tanımlanmaktadır. Her göstergenin bir anlamı vardır. Göstergebilim anlam, anlamlama, anlamın deşifre edilmesi konularını ele alan bir bilim dalıdır (Sayın, 2014 s.33). Pierre Guiard'a göre göstergebilim;

diller, belirtiler, düzgülerin oluşturduğu, gösterge dizelerini inceleyen bir bilimdir (Guiraud, 2016, s. 8).

Mehmet Rıfat'a göre ise göstergebilim; anlamları çözümlerken aynı zamanda yeniden bir yapı inşa eden anlamlama göstergebilimi, diğer okuma tekniklerine eklenen yeni oluşturulan bir okuma biçimi değil, çözümlene ve okuma şekilleri konusunda ortaya atılan, tutarlı, kapsayıcı varsayımlar ağıdır. (Rıfat, 2002, s. 19). Kişilerin göstergelerden oluşan dünyada yaşadıklarını anlayıp çözümlene isteği, göstergebilimin bir bilim olmasına sebep olmuştur.

Göstergebilim Avrupa dillerinde, Almanca 'da *semyotik*, Fransızca 'da *semyoloji*, İngilizce 'de *semiotics* terimleri ile karşılırken Eski Yunancada gösterge işaret anlamına gelen Semeion sözcüğüne dayanır. İlk olarak tıp dilinde kullanılan Semiyoloji terimi, "hastalık belirtilerini deşifre etmek" anlamıyla kullanılmaktaydı. (Akerson, 2016, s. 49). Göstergebilime ilk olarak adını veren kişi İngiliz kökenli filozof John Locke (1632-1704)' tur. Göstergeleri çözümlene tekniğini "semeiotike" olarak isimlendirmiştir. Sonrasında neredeyse eşzamanlı olarak göstergebilimle ilgilenen ve birbirlerinden haberleri olmayan Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914) ile İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure (1857-1913) bu alana büyük katkı sağlamışlardır. (Çağlar, 2012).

Barthes'a (1993) göre göstergebilim ilkeleri yapısal dilbilim kaynaklı dört başlık altında toplanmaktadır;

- 1.Dil ve Söz
- 2.Gösteren ve Gösterilen
- 3.Dizim Ve Dizge
- 4.Düzanlam ve Yananlam

Göstergebilim, yaşamın birçok alanında (*tıp, görsel sanatlar, edebiyat vb.*) etkin olarak kullanılmaktadır. Bu çalışma da özellikle çizgi sinema film afişlerinde kullanılan göstergeleri açığa çıkararak anlamın ne olduğundan çok bu anlamın ne biçimde oluştuğu ve nasıl üretildiğine yönelik çözümlene imkânı sunmaktadır. Büyük bütçe ve emek verilerek hazırlanan sinema filmlerinin izleyicileri kendine çekmesinde, hazırlanan afişlerin de önemi çok büyüktür. Hazırlanan bu afişlerin kitleler üzerinde etkili olabilmesi için de, vermek istediği anlamı belirli bir düzen içerisinde sunması gerekmektedir.

2.2.2. Gösterge

İnsanlar göstergeler, imgeler, biçimler ve simgelerle çevrili olan bu dünyada yaşamak zorundadırlar. Göstergeler, insanlar tarafından iletişim kurmak için üretilmişlerdir. Herhangi bir düşünceyi, görüşü veya yeni çıkan bir ürünü göstergeler yoluyla başkalarına aktarırız. Düşünmek, göstergeleri kullanarak onları işletmek demektir (Günay ve Parsa, 2012, s. 13). Gösterge dizgeleri bilimi anlamına gelen göstergebilim, göstergelerden oluşmaktadır. Yani ilke olarak göstergeler bu bilimin temelini oluşturmaktadır (Guiraud, 2016, s. 17)

Göstergebilim yukarıda da belirtildiği gibi, göstergelerden hareketle yola çıkmaktadır. Göstergelerin anlamlandırılmasıyla bütünlük kazanmaktadır. Genel olarak bakıldığında bir şeyin yerini alabilecek başka bir şey, ya da her türlü nesne, biçim veya olguya gösterge denir (Adalı, 2003, s. 17).

Göstergeler genellikle kendinden farklı şeyleri temsil ederler. Yerini aldıkları şeyler (*şekil, işaret, simge vb.*) gösterge olarak kabul edilmektedir. İnsanlar arasında iletişimi sağlayan doğal diller dizgelerden oluşmaktadır. Dizgeler ise göstergelerin aralarında kurdukları bir sistemle oluşmaktadır. Dizgeler farklı gereçlerin (*doğal diller, trafik işaretleri, çeşitli jestler, edebiyat, resim, ses, müzik, görüntü vb.*) bir araya gelmesiyle anlamlı bir bütün oluşturmaktadır. Bu anlamlı bütünleri oluşturan gereçler gösterge olarak kabul edilmektedir. Göstergeler iki boyutta incelenmektedir. Bunlar ses ve kavramdır. Dilbilimciler sesi gösteren, kavramı ise gösterilen olarak ifade etmektedirler (Rıfat, 2014, s. 11-12).

Saussure, göstergebilimi ilerde kurulacak bir dal diye nitelendirmiştir. Zaman içerisinde dilsel göstergeler üstüne yaptığı çalışmaların sonucu olarak ulaştığı çeşitli tanımlamalar, göstergebilimin temelini oluşturmuştur. Dilin, kavramları karşılayan bir göstergeler olduğunu belirtirken, göstergesel sorunların yine en iyi dilin incelenmesiyle çözülebileceğini belirtmiştir. O'na göre dil öncelikle sözcüklerden oluşan bir dizgedir. Fakat dil göstergesinin bir isimle bir nesneyi bir araya getiremezken, bir kavramla bir göstergenin ses yapısını oluşturan işitimi imgesini bir araya getirebileceğini söylemektedir (Saussure, 1998, s. 47). Saussure göre; bir gösterge, fiziksel şekilden ve çağrıştırdığı kavramdan oluşurken, bu kavramın da dış dünya da bir algılaması bulunmaktadır. Bu nedenle

gösterge, gerçeklikle yalnızca onu kullanan insanların aracılığıyla ilişkilendirilmektedir (Fiske, 2003 s. 64).



Şekil 1. Saussure'ün Anlam Öğeleri

Kaynak: <https://afyonluoglu.wordpress.com/2011/04/30/iletisim-anlam-ve-gostergeler/>

Charles Sanders Peirce (1839–1914), göstergelerin mantıkla ilişkisini irdelerken göstergeler kuramını oluşturmuştur. 19. yüzyılın ikinci yarısında göstergebilim alanında üç büyük düşünürden biri olarak ifade edilen Peirce ve göstergebilim kuramı, deneysel olmayan, temeli mantığa ve felsefeye dayanan bir bilim dalıdır. Peirce, göstergebilim (semiyotik) kuramını mantıkla özdeşleştirirken dilbilimle ilişkilendirmemektedir. Saussure'den farklı olarak göstergeyi anlamlandırırken ikili değil de üçlü karşıtıklara dayandırmasıdır (Kıran ve Kıran, 2006, s. 322). Peirce, gösterge ve nesnesi arasındaki ilişkiyi de üç kategoride sınıflandırır: "Gösterge ve nesnesi arasındaki benzerlik ilişkisine dayalı görüntüsel gösterge (icon), gösterge ile nesnesi arasındaki doğrudan bağlantıya dayalı belirtisel gösterge (index) ve gösterge ile nesnesi arasındaki nedensizlik ilişkisine dayalı simgesel gösterge (symbol)" dur. (Fiske, 2003, s. 71)

Peirce, göstergeyi üç aşamada değerlendirirken bu üç aşama arasındaki bağı şu şekilde kurmuştur. Ona göre, nesnesiyle doğrudan ve gerçek bir bağla ilişkili olan göstergeler belirti olarak ifade edilmektedir. Örneğin, dumanın ateşin belirtisi olması, hapşırmanın ise soğuk algınlığının bir belirtisinin olması gibi (Gökçe, 2002 s. 61). İkinci aşamada ise görüntüsel gösterge yer almaktadır. Görüntüsel gösterge (ikon) terimi geniş anlamda ve kendisi ile gösterdiği şey arasında ayırım bulunmayan bir gösterge türüdür (Gürel, 2008, s. 21). Kadın fotoğrafı görüntüsel bir göstergeye örnek olabilir. Simgelerde ise bu durum daha farklıdır. Biçim ve içerik arasındaki nedenli bir ilişki yoktur. Fakat uzlaşmaya

bağlıdır. Simge, gösterenle gösterilen nedensiz bir anlaşma veya uzlaşımın bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Elma kavramı (gösterilen) ile farklı bir dildeki elma sözcüğü (gösteren) arasında bir hiçbir benzerliğin olmayışı bu duruma örnek olarak verilebilir. (Fiske, 2003, s. 71). Buradaki ilişkinin nedeni yoktur ve bu yüzden simgeseldir. "Konuşma sözceleri, dinleyicinin zihninde bunlara karşılık gelen göstergeleri (yorumlayanlar) belirler. Yani simge ve yorumlayan birbirinden ayrılamaz" (Lechte, 2006, s. 26).

Kavramlar göstergenin anlamsal içeriğini oluştururken, işitimi imgesi ise ses yapısını oluşturmaktadır. Yani göstergeler dizgesinden oluşan dil, yapısal niteliğini ses yapısına bağlı olarak ortaya koyar. Anlamsal içerik ise bu durum sonucunda kendine bir yapı oluşturmaktadır.

2.2.3. Göstergelerin Anlamlandırılması

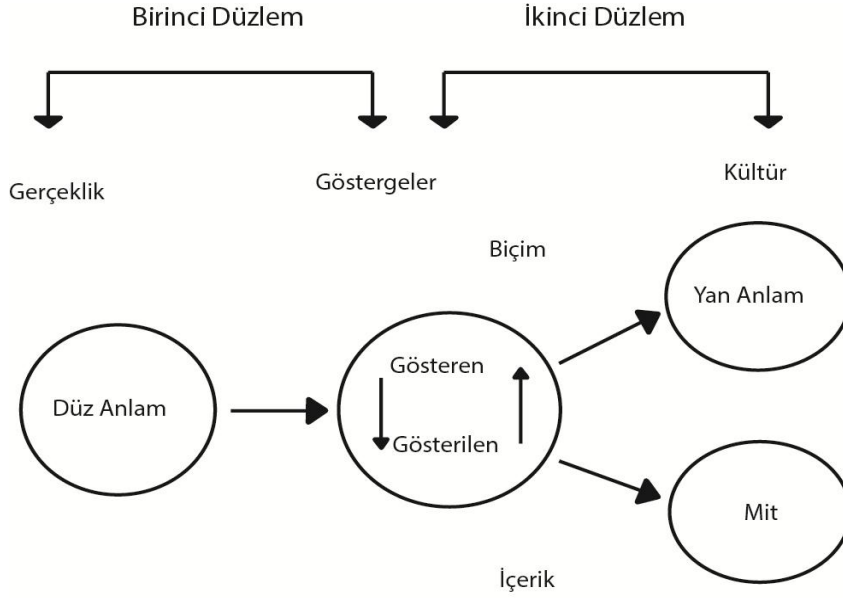
Anlam, konuşan kişinin niyetini işaretlere, cümlelere, sözcük ve sembollere aktarılmasıyla ortaya çıkar (Searle, 2006, s.161). Göstergebilim bir anlamlama bilimidir. Anlamlama göstergebilimi çözümlenme bir okuma eylemidir ve metin içerisinde katmanlara inerken ima edilen anlamların nasıl düzenlenip bir araya gelerek üretildiği üzerinde durur (Rıfat, 2018, s. 29). Yani göstergebilimin temeli anlam, anlamlama durumu ve anlamın oluşumu üzerine dayanmaktadır (Günay, Parsa, 2012, s.23) diyebiliriz.

Göstergeyi tek olarak incelediğimizde, bir kavram olabilecek, soyutlanabilecek durumlar gösterebilir. Bir bağlam içinde kullanıldığında kesin bir anlam kazanmaktadır. Örneğin 214 göstergesi, bir otel müşterisi için oda numarasını çağrıştırırken, bir yarışmacı için sıra numarası olabilmektedir (Akerson, 2016). Bu yüzden göstergelerin cümle içerisinde nasıl bir bağlamda kullanıldığı, ona yüklenecek anlamı belirlemektedir.

John Fiske anlam üzerine bir takım çalışmalarda bulunmuştur ve iki anlam modeli üzerinde durmuştur. İlki C.S. Peirce, diğeri ise Ferdinand de Saussure' ün anlam modelleridir. Peirce, göstergenin ne gönderdiği ve alıcılarını üçgen bir model içine oturarak bunların birbirleriyle yakından ilişkili olduklarını söylemektedir. Saussure ise göstergenin, gerçekte insanların ona yüklediği kavramlarla ilişkilendirilebileceğini savunmaktadır (Fiske, 2003, s. 63-64).

2.2.3.1. Düzanlam

Düzanlam nesnelerin zihnimize bıraktığı yansımalarıdır. Nesnelerin olduğu gibi algılanmasıyla oluşur. Bu algılamalar kişiden kişiye farklılık gösterebilir. Kültür ve kişisel özellikler bu durumu etkileyebilir (Kağıtçıbaşı, 2000). Anlamlandırmanın birinci düzeyini, Barthes'ın üzerinde durduğu düzanlam oluşturmaktadır. Bu düzey göstergeyi oluşturan gösteren ve gösterilen arasındaki bağı ve göstergenin dışsal gerçeklikte nasıl ilişki kurduğunu betimler. Barthes buna düzanlam demektedir (Fiske, 2003, s. 116). Fakat düzanlam toplumun çoğunluğu tarafından aynı algılanmaktadır. Örneğin bir lambayı gören kişinin kafasında canlandırdığı görüntü o kişide lamba kavramını çağrıştırmaktadır. Böylece aralarında direkt bir çağrışım oluşmaktadır.



Şekil 2. Roland Barthes'in Anlamlandırma Şeması

Kaynak: John Fiske; İletişim Çalışmalarına Giriş; Çeviren: Süleyman İrvan; Ark Yayınları; Ankara; 2003; s. 120.

2.2.3.2. Yananlam

Barthes'ın ikinci anlamlandırma düzeyini yananlam oluşturmaktadır. Yananlam göstergenin alıcıda kişisel ve kültürel değerleriyle şekillenerek oluşturduğu anlamı betimlemektedir (Fiske, 2003 s. 116). Yananlam, bir sözcüğün kullanımı sırasında düzanlamına eklenen duygu, düşünce, heyecan ve kültürel

değerlerle farklılaşan ikincil anlamı oluşturmaktadır. Yani yananlam o dili kullanan bireylerin kişisel özellikleri ve yaşamışlıklarıyla şekillenmektedir (Sığırcı, 2017, s. 276). Örneğin yenge kavramını ele alırsak, sokakta bir erkek herhangi bir kadına yenge diye seslenebilir. Aslında kadın onun gerçek yengesi değildir. Yenge sözcüğü yananlamıyla kullanılmıştır. Kültürümüzde kardeş eşleri için kullanılan yenge kavramının bir tür dokunulmazlığı vardır. Yani bir erkek sokakta hiç tanımadığı bir bayana yenge diye seslendiğinde ‘sana kötü gözle bakmıyorum’ mesajını yollamaktadır (Akerson, 2016 s. 114-115).

Göstergelerin yan anlamlarının olması için mutlaka düzenlamlarının olması gerekmektedir. Pierre Guiraud’ a göre düzenlam, gösterilenin olduğu gibi algılanmasıyla oluşurken, yananlamlar ise göstergeyi, biçimsel ve işlevsel açıdan kattığı bir takım özel değerlerle anlatmaktadır :” Bilim” de, ‘’şiiir” de, ‘’argo” da vb. kullanılan herhangi bir sözcük, anlattığı gösterileni yananlam olarak vermektedir (Guiraud, 2016 s. 45). Yananlamlar değişkenlik gösteren bir yapıya sahiptir. Çünkü göstergeler insan zihninde değişik anlamlar çağrıştırmaktadır. Bu durum anlam çeşitliliğinin artmasına sebep olmaktadır.

2.2.3.3.Mitler

Mitler karmaşık bir yapıya sahip, kültür yansımalarıdır. Bir şeyin nasıl var olduğunu yaratıldığını anlatır. Mitler, nesilden nesile, toplumdan topluma aktarılan, insanların inanç sistemini açıklayan simgeler veya göstergeler olarak da adlandırılabilir. Buradan yola çıkarak diyebiliriz ki; bir halkın kültürünü ya da tarihi anlamak hayal ürünü hikâyeler olmadan mümkün değildir. Her toplumun yaratılış miti kendine özgüdür. (Tıgılı, 2012 s. 42-43).

“Mit bir kültürün, gerçekliğin ya da doğanın bazı görünümünü açıklamasını ya da anlamasını sağlayan bir öyküdür. İlk mitler yaşam ve ölüm, insan ve tanrılar, iyi kötü hakkındadır. Bizim sofistike mitlerimiz ise erillik ve dişilik, aile, başarı, İngiliz polisi, bilim hakkındadırlar” (Fiske, 2003, s. 118).

2.2.3.4.Eğreltileme (Metafor)

Metafor, bir sözün gerçek anlamı dışında, farklı bir söz yerine kullanılmasıdır. Metaforda soyut bir ifadeyi anlatmak için, soyut olamayan somut bir nesneden faydalanılmaktadır. Somut nesne, soyut kavramla özdeşleşmektedir.

Örneğin terazi görüntüsü adalet kavramı ile özdeşleşirken; güvercin, barış kavramı ile özdeşleşmektedir. Bu metaforlarda gösterenler terazi ve güvercin, gösterilenler ise adalet ve barıştır. Kıyaslamalarda “gibi” ya da “kadar” kelimeleri ile değer bildirilir (Berger, 1996, s. 29).

“Düz degismeceye karşıt olarak, dizisel bağıntılar düzleminde, ortak anlam birimcikler kapsadıklarından aralarında eşdeğerlik ilişkisi kurulan anlamlı öğelerden birini öbürü yerine ve karşılaştırma yapılmasını sağlayan sözcükleri (Ör. gibi) kaldırarak kullanma sonucu oluşan değişmece türü” (Vardar, 1980, s. 73). Örn. hayatının baharında sözünde, gençlikten bahsedilmektedir.

Metaforik anlamlar, sadece ulusal veya bölgesel anlamlar taşıyabileceği gibi uluslararası anlamlarda taşıyabilmektedir. Grafik tasarım, görüntüleri metaforik olarak en çok kullanan alanlardandır. Reklamcılık alanında da metafor kullanımı oldukça yaygındır.



Görsel 15. Bayer Asprin İçin Adolfo Murillo Tarafından Hazırlanan Reklam Afişi

Kaynak: <http://www.dijitalajanslar.com/yaratıcı-reklam-afisleri/>

2.2.3.5.Düz Değişmece(Metonimi)

Metonimi bir bütünü temsil eden parçadır. Yani birbiriyle doğrudan ilişkili nesnelerin veya kelimelerin birbirinin yerine kullanılmasıdır. Taç ve Krallık gibi. (Elden & Okat Özdem, 2015, s. 167). Fiskeye göre düz değişmece parçayla bütünün birbirleriyle ilişkilendirilmesi sonucu oluşur. Parçalar bütünü işaret etmelidir. Jakobson'a göre ise Romanın vazgeçilmezi düz değişmeceler, şiirin ise eğreltilmelerdir (Fiske, 2003, s. 127).

2.2.4. Göstergelerin Anlamlandırılma Biçimleri

Mesajın, göstergeler yardımıyla taşındığı düşünülürse, göstergelere yüklenen kültürel kodların iyi kurgulanarak yerleştirilmesi gerekmektedir. Göstergelerin taşıdığı anlamları çözümleyebilmek için ise kodların doğru aktarılmasıyla mümkün olmaktadır.

Göstergelerin anlamlandırması Saussure göre, iki dilsel bağlantı üzerinde gerçekleşebilir. Bunlardan birincisi dizgisel boyut, ikincisi ise dizimsel boyuttur. Dizisellik uzamlardan oluşur ve tek yönlüdür. Dizimsellik ise çeşitli bağıntılarla birbirine bağlanarak çağrışımlar oluşturan anlam öbeklerdir.

Dizisel ve dizimsel boyut başlıkları altında göstergelerin anlamlandırma biçimleri şu şekilde irdelenmiştir.

2.2.4.1.Dizisel Boyut

Dizisellik birçok gösterge içinden en uygununu seçerek, diğerlerinden ayırmaktır. Dizisellik tek yönlü, çizgisel dikey boyuttan oluşmaktadır. Her birim de bir göstergedir. Bu birimlerin etkileşimi çağrışım yoluyla beyinde gerçekleşmektedir. (Parsa, 2008 s. 116). Örneğin, telefon çeşitleri birimler dizisini oluşturur. Telefon seçerken android veya ios işletim sistemine sahip telefonu kullanmayı tercih etmek, anlam oluşturan dizisel boyuttur. Bir dizide bulunan tüm birimler benzer özelliklere sahip olmalıdır. Fakat bir dizideki her birimin, diğer birimlere göre bariz bir şekilde farklı olması gerekmektedir. Örneğin, yüzlerce ağaç içerisinde bulunan bir meşe ağacı dizisel boyuttur. Dizisel çözümlemede seçilen şeyin anlamını, zıtlıklar ve seçilmeyen şeyler, belirlemektedir.

2.2.4.2.Dizimsel Boyut

Dizimsel boyut, istenilen birimlerin yan yana gelmesiyle bir anlam oluřturmasıdır. Dizimsellik yatay birimlerden oluřan bir boyuttur. Bir dizim birimlerini peř peře dizebilmektedir. Birimler belli kurallara uygun bir řekilde bir araya gelmelidir. Sözcüklerin sıralanarak cümle oluřturması bu duruma örnek olarak verilebilir. Dizimler için kurallar ve uzlařımlar, birimlerin diziliři açısından önemlidir. (Sıđırcı, 2017 s.79-80). “Ayrıca bir dizimden seçilen gösterge, o dizimdeki diđer göstergelerle olan iliřkisinden etkilenebilmektedir. Bir göstergenin anlamı, kısmen dizimdeki diđer göstergelerle olan iliřkisi tarafından belirlenmektedir” (Fiske, 2003 s. 84). Bazen birimler zaman içerisinde peř peře dizilmeden, aynı zamanda da algılanabilmektedir. Fotođraf buna örnek olarak gösterilebilir.

2.2.5. Kodlar

Kodlar, toplumun ortak kanaatiyle kabul edilmiř kuralları düzenleyen ve açıklayan iřaretlerden meydana gelen bir sistemdir. Kodlar yollanan mesajın, alan tarafından aynı biçimde algılanmasını sađlamaktadır. Bu sebeple iki tarafında aynı kodu kullanması gerekmektedir. Yoksa iletiřim sorunu yařanmaktadır. (Parsa, 2008, s. 117). Anlařılacađı üzere yařamın tüm anları kodlardan oluřmaktadır. Göstergelerin belirli bir düzen içinde sunulduđu bu sistemler, tüm toplumun uzlařımı sonucunda ortaya çıkmaktadır.

Kod, toplumun kabul ettiđi kuralları açığa çıkaran, bir düzene oturtulmuř iřaretlerden meydana gelen bir sistemdir. Yařamın tüm alanlarında, tüm sanayi ürünleri ve reklam sektörünün temelinde de kodlar bulunmaktadır. (Güvendi Kaptan, 2017, s. 115) Yani yařamın her alanında var olan ve göstergelerin anlařılmasını kolaylařtıran kurallar ya da iřaretler sistemi kodlardan oluřmaktadır diyebiliriz. Aklımıza gelebilecek her bir řey kod olabilir (*renkler, mimikler, surat ifadesi, giyim tarzı, aydınlatma, jest ve mimikler vb.*)

İletiřim kodları ařađıdaki özelliklere sahiptir (Parsa, 1994 s. 110):

1. Kodlar içlerinde dizesel bir boyuta sahiptir. İçlerinde birim dizileri bulundurlar.
2. Kodlar dizimsel boyut açısından düzene sokulmaktadır. Böylelikle anlamlı bir řekilde nasıl bir yol çizerek birleřeceđini belirlemektedir.

3. Kodların birimi olan göstergeler, anlamı oluştururlar ve taşırlar.
4. Kodlar toplumlar tarafından üretilirler. Toplumsal bir geçmişe veya uzlaşmaya dayanırlar.
5. Kitle iletişim araçları aracılığıyla yayınlanabilir özelliktedirler.

2.2.6. Göstergelerin Semiyotik Açıdan Değerlendirilmesi

Göstergelerin semiyotik açıdan değerlendirilmesi sentaktik düzey, semantik düzey ve pragmatik düzey olmak üzere üç aşamada incelenmektedir. Aşağıda bu düzeyler açıklanmaktadır.

2.2.6.1.Sentaktik düzey (İmgedizimsel)

Sentaktik düzeyde, göstergeleri oluşturan öğelerin bir araya geliş şekli ve bu öğelerin birbiriyle olan iletişimleri araştırılmaktadır (Rıfat, 2014 s. 34). Yani göstergelerin diğer göstergelerle olan diziliş ilişkileri incelenmektedir.

Sayın'a göre ise imge dizimsel yaklaşımda tasarım öğelerinin değerlendirmesi için aşağıdaki sorulara cevap aranmalıdır (Sayın, 2001 s. 85).

1. Gösterge (*metin, afiş, resimleme vb.*), genel görünüm açısından tutarlılık içinde midir?
2. Göstergeyi oluşturan öğelerin (*amblem, resimleme, metin, renk, piktogramların vb.*) birbirleriyle olan ilişkileri nasıldır?
3. Gösterge bilinen bir şeyi mi yansıtmaktadır; yani ne kadar özgündür?
4. Gösterge var olan alışkanlıklar ve kurullarla (*inanç, beğeni, hukuk vb.*) mı örtüşmektedir? Trend öğeler içerir mi; neden?
5. Göstergeyi (örn. afiş) oluşturan öğeler veya göstergelerden (*yazı, renk, görüntü vb.*) en etkili olması beklenen –en önce - algılanabilmekte midir?
6. Gösterge ve göstergeyi oluşturan öğeler, başka bir dizge sisteminin oluşturulmasıyla da kullanılabilir mi; neden?

2.2.6.2.Semantik düzey (Anlambilimsel)

Anlamlandırma süreci etkin bir süreçtir. Anlam herhangi bir iletide düzgün bir şekilde hazır olabilecek, sabit düzene sahip bir kavram değildir. Anlamı oluşturmada gösterge, yorumlayıcı ve nesne arasında güçlü bir etkileşimin olması gerekir. Zaman içinde değişiklik gösterebilir. (Fiske, 2003 s. 69).

Peirce ve Saussure anlam modeli geliştirerek, anlam yapısının özelliklerini incelemişlerdir. Dilbilimci Saussure, göstergeyle sistemdeki diğer göstergelerin kurduğu ilişkiye değer adını vermektedir. Saussure'e göre anlamı değer kavramı belirlemektedir. (Rıfat, 2014 s.237). Felsefe ile uğraşan Peirce ise, göstergelerin anlamları üzerinde durarak gösterge ile gösterilen arasındaki bağı incelemiştir (Rıfat, 2014 s. 34).

2.2.6.3. Pragmatik düzey (Edimbilimsel)

Pragmatik düzeyde, gösterge ve anlam aktarımı yaptığı alıcı arasındaki ilişki incelenmektedir. Dilbilimci Moris'e göre; dil ve kullandığı simge arasındaki bağı irdeleyen dilbilim alanına pragmatik adını vermektedir. Dil ve dilin simgesel nesnesi ile bağınyı inceleyen dilbilim bölümüne semantik ve simgelerin bir araya gelirken ki biçim ve kurallarını araştıran bölümüne ise sentaks denir (Hançerlioğlu, 1993 s. 233).

2.2.7. Göstergebilimin Grafik Tasarımdaki Yeri

Göstergeler, onlara yüklenen anlamlar sayesinde okunmaktadırlar. Göstergebilim bir anlamlama bilimidir. Anlamlama göstergebilimi çözümlene bir okuma eylemidir ve metin içerisinde katmanlara inerken ima edilen anlamların nasıl düzenlenip bir araya gelerek üretildiği üzerinde durur (Rıfat, 201 s. 29). Grafik tasarımı mesajını hedef kitleye iletirken göstergeleri ustalıklarla bir araya getirmelidir. İletişimi sağlayan şey; göstergelerin oluşturduğu iletidir. Alıcı gönderilen iletiyi, gönderi kaynağının oluşturduğu anlamla birlikte bağlantı kurarak, anlam oluşturmaya yönlendirilmektedir. Gösterge sistemleri ve kodlar örtüşüyorsa kişilerin iletiye yüklediği anlamlar birbirine yakın olacaktır. Bu yaklaşımla birlikte iletişim çalışmaları farklı bir boyut kazanırken karşımıza farklı terimler çıkarmak durumunda kalmıştır. Gösterge, görüntüsel gösterge (ikon), anlamlandırma, belirtisel gösterge (index), yananlam düzenleme, gibi terimler değişik anlam üretme yollarına göndermede bulunmaktadır. (Fiske, 2003 s. 61-62).

Görsellerin oldukça önemli hale geldiği günümüz toplumunda görsel anlatım biçimleri ve görsel öğeler, kültürlerin önemli bir aktarıcısı haline gelmiştir. Her gösterge bir düzenleme sahiptir. Fakat bir sanat yapıtında ilgili

göstergelerin yoruma açık bir tarafının da olması, alıcının da yorumlayabileceği, boşlukları doldurabileceği bir bölümünün olması gerekmektedir.

Günümüzde kullanılan tanıtımlar düşünüldüğünde, okuyucunun tamamlaması gereken bir çok anlatım biçiminin kullanıldığı görülmektedir. Bu durumun başarısı grafik tasarımda anlam kurgusunun bilinçli bir sistem içerisinde oluşturulmasına bağlıdır. Oluşturulan kurgunun anlamlandırılması birikim gerektirir.

İnsanın göstergelerle dolu bir dünyada yaşadığını söyleyebiliriz. İletişim kurmak için insanlar göstergeler yaratmışlardır. Bir düşünceyi, görüşü veya bir ürünü tanıtmak için göstergelerden yardım almaktayız. Düşünmek, göstergeleri çalıştırmak demektir. Düşünme işleminin varlığı, paylaşılması ve gelişmesi göstergeler aracılığıyla gerçekleşmektedir. Göstergelerin doğru algılanabilmesi ise eğitim, deneyim ve toplumsal olmakla alakalıdır (Günay ve Parsa, 2012 s. 12-13).

Grafik tasarımda göstergelerin anlamlandırılması, üretilen ürünün nasıl biçimlendiği ve düşünce modelinin, doğru düzenlenmiş bir sistemde nasıl kurgulandığıyla alakalı olduğu bilinmektedir. Bu sistem doğru oturtulursa anlamlandırma istenilen bir şekilde gerçekleşecektir. Anlamlar da içlerinde birbirleriyle tutarlı ilişkiler ağı bulundurmaktadır. Bu durum grafik tasarımında var olma sebebiyle örtüşmektedir.

İletişim sürecinde mutlaka gösterilen ile gösterilen arasındaki çağrışımlar kullanılmaktadır. Grafik tasarım ürünlerinde metin anlamının çözülebilmesinde de gösteren ve gösterilen arasında bulunan ilişkinin çağrışımları önem oluşturmaktadır. Grafik tasarım hedef kitleye iletilen mesajların görsel boyutuyla ilgilidir. Tasarımın merkezinde görüntü, yazı, illüstrasyon gibi öğelere yüklenen anlamlar vardır. Bu anlamlar deneyimler aracılığıyla yüklenmektedir. (Ambrose ve Aono-Billson, 2013 s. 111).

Grafik tasarımcı çalışmasını hazırlarken, göstergebilimsel açıdan bir takım aşamaları göz önünde bulundurmalıdır. Metinde bulunan başlıca göstergeleri ayırıp çözümlerinin yapılması, gösterenin ne olduğu ve neyi işaret ettiği, dizgenin nasıl oluşturulacağı, doğru kodların kullanımının mesajı iletmede başarısı, hangi toplum bilimsel konuların tasarımın kapsamına alındığı, kurgusal anlamda düşünülmesi gereken aşamalarıdır.

Metnin dizimsel yapısı açısından bakıldığında metin içindeki göstergelerin nasıl sıralandığı önemlidir. Çünkü göstergeler anlamı oluştururken birbirleriyle etkileşim içindedirler. Metnin oluşturulurken çalışma alanında kullanılan araç seçimlerinin anlama katkısında önemlidir. Örneğin, ne tür bir çekim yapılacağı, kamera açısı, ışık renk, çekimin yapılacağı saat seçiminin anlama katkısı olmaktadır. Son olarak da hangi grafik sanatlar tekniğinin kullanılacağı belirlenmesinin hedef kitleye iletilen mesajın düzgün bir şekilde ulaşmasında faydalı olmaktadır.

Grafik tasarım ürünlerinin amacı anlam aktarmak olduğu için, tasarımda kullanılan metnin içeriği kadar estetik ve çekiciliğiyle izleyicide yer etmesi de önemlidir. Sanat ürünlerinin derinlemesine algılanması ve anlamlandırılması aşamasında göstergebilim verilerinden faydalanmak gerekmektedir.

2.2.8. Göstergebilimin Afiş Tasarımına Katkısı

Grafik tasarımın bir iletişim aracı olduğunu söyleyebiliriz. Grafik tasarımın en önemli ürünlerinden biri olan afişin işlevi, mesajı doğru bir şekilde iletebilmesindedir. Tasarımcı afişi tasarlarken doğru kodlama yöntemini kullanarak amacına ulaşabilmektedir. Çünkü görsel kültür sadece görüntülerle bir şey anlatılmasının ve bilgi aktarılmasının yanısıra, farklı bir gerçeklik algısı istemektedir. (Ümer, 2017 s. 1546). Yeterli düzeyde göstergebilim bilgisiyle oluşturulan bir anlatım biçiminin, mesajı iletilmesini kolaylaştırdığı söylenebilir.

Emre Becer'e (2008) göre; "Grafik, görüntülerle yani görsel olarak algıladığımız şeylerle ilgilidir. İletişim ise insanların aralarında gerçekleştirdiği her türlü bilgi alışverişidir. Böylelikle grafik iletişim, görüntülerle oluşturulan bilginin alınıp verilmesi olarak açıklanabilir" şeklindeki ifadesi bilginin görsel imgelerle doğru bir şekilde kullanımının önemine değinmektedir. Görüntüye bilgi yükleme çabası, beraberinde algı ve estetik kaygıları da ortaya çıkarmaktadır. Tasarım elemanlarının (*biçim, doku, renk, çizgi, yön gibi*) biraraya geliş şeklinin insanlar üzerinde bıraktığı etkiler önemlidir. (Yücel ve Uğur, 2018 s. 258) Afişte kullanılan imgeler, alıcısının dünyaya bakışı, aldığı eğitimi ve kültürel birikimi ile şekilleneceğinden çok katmanlı bir anlam dizisi yaratmaktadır.

BÖLÜM 3

3.1. Afiş Tasarımında Göstergeler ve Uygulamalar

Bu bölümde 2010-2017 yılları arasında yapılmış on adet çocuk film afişi göstergebilimsel yaklaşımlarla irdelenmiş ve bu afişlerin grafik dil açısından uygunluğu ortaya konmuştur.

3.1.2. 2010-2017 Yılları Arasında Yapılmış Çocuk Film Afişleri Örnekleri

Çocukluk dönemi gelişimsel açıdan farklı evrelerden oluşmaktadır. Her ne kadar pozitif bilim çocukluğun başlangıcını doğum olarak kabul etse de çocukluğun bitişi bazen tartışmalı olabilmektedir (Akyüz, 2013). Ancak ulusal ve uluslararası düzenlemelerde çocukluk ile ilgili somut sınırların çizildiği ve 18 yaşın çocukluk için üst sınır olarak kabul edildiği görülmektedir (Akyüz, 2013; UNİCEF, 2004). Ayrıca çocuklar fiziksel ve psikolojik olarak yetişkinlere göre pek çok farklılığa sahip olduğu için yetişkinlerin minyatürü olarak görmek doğru değildir. Bu farklılık çocukları hedef alan tasarım süreçlerinin de şekillenmesine sebep olarak kendine has sektör oluşturmaktadır. Animasyon sektörü de büyük kazançlar sağlayan teknolojik alanlardan bir tanesidir. Canlandırma anlamına gelen animasyon, canlı ve cansız varlıkları canlandırma tekniğiyle izleyiciye fantastik bir dünya sunmaktadır. Dizi, film, çizgi film, reklam filmi gibi alanlarda sıkça tercih edilmektedir.

Aşağıda çözümlenmesi yapılan, Imdb puanları 5 ve üstü olan, çocuk yaş aralığı 5 üstü ve genel izleyici kitlesine hitap eden, hayvan ve cansız nesnelerin kişiselleştirildiği çizgi animasyon türünde ve Türkiye’de de vizyona girmiş, 10 adet çocuk film afişi tez çalışmasında yer almaktadır. Bu çizgi film afişleri göstergebilimsel açıdan irdelenirken, teknik göstergeler ve anlam aktarımı açısından olumlu ve olumsuz yönleri ortaya konularak değerlendirilmektedir.

3.1.2.1. Buz Devri 5 Çizgi Filminin Afişinin Göstergibilimsel Analizi

Filmin orijinal adı: Ice Age: Collision Course

Tür: Animasyon, Komedi

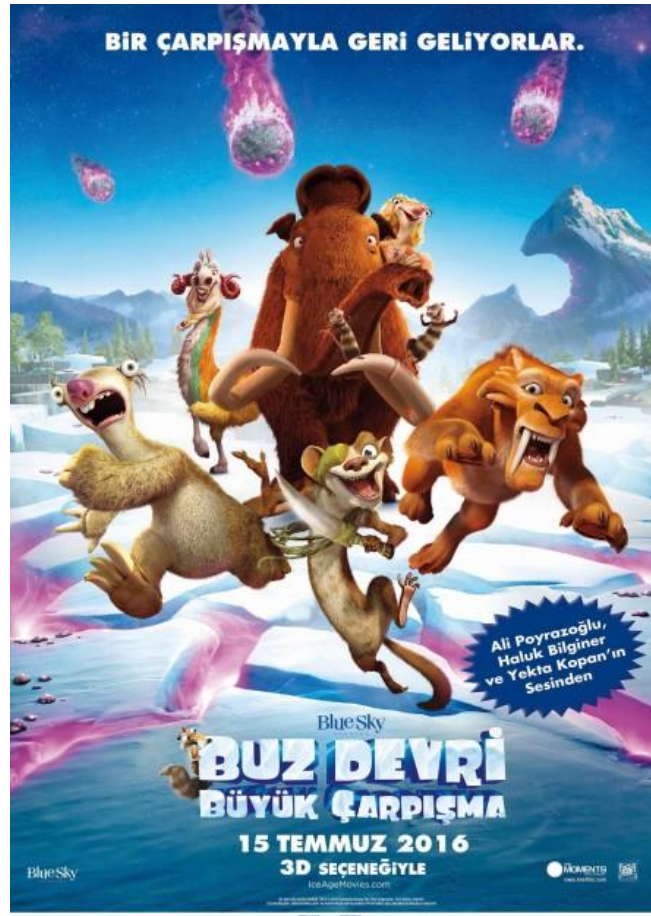
Vizyon Tarihi: 15 Temmuz 2016

Yapımı: 2016- ABD

Süre: 99dk

Imdb Değeri: 5,7

Türkiye Puanı:7,5



Görsel 16. Buz Devri 5 Filmi Afiş Çalışması

Kaynak: <https://www.sinemalar.com/film/224041/ice-age-5>

3.1.2.1.1. Filmin Konusu

Serinin 5. Filmi olan Büyük Çarpışma, Scrat'ın meşe palamutunun peşindeki amansız takibinin onu uzaya kadar çıkarmasıyla başlamaktadır. Bu duruma Scrat'ın sakarlıkları da eklenince dünyanın sonunu hazırlayabilecek olaylar zinciri başlamaktadır.

Film Scrat'ın meşe palamudunu yakalamaya çalışırken, buzullar içerisinde kalmış bir uzay gemisine tesadüfen girmesiyle başlamaktadır. Gemide yaptığı sakarlıklar onun uzaya kadar çıkmasına neden olacaktır. Uzayda da aynı talihsizlik ve sakarlıkların devam etmesi sonucunda gezegenler yörüngeden çıkarak birbirine çarpmaya başlar ve parçalanırlar. Bu parçaların saçılması Dünya için büyük bir risk oluşturmaktadır. Saçılan parçaların bir kısmı Dünya'ya doğru ilerlemektedir. Özellikle bir tanesi Dünya'nın sonunu getirebilecek büyüklüktedir. Bu esnada her şeyden habersiz orman sakinleri keyifli zamanlar geçirmektedirler. Olaylar kahramanlarımız Manny (mamut), Diego (kaplan), Sid (miskin), Ellie (mamut), Crash ve Eddie (sıçan), Shira (kaplan), Ethan (mamut), Şeftali (mamut), Buck (sansar) etrafında gelişmektedir.

Olayların başladığı gün Manny ve Ellie'nin evlilik yıldönümü kutlaması yapılmaktadır. Gökten yağan ateş toplarını farkederler ve kaçışmaya başlarlar. Yere çarpan ateş toplarından kurtulduklarını düşündükleri anda karşılıklarına Buck çıkar. Daha önce onları başka sıkıntılı olaylardan kurtaran Buck, Dünya'ya çok büyük bir asteroidin yaklaştığını ve dünyadaki bütün canlıları yok edeceğini söyler. Düşmanlarından kaçarken yolda, kehanetlerin yazılı olduğu bir sütun bulmuştur. Her 100 milyon yılda bir dünyanın kozmik bir temizlenme yaşadığından ve sırada kendilerinin olduğundan bahseder. Dünya'ya çarpan son iki gökcismi de aynı noktaya çarpmıştı ve üçüncüsü de aynı noktaya çarpacaktır. Asteroidin çarpmasına 2 gün kalmıştır. Buck meteorun çarpmasını önlemek için bir plan öne sürer. Asteroid düşmeden önce onun yörüngesini değiştirebilirlerse kurtulabileceklerdir. Gök cismi dağa çarpmadan önce onu oraya çekenin ne olduğunu bulmak zorundadırlar. Dağa doğru harekete geçerler. Çarpışmanın gerçekleşeceği alana geldiklerinde daha önceki asteroidten kaldığını düşündükleri manyetik alana sahip büyük bir kaya parçasıyla karşılaştılar. Bu büyüklükteki bir manyetik parçasının asteroidi dağa çarpmadan geri iteceğini düşünürler. Fakat bu kaya parçasını yerinden nasıl oynatacakları hakkında hiçbir fikirleri yoktur. Tesadüf eseri bu kaya parçasının içine girdiklerinde burada yaşayan ve yaşlanmayan canlıların olduğunu görürler. Bu yere Geotopia adını vermişlerdir. Buradaki manyetik alanı oluşturan kristaller ve egzantirik şehir sakinleri dünyayı kurtarmak için tek umuttur. Geotopia'yı Shangri adında bir lama yönetmektedir. Sit'in buradaki manyetik parçayı koparmasıyla birlikte Geotopia yerle bir olur.

Kristaller serbest hale gelir. Dağda aynı zamanda volkanik hareketler başlamıştır. Dağın etrafındaki buhar deliklerini kristallerle tıkadılar ve kraterin ağız kısmına da büyük bir kristal parçası attılar. Buhar deliklerinin tıkanmasıyla birlikte dağ püskürmeye başladı ve içindeki büyük kristal parçası asteroite doğru hızla fırladı. Havada çarpışarak parçalandılar. Böylece dünya büyük bir felaketten kurtulmuş olur ve kahramanlarımız büyük bir mutluluk ve huzurla evlerine dönerler.

3.1.2.1.2. Afişin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Afişin Grafik Dil Açısından Betimlemesi: Afişe ilk bakıldığında zeminde mavinin tonlarının ve azda olsa yeşil tonlarının kullanıldığı dikkati çekmektedir. Soğuk renklerden olan mavi ve yeşil renkleri, rahatlama ve dinginlik hissi vermektedir. Renklerin şiddeti zeminde düşük tutulmuştur. Böylelikle asıl anlatılmak istenilen ön plana çıkarılmıştır. Zemin renkleri insanda rahatlama hissi oluştururken, film karakterlerinin bulunduğu afişin merkezindeki renk ve hareketlilikle tezat oluşturmaktadır. Zeminin sakin ve geri planda tutulması ile kahramanların enerjisinin ön plana çıkması sağlanmıştır. Afişi üç bölümde incelenirse üst bölümde açık bir gökyüzü ve dünyaya düşmekte olduğu hissedilen meteor parçaları dikkati çekmektedir. Meteor parçaları pembe ateş topları şeklindedir. Pembe renkli olması turuncu renge oranla yakıcılığını azaltan bir his vermektedir ve olaya daha eğlenceli bir yaklaşım getirmektedir. Alevlerin ise gökyüzüne doğru uzuyor olması gökyüzünden düştüğü hissini desteklemektedir. Ateş toplarının üstünde yer alan ‘‘Bir çarpışmayla geliyor’’ sloganı filmin devam filmi olduğunu destekler niteliktedir.

Orta bölümde filmde yer alan karakterlerin enerjisi zeminde soğuk renklerin kullanılmasıyla daha ön plana çıkarılmıştır. Afişin merkezine izleyiciye doğru fırlayacakmış gibi yerleştirilen karakterler, izleyiciyle direk bir temas gerçekleştirmektedir. En geniş kütleye sahip Mamut karakteri afişin tam merkezine yerleştirilmiştir. Kütlesi ve ağırlığından dolayı en geriye yerleştirilmiştir. Kaplan, sansar ve Sit karakteri daha önde, merkezden genişleyerek uzaklaşan, kaçış pozisyonuna uygun bir enerjide yerleştirilmiştir. Böylece merkeze doğru bir perspektif oluşturulmuştur. Merkezdeki renklerin turuncu ve toprak tonları olması enerji, hayat, sıcaklık hissi oluşturmaktadır.

En alt bölümde yeterli boşluğun olması ileri doğru koştuklarını desteklemektedir. En alt bölümde meteorların çarpmasıyla parçalanmış yer kabuğunu görmekteyiz. Orta bölümden uzayarak çatlayan yer kabuğunun pembe renkli olması bu durumu desteklemektedir. Filmin ismi en alt bölümde yer almaktadır. Seçilen yazı karakteri filmin içeriğini ve görselini destekler niteliktedir. Afişte kullanılan filmin isminin mavi yazılmış olması ve buz kalıplarını andırması filmin adını desteklerken filmin soğuk bir yerde geçtiği düşüncesini de oluşturmaktadır.

Afişin Gösterge Çözümlemesi: Afişte kullanılan göstergeler tablodaki gibidir.

Tablo 1. Buz Devri 5 Film Afişinin Gösterge Analizi

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Gökyüzü	Atmosferin görünen kısmı
Görüntüsel	Yer	Dağ	Uzaklık, sağlamlık
Görüntüsel	Yer	Yer kabuğu	Çatlayan yer kabuğu
Görüntüsel	Hayvan	Mamut	Devasalık
Görüntüsel	Hayvan	Kaplan	Kaçış
Görüntüsel	Hayvan	Sansar	Kaçarken eğlenen sansar
Görüntüsel	Hayvan	Lama	Renkli lamanın kaçışı
Görüntüsel	Hayvan	Sıçanlar	Mamutun üstünde endişeli kaçış
Görüntüsel	Nesne	Meteor	Pembe renkli ateş topu
Görüntüsel	Yazı	Buz devri	Buz kalıplarını çağrıştıran yazı formu

Afişte kullanılan göstergeleri ve yananlamalarını şu şekilde inceleyebiliriz.

İlk gösterge olan yer göstergesinin göstereni gökyüzüdür. Atmosferin görünen kısmı olarak nitelendirdiğimiz bu kısmın insanda sonsuzluk ve dinginlik hissi uyandırdığı söylenebilir.

İkinci yer göstergesinin göstereni dağdır. Yeryüzünün görünen yükselti şekillerini oluşturan dağlar, yıkılmazlığı, sarsılmazlığı ve buna bağlı olarak gücü anlattığı düşünülebilir.

Üçüncü göstergenin göstereni yerkabuğudur. Filmin kahramanlarının ayaklarının altında yer kabuğunun çatlaması bir felaketten kaçtıklarının habercisi gibi görünmektedir.

Dördüncü göstergenin göstereni mamuttur. Kütlesinin büyüklüğü ve ağırlığı nedeniyle afişin merkezine yerleştirilen mamut karakteri, kütlesinden

dolayı yavaşlığı, sakinliği ifade ederken, üzerinde taşıdığı arkadaşlarıyla babacanlığı ve güvenilirliği yansıttığı görülmektedir.

Beşinci göstergenin göstereni kaplandır. Ateş topundan kaçan kaplanın hızı, ataklığı, onu ön plana taşımaktadır. Dişlerinin görüntüsü ise onun vahşi yönüne dikkat çekmektedir.

Altıncı göstergenin göstereni sansardır. Sansar afişte önde ve orta kısımda yer almaktadır. Kaçıyor fakat kurtulacağından bir o kadar emin ve rahat bir surat ifadesiyle bıçağıyla oynamaktadır. Sansar kelimesi genel olarak dolandırıcı, düzenbaz insanlar içinde kullanılan bir terimdir. Simgesel anlamıyla afiş ortamı birleştirildiğinde sansarın rahatlığı rahatsız edici olduğu söylenilebilir.

Yedinci göstergenin göstereni lamadır. Lamalar tükürmeleriyle ünlüdür. Olmadık zamanlarda tükürmesi etrafında rahatsızlık uyandırabilir. Vücudunun boyanmış olması alışlagelmiş basmakalıp düşüncelerden kurtulma, yenilenme ve değişim anlamlarını ifade edebilir. Sakin bir hayvan olarak bilinen lamanın zamana ayak uydurması şeklinde de yorumlanabilir.

Sekizinci göstergenin göstereni sıçanlardır. Seri hayvanlar olmalarına rağmen mamuttan faydalanarak kaçmaya çalışmaktadırlar. Zeki olmak ve faydacılık yapıları üzerinde durulduğu düşünülebilir.

Dokuzuncu göstergenin göstereni meteordur. Meteorlar gösterildiği haliyle ateş topu şeklindedir. Yakıcı ve yıkıcı boyutu gösterilmektedir. Alışlagelmiş düzeni yıkmak yok etmek anlamları kolayca yüklenebilmektedir.

Onuncu göstergesinin göstereni ise buz devri yazısıdır. Buz kalıplarını çağrıştıran yazı karakteri afişin ve filmin içeriğine uygun olarak seçilmiş gibi görünmektedir.

Dizisel ve dizimsel boyut:

Tablo 2. Buz Devri 5 Film Afişinin Dizisel Boyutu.

Dünya	Evren
Büyük	Küçük
Umut	Karamsarlık
Endişe	Sakinlik
Sıcak	Soğuk
Enerji	Durağanlık

Afişte, filmin kahramanları yer almaktadır. Doğal ortamlarının yine doğal sebeplerden yerle bir olması durumunu etkili bir şekilde anlatmaktadır. Kahramanların afişin merkezinden izleyiciye doğru koşar durumlarını, vücut şekilleri ve telaşlı ifadeleri bu durumu desteklemektedir. Alev toplarından kaçarken ki hayatta kalma mücadelesi ve ölüm korkularının yansıtılması etkili bir biçimde kurgulanarak afiş tasarımı yapılmış ve afişin dizimsel yönü ortaya konmuştur.

Metafor ve Metonimi Kullanımı: Çatlamış yer kabuğu doğayı ifade ederken metonomik anlam içerirken, canlılar için ölüm ve yıkım gibi felaketlerin habercisi olması açısından bakıldığında meteforik bir anlam içerir.

Semantik (Anlambilimsel) Açından ‘‘Buz Devri 5’’ Afişi:

1. Afişte kullanılan renkler, soğuk ve sıcak renlerden oluşmaktadır. Soğuk renklerin sıcak renklerden sonra algılanması göz önünde bulundurularak oluşturulan afiş çalışmasında merkezdeki enerji sıcak renklerle ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır.

2. Afişin merkezinde yer alan mamut ve arkadaşlarının kaçarken tasvir edilmesi, ayaklarının altında çatlayan yer kabuğu ve gökyüzünde görünen ateş toplarının düşen görüntüleri, doğal bir felaketten kaçıyor oldukları düşüncesini imgelemektedir.

3. Afişte yer alan ‘‘Buz Devri Büyük Çarpışma’’ yazısının buz kalıbı görüntüsünü çağrıştırması, filmin içeriğine uygun olarak tasarlanmıştır.

Sentaktik (İmgedizimsel) Açından ‘‘Buz Devri 5’’ Afişi:

1. Afiş tasarımına bakıldığında kullanılan göstergeler renk, biçim ve dizilim açısından etkili görünmektedir. Sıcak ve soğuk renklerin dikkat çekiciliği yüksektir. Sıcak renklerin afişin merkezinde yer alması, karakterlerin vücut şekilleri ve yüz ifadeleri de düşünüldüğünde filmin içeriğinde yer alan enerji, aksiyon, ölüm korkusu gibi duyguların imgelenecek afişe yansıtıldığı söylenebilir. Bu durum afişin imgedizimsel açıdan etkisini güçlendirmektedir.

2. Gökyüzünden düşen ateş toplarının afişin en üst kısmında yer alması, afişin merkezinde yer alan film karakterlerinin kaçan halleri, anlamsal olduğu kadar dizimsel açıdan da afişin etkisini güçlendirmektedir.

3. Yer kabuğunun çatlamış olması ve pembe renkte olması, gökyüzünden düşen ateş toplarıyla aynı renkte olması, sebep-sonuç ilişkisi barındırdığından dizimsel açıdan güçlü bir etki yarattığı söylenebilir.

Pragmatik (Edimbilimsel) Açıdan "Buz Devri 5" Afişi:

1. Afiş tasarımıda kullanılan göstergelere tasarımcı tarafından yüklenen kodlar sayesinde, ana yapıda oluşturulmak istenen etki güçlendirilmeye çalışılmıştır.

2. Afişte kullanılan imgeler kolay algılanıyor gibi görünse de, içerisine yerleştirilen kodlarla farklı anlam derinlikleri oluşturulmuştur görünmektedir.

3. Afiş tasarımında yer alan göstergelerin, filmin içeriğiyle uyum içerisinde olması, doğal bir afet yaşanacağıının etkili bir şekilde tasvir edilmesi açısından hedef kitleyi sinema salonlarına çekebilecek özelliklere sahip olduğu söylenebilir.

Kodlar: Afişe baktığımızda aynı ve farklı türlerden oluşan film karakterlerinin bir arada olması birlik ve beraberlik mesajı içermektedir. Zorluklar karşısında ne olduğumuzun bir önemi olmadığını, birlik ve beraberlikle her şeyin üstesinden gelinebileceği mesajı verilmektedir.

Sonuç olarak afiş çalışmasına bakıldığında, animasyon türünde hazırlanmış çizgi filmin içeriğini yansıttığı görülmektedir. Afişte kullanılan renkler, yazı karakterleri, göstergeler ve göstergelerin biraraya getiriliş biçimleri (dizisel ve dizimsel boyut) afişi etkili bir hale getirmektedir. Göstergelere bir takım kültürel kodlar yüklendiği de görülmektedir.

3.1.2.2. Rio Çizgi Filminin Afişinin Göstergibilimsel Analizi

Tür: Animasyon, 3 Boyutlu, Komedi, Macera

Vizyon Tarihi: 8 Nisan 2011

Yapımı: 2011- ABD

Süre: 96 dk.

Imdb Değeri: 6,9

Türkiye Puanı:8,2



Görsel 17. Rio Filmi Afiş Çalışması

Kaynak: https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/r/rio-1431690972.jpg

3.1.2.2.1. Filmin Konusu

Çizgi film, egzotik bir şehir olan Rio' ya yakın bir ormanda yaşayan birbirinden renkli ve değişik türlerdeki kuşların güne şarkı ve eğlenceyle uçarak dans etmeleriyle başlamaktadır. Eğlencenin artarak devam ettiği dakikalarda birden ortalık karışıyor ve kuşlar birden kaybolmaya başlayarak kafeslere yerleştiriliyorlar. Kendilerini kafeslerde bulan kuşlar uçağa bindirilip uzak ülkelere yollanıyor. Bu kuşlardan bir tanesi de henüz küçük mavi bir makav türü olan Mavili' dir. Olan biteni şaşkınlıkla izleyen Mavili kendini hiç bilmediği karlarla kaplı bir şehirde bulur. Küçük bir kız olan Linda onu sahiplenir ve Mavili adını ona verir. Mavili bu soğuk şehirde dışarı pek dışarı çıkamadığından uçuşa için fırsatı bulamamış ve uçamamaktadır.

Bir gün ornitoloji doktoru Tulio ziyaretlerine gelir. 6000 km yoldan türünün son erkek üyesi olan Mavili için gelmiştir. Yakın zamanda dişi bir Makav

kuşu bulan ve bu iki kuşu çifleştirmek isteyen Dr. Tulio, bunun türlerinin devamı için önemli olduğunu anlatır. Fakat bunun için Rio ya gitmelerinin gerektiğini söyler. Linda bu işe başta pek sıcak bakmaz fakat türün yeryüzünden silinmemesi için de çok geçmeden Rio' ya gitmeyi kabul eder.

Carnaval zamanında Rio' ya varırlar. Kafeste renkli Rio hayatını izleyerek Dr. Tulio'nun kliniğine varırlar. Trofikal orman gibi hazırlanmış özel bir oda da Harika isimli dişi makav Mavili' yi çiftleşme için beklemektedir. Harika, biraz agresif bir kuştur. Mavili odaya alınır ve Harika tarafından pekte hoş karşılanmaz. Klinikte bir kafeste tutulan Nigel adındaki kötü bir kuş, bir kuş çetesiyle işbirliği yapmaktadır. Henüz küçük bir çocuk olan çete üyesiyle birlikte içerdeki güvenlik görevlisini etkisiz hale getirip Mavili ve Harika'yı birbirlerine zincirleyerek kaçırlar. Mavili ve Harika bir şekilde çetenin elinden kaçmayı başarırlar. Birbirlerine zincirli olmaları ve Mavilinin uçamaması yüzünden biraz zorlanırlar. Ormana vardıklarında zincirlerinden kurtulmak için orman sakinleriyle birçok yol denerler ama başarılı olamazlar. Çete üyeleri yanlarına ormanda yaşayan hırsız maymun çetesini de yanlarına alarak kuşları aramaya devam ederler.

Dr. Tulio ve Linda durumu farkettilerinde her şey için çok geçtir. Linda Mavili yi Rio ya getirdiği için kendini suçlamaktadır. Kuşların bir çete tarafından kaçırıldığını öğrenirler. Çetenin evine doğru yola koyulurlar. Bu esnada Mavili, Harika ve ormanda tanıştıkları kuş arkadaşları ile eğlenmektedir. Çok geçmeden hırsız maymunlar izlerini bulurlar ve diskoya saldırırlar. Fakat başarılı olamazlar. Mavili ve arkadaşları diskodan kaçmayı başarırlar. Geceyi geçirmek için Luiz' in garajına sığınırlar. Luiz' in yardımıyla zincirlerinden kurtulurlar. Buna çok sevinen Harika neşeyle uçmaya başlar. Fakat mavili uçamadığı için bu duruma çok üzülür. Harika ve arkadaşlarına kötü sözler söyleyip yürüyerek onlardan uzaklaşır. Harika mavilinin yaptığına anlam veremeyip ağlayarak uzaklaşır. Diğerleri de onun peşinden uçarken Nigel, Harika' yı yakalar. Bunu gören arkadaşları hemen dönerek Mavili' yi bulurlar ve Harika'nın kaçırıldığını söylerler.

Linda ve doktor hırsızların evine vardıklarında herşey için çok geçtir. Kuşların başka ülkelere satılmak üzere uçağa götürüldüğünü ve dikkat çekmemek için karnavalın içine karışarak uçağa ilerleyeceklerini öğrenmişlerdir. Linda ve doktor hemen karnavalın düzenlendiği yere giderek konvoyu karışarak kuşların bulunduğu aracı aramaya koyulurlar.

Mavili ve arkadaşları Harika'yı ararken karnavalın içine düşerler. Nigel Harika'yı karnavaldaki araca getirmiştir. Aracın içine giren Mavili, Harika'yı kurtaramadan uçağa bindirilirler. Linda ve doktor ise uçağa yetişmeden uçak havalanır. Mavili uçakta kafesinden çıkar ve diğer kuşları da kurtarır. Hep beraber uçağın kapısını açarak uçmaya başlarlar. Fakat Mavili hala uçamamaktadır. Nigel tarafından yakalanır ve boğuşma esnasında uçaktan düşer. Bu düşüş esnasında uçamaya başlar. Mavili ve Harika'yı kaybettiğini düşünen Linda ve Dr. Tulio, gökyüzünden gelen kuşları görünce çok mutlu olurlar. Ormanda renkli kuş türlerinin, eğlenceli dans gösterileriyle film sona ermektedir.

3.1.2.2.2. Afişin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Afişin Grafık Dil Açısından Betimlemesi: Afişe genel olarak bakıldığında renkli ve eğlenceli Rio şehrinin egzotik havası izleyiciye yansımaktadır. Afişin zemininde bir kumsal görseli kullanılmıştır. Afişi üç bölümde incelemek gerekirse ilk bölüm olan en üst kısımda şemsiyeler ve insanların yönlerinin denize dönük bir şekilde güneşleniyor olmaları, en sağ ve sol kısımda binaların ufka doğru daralması afişe derinliğini kazandırmaktadır. Yine bu bölümde kullanılan bulut detayı Rio' nun egzotik havasını desteklemektedir. Yamaç paraşütü yapılması şehrin etrafında yüksek dağların ve rüzgârlı bir havasının olduğunu göstermektedir. Tipografik açıdan bakıldığında en üst bölümde kullanılan "Buz Devri'nin yaratıcılarından" yazısı hitap ettiği kitle açısından çok beğenilen ve izlenen buz devri çizgi filmi kadar güzel ve eğlenceli olduğuna gönderme yapmaktadır. Fakat yazının boyutu, olması gerektiğinden daha büyük yazılmış gibi görünmektedir.

Orta bölümde çizgi filmde yer alan kahramanlar bulunmaktadır. Renkli egzotik kuş türlerinin ağırlıklı olduğu bir çizgi film olduğu görselde yansıtılmaktadır. Mavili Makav kuşu filmin başkahramanıdır ve afişin tam ortasında en büyük şekilde yer almaktadır. Kulaklığı, atkısı, beresi ve sağında bulunan valizi onun aslında doğasına aykırı bir yerden geldiğini, kanatlarının halsizce yerde durması uçmadığı düşüncesini oluşturmaktadır. Gözlerindeki saf ve şaşkın ifade kendini hiç beklemediği bir şeylerin ortasında bulduğunu göstermektedir. Mavili makavın etrafında bulunan kuşların ifadesi Rio' da yaşayan ve şehir hayatına alışkın kuşlar olduklarını gösterir niteliktedir. Maymunlar ve bulldog cinsi köpeğin afişin merkezinde yer alan kuşlarla birlikte

yer almaları renkli ve eğlenceli doğal hayatın çeşitliliğine gönderme yapmaktadır. Kullanılan renklerin, kroması yüksek, sıcak ve soğuk renklerden oluşması ve dengeli bir şekilde dağıtılmasıyla filmin enerjisi afişe yansıtılmıştır.

En alt kısımda yer alan, aynı zamanda filmin ismi olan Rio yazısı oldukça büyük ve renkli bir şekilde düzenlenmiştir. 'R' harfinin mavi olması ve kanat detayının kullanılması mavi makav kuşlarına gönderme yapmaktadır. 'İ' harfinde plaj topunun kullanılması Rio şehrine gönderme yaparken, "Rio" yazısının sıcak ve soğuk renklerden oluşması şehrin çeşitliliği ve enerjik yapısını vurgulamaktadır. Yazıda kullanılan renkler afişte kullanılan renkleri destekleyerek, renk dengesindeki bütünlüğe yardımcı olmaktadır. Fakat en üst kısımda yer alan "Buz Devri'nin yaratıcılarından" yazısı olması gerektiğinden fazla büyük yazılmış görüldüğünden hiyerarşik açıdan olumsuz bir görüntü sergilemektedir.

Afişin Gösterge Çözümlemesi: Afişte kullanılan göstergeler tablodaki gibidir.

Tablo 3. Rio Film Afişinin Gösterge Analizi

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Gökyüzü	Atmosferin görünen kısmı
Görüntüsel	Yer	Plaj	Sıcak yaz günü
Görüntüsel	Yer	Şehir	Deniz kenarı
Görüntüsel	Hayvan	Erkek Makav Kuşu	Şaşkınlık
Görüntüsel	Hayvan	Dişi Makav Kuşu	Güzellik
Görüntüsel	Hayvan	Beyaz Makav	Zarar veren hayvan
Görüntüsel	Hayvan	Maymunlar	Şaşkınlık, acizlik
Görüntüsel	Hayvan	Köpek	Sevimlilik
Görüntüsel	Nesne	Valiz	Yolculuk
Görüntüsel	Nesne	Yamaç Paraşütü	Uçmak
Görüntüsel	Yazı	Rio Yazısı	Eğlence

Afişte kullanılan göstergeleri ve yananlamalarını şu şekilde inceleyebiliriz. İlk gösterge yer göstergesi olarak göstereni gökyüzüdür. Atmosferin görünen kısmı olarak nitelendirdiğimiz bu kısım insanda sonsuzluk ve dinginlik hissi uyandırmaktadır.

İkinci yer göstergesinin göstereni plajdır. Plaj sıcak yaz günlerini, deniz, kum güneş ve eğlence kavramlarını çağrıştırmaktadır.

Üçüncü yer göstergenin göstereni şehirdir. Deniz kenarında olan şehir yüksek enerjiyi ve modern hayatı simgelemektedir.

Dördüncü göstergenin göstereni mavi erkek makav kuşudur. Makav kuşunun ifadesine bakıldığında bulunduğu ortamın şaşkınlığını yansıttığı söylenebilir.

Beşinci göstergenin göstereni mavi dişi makav kuşudur. Süslü ve cazibeli duruşuyla dişiliği ön plana çıkarılmıştır.

Altıncı göstergenin göstereni beyaz makav kuşudur. Gözlerindeki ifade ve gözaltlarının koyu olması, aynı zamanda bir maymunun boğazına sarılıyor şekilde durması, kötü bir kuş olduğunu izlenimi uyandırmaktadır. Bu durum filmin içeriğini de desteklemektedir.

Yedinci göstergenin göstereni maymunlardır. Maymunların şaşkın, korkmuş ve saf ifadeleri filmin içeriğiyle örtüşmemektedir. Aslında afişte yer alan maymunlar bir hırsız çetesinin üyeleridir. Etraflarındaki canlıların canlarını yakmaktadırlar.

Sekizinci göstergenin göstereni köpektir. Sevimli bir gülümseme ve aynı zamanda muzur bir ifadeye sahiptir. İfadesinden eğlenceli, hareketli ve zararsız olduğu kanısı çıkarılabilir.

Dokuzuncu göstergenin göstereni valizdir. Valiz seyahat ederken kullanıldığı için, bir yerden uzaklaşma, ayrılmayı ifade ederken, bir yere ulaşmayı da anlatmaktadır.

Onuncu göstergenin göstereni yamaç paraşütüdür. Yamaç paraşütü yüksek bir dağın yamacından havalanılarak yapılan bir spordur. Adrenalin ve eğlence içeren bir spor türüdür. Uçularak gerçekleştirildiğinden özgürlük hissi vermektedir.

Onbirinci göstergenin göstereni yazıdır. Yazı tasarımı filmin içeriğine ve afiş düzenlemesine uygun şekilde tasarlanmış görünmektedir.

Dizisel ve dizimsel boyut: Tablo 4'te belirtilen karşıtlıklar afişin dizisel boyutunu oluşturmaktadır. Tabloda bulunan sözü edilen anlamlar, aynı zamanda da sözü edilmeyen anlamları içermektedir.

Tablo 4. Rio Film Afişinin Dizisel Boyutu.

Yakın	Uzak
Büyük	Küçük
Umut	Karamsarlık
Heyecan	Sakinlik
Sıcak	Soğuk
Açık	Koyu
Enerji	Durağanlık
İyilik	Kötülük
Erkek	Kadın

Afişe bakıldığında filmin kahramanları ve Rio şehrinden bir kesit yer almaktadır. Şehir hayatı içinde geçen bir macera olduğu etkili bir şekilde anlatılmaktadır. Farklı türlerden bir araya gelmiş kuş türleri ve hayvanların deniz kenarında ve doğayla iç içe bir şehir hayatı içinde yaşadıklarını göstermesi ise afişin dizimsel yönünü ortaya koymaktadır.

Metafor ve Metonimi Kullanımı: Mavi erkek makav kuşunun başındaki şapka, kulaklık, boynundaki atkı kışa metonimik açıdan anlam yüklemektedir. Görselde bulunan bavul ise metonimik açıdan seyahat, yolculuk anlamı taşımaktadır. Mavi makav kuşunun kafasında bulunan sarı kuş, diğer egzotik kuşların aksine, kafasında taşıdığı fesiyle oryantal ezgiler taşıyarak doğu kültürüne ait olduğuna dair, metaforik açıdan anlam yüklemektedir.

Semantik (Anlambilimsel) Açıdan “Rio” Afişi:

1. Afişte kullanılan göstergelere bakıldığında anlamsal açıdan yananamlar barındırdığı görülmektedir.

2. Afişte kullanılan göstergeler incelendiğinde mavi makav kuşunun beresi kulaklığı, atkısı ve yanında duran valizi soğuk bir yerden geldiği düşüncesini yananlamasal olarak çağrıştırmaktadır. Kanatlarının halsizce yerde durması uçamadığını anlamsal olarak göstermektedir.

3. Afişte yer alan karakterlerin aynı ve farklı türlerden oluşması, yaşadıkları yerin doğası ve iklimi hakkında afişe anlamsal açıdan bir boyut kazandırmaktadır.

4. Afişte kullanılan renkler, filmin geçtiği ortamı destekler tarzda ışıklılığı yüksek şekilde kullanılmıştır. Mavi makav kuşunun merkezde ve diğer

karakterlere göre afişe daha büyük yerleştirilmiştir. Boynuna dolanan sarı atkısıyla birlikte daha da ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır.

5. Afişte yer alan plaj görüntüsü, devamında görülen şehir ve deniz görüntüsüyle derinleşerek, afiş tasarımına anlamsal açıdan farklı bir boyut kazandırmaktadır.

6. Rio yazısının karakterleri filmin kahramanlarını ve olayların geçtiği şehrin özelliklerine uygun tasarlanılarak, filmin eğlenceli, enerjik ve renkli yapısını anlamsal olarak desteklemektedir.

Sentaktik (İmgedizimsel) Açıdan ‘Rio’ Afişi:

1. Afiş çalışmasında kullanılan göstergeler biçim ve renk açısından etkili bir şekilde yerleştirilmiştir. Filmin kahramanlarının afişin merkezinde toplanması ve farklı türleri bir araya getiren diziliş biçimleri, zeminde kumsal ve şehir görüntüsüyle, filmin içeriği imgedizim açısından etkili biçimde vurgulamaktadır.

2. Filmin asıl kahramanının en önde ve diğerlerine oranla büyük olarak afişin merkezinde olması, diğer karakterlerin önem sırasına göre daha küçük şekilde yerleştirilmeleri imgedizimsel açıdan dikkati afişin merkezine toplamaktadır.

Pragmatik (Edimbilimsel) Açıdan ‘Rio’ Afişi:

1. Tasarımda kullanılan yazı karakteri, filmin içeriğini yansıtan bir şekilde tasarlanmış görünmektedir.

2. Afişte kullanılan renklerin ve renklerin doygunluğu, yaşanan olaylara ve şehrin enerjik yapısına uygun olarak kişilerde uyarıcı etki yapmasının yanında, tasarımcının afiş içerisine yerleştirdiği kodlarla bu yapıyı güçlendirmeye çalıştığı görülmektedir.

Kodlar: Afiş tasarımına baktığımızda aynı ve farklı türlerden oluşan çizgi film karakterlerinin bir arada olması türü, ırkı, cinsi ne olursa olsun berber yaşamanın önemine dikkat çeken kültürel olduğu kadar, evrensel bir mesajda içermektedir.

Film afişine genel olarak bakıldığında; filmin renkli içeriği yansıtılırken dizisel ve dizimsel açıların dikkate alındığı hiyerarşik bir düzenlemeyle, anlam katmanlarının oluşturulduğu görülmektedir. Kullanılan renkler, yazı karakterleri ve göstergelere yüklenen kodlar başarılı bir şekilde alıcı kitleye ulaştığı hissini

vermektedir. Fakat afişin en üst kısmında yer alan “Buz Devri’nin yaratıcılarından” yazısı, afişin geneline bakıldığında, olması gerektiğinden daha büyük yazıldığı düşüncesini oluşturmaktadır.

3.1.2.3. Minyonlar Çizgi Filminin Afişinin Göstergibilimsel Analizi

Tür: Animasyon, Komedi, Aile

Vizyon Tarihi: 4 Eylül 2015

Yapımı: 2015- ABD

Süre: 91 dk.

Imdb Değeri: 6,4

Türkiye Puanı:7,4



Görsel 18. Minyonlar Filmi Afiş Çalışması

Kaynak: https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/m/minyonlar-1431676970.jpg

3.1.2.3.1. Filmin Konusu

Dünyanın en eski zamanlarından itibaren var olan minyonlar hayatları boyunca hep kötülere hizmet etmişler. Bulabildikleri en kötü, en çılgın efendiye

hizmet etmek tek amaları olmuştur. Minyonlar için patron bulmak kolay ama devam etmek zor olmuştur. Dinazorlarla başlayan serüvenleri, taş devri insanı, firavun, drakulayla devam etmiştir. Fakat efendilerinin hepsini sakarlıklarıyla bir şekilde ortadan kaldırmışlardır.

Yeni bir efendi bulmak için Antartika' ya doğru yola koyuldular ve burada yeni bir hayata başlayıp uygarlık kurdular. Efendileri olmadığı için içlerinde hep bir sıkıntı vardı ve mutlu olamıyorlardı. Minyon Kevin' in arkadaşlarına, dış dünyaya çıkarak yeni bir efendi buluncaya dek dönmeyeceğini açıkladı. Bob ve Stuart' ta ona katıldı ve yola çıktılar. Amerika' ya ulaştıklarında yıl 1968'di. Şehir yaşamını inceleyerek gezinirlerken bir alışveriş merkezine girdiler ve oradaki bir reklam filmi dikkatlerini çekti. Florida da evrendeki en büyük kötü konferansı yapılacaktır. Bunu duyan minyonlar Florida'ya doğru yola koyulmaya karar verirler.

Konferansın yapılacağı yere binbir güçlkle ulaşıp, konferansa katıldılar. Konferansın açılış konuşmasını kötülerin kötüsü Scarlett Overkill yapacaktır. Scarlett Overkill konuşmasında, kendine yeni elemanlar aradığını ve elindeki yakut taşı alabilenin ona hizmet etme şansını yakalayabileceğini söyler. Çıkan karmaşadan yararlanan minyonlar tesadüfen taşı ele geçirir ve artık Scarlett Overkill' in hizmetindedirler. Scarlett' in özel uçağıyla birlikte İngiltere' ye uçarak, şatosuna yerleşirler.

Minyon uygarlığının bulunduğu Antartika' da bazı şeyler yolunda gitmemeye başlar ve oradan ayrılmak zorunda kaldıkları bir zamanda Stuart, onları arayarak İngiltere' ye çağırır. Bunun üzerine Minyon kabilesi İngiltere' ye doğru yola çıkar.

Scarlett' in çocukluğundan beri en büyük hayali İngiltere kraliçesi Elizabet' in tacının onun olmasıdır ve minyonlardan tacı ona getirmelerini ister. Bunun üzerine tacı almak için saraya giden minyonlar, tacı almakta başarılı olamazlar. Saray muhafızlarından kaçarken Bob, İngiltere' de sadece kral olabilecek kişinin çıkaracağına inanılan, taşa saplı bir kılıcı tesadüfen yerinden çıkarır ve herkes önünde birden eğilmeye başlar. Bob artık İngiltere'nin kralıdır. Kraliçe tacını düzenlenen bir törenle ona devreder. Bunu televizyondan izleyen Scarlett Overkill çok öfkelenir. Tac onun olmalıdır. Minyonların ona ihanet ettiğini düşünür ve saraya gider. Hala efendi arayışında olan minyon Bob, tacı

ona devredeceğini söyler. İngiliz halkı bu durumu doğru bulmaz ama kral öyle istemektedir. Scarlet törene gitmeden önce minyonları mahsene kapatır. Fakat minyonlar oradan da kaçarlar ve Scarlett' in taç giymesine engel olurlar. Taç giyme töreni sırasında bütün kötüler de oradadırlar. Scarlett artık minyon görmek istemiyorum diye bağırarak saldırırken diğer minyon kolonisi de artık İngiltere ye ulaşmıştır. Scarlett gözlerine inanamaz ve onlara saldırmaya başlar. Scarlett' i ve kötülerini bir şekilde alt eden minyonlar , kraliçeye tacı geri verirler. Kraliçe konuşmasını yaparken tacının kafasında olmadığını farkeder ve o esnada elinde taçla uzaklaşmaya çalışan Scarlett' i görürler. Fakat öne başka bir kötü olan Gru tarafından kesilir ve tacı Scarlett' in elinden alır. Sonrada uçan aracına binerek oradan uzaklaşır. Minyonlar Gru nun arkasından hayranlıkla bakakalırlar. Artık yeni efendilerini bulmuşlardır. O çok kötü, çok kurnaz ve çok eğlenceli bir efendidir.

3.1.2.3.2. Afişin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Afişin Grafik Dil Açısından Betimlemesi: Afişe ilk bakıldığında çok fazla görselin kullanılmadığı, farklı bir bakış açısıyla anlam derinliğinin yaratıldığı bir afiş görülmektedir. Gri ve sarı rengin kullanılmasının yanında, afişin zemini beyaz renktedir. Sarı renk enerjiyi, hareketi ve canlılığı hissettirirken ” Beyaz renk yanına gelen renklere göre farklı etkiler yaratabilir. Sıcak renklerin yanında soğuk, soğuk renklerin yanında sıcak etkisi yaratırken, açık bir rengin yanında koyu, koyu bir rengin yanında açık algılanmaktadır.” (Gökaydın, 1996, s. 36).

Afişe sol alt köşeden sağ üst köşeye doğru uzanan eli belinde bir kadın figürünün gri renkte tasvir edilmiş gölgesi yer almaktadır. Afişin üst kısmında yer alan beyaz zemin üzerinde, sadece gölgesi yansıyan kadın figürünün kafası yer almaktadır. Orta kısımda ise filmin üç kahramanı yer almaktadır. Kahramanların farklı boyda ve fiziksel özellikte olması simetriyi bozarak ritim oluşturmuştur. Gözlerindeki korku ve yüzlerindeki şaşkınlık ifadesi karşılarındaki kişiden korktuklarını göstermektedir. Sarı renkte ve ilaç kapsülü şeklinde tasarlanan minyon karakterleri, büyük gözleriyle oldukça zararsız görünmektedir. Aslında kötülere hizmet eden karakterlerdir. Kadın silüetinin elinin belinde olması kızgın olduğunu hissettirmektedir. Kadının saç ve elbise modeli günümüz modasından farklı olarak, 1960'lı yıllara uygun şekilde kurgulanan çizgi filmin içeriğiyle örtüşmektedir. En alt bölümde yer alan filmin ismini oluşturan tipografik

karakterler sarı renkte ve yuvarlak hatlara sahiptirler. Filmin karakterlerinin fiziksel özelliklerini destekler nitelikte bir yazı karakteri seçilmiştir. Aynı zamanda yazıya derinlik verilerek yazının daha ön plana çıkması sağlanmıştır. Filmin sloganı olan Hİİİ! yazısı ve minyonlar yazısının altındaki “Yakında Sinemalarda” yazısının siyah olması, afişin geneline bakıldığında ki renk dengesini destekler nitelikte düşünülmüştür. ”Sarı renk, dalga boyu olarak kırmızıya göre daha kısa dalga boyuna sahip olsa da, kırmızıdan daha parlak ve daha ışıklı olduğu için daha önde algılanmaktadır” (Yolcu, 2009, s. 55).

Gri renk nötr bir renktir. Genellikle yanında kullanılan renklerle uyum içindedir. Gri renkle sarı rengin kullanılması asıl anlatılmak isteneni ön plana çıkarmada oldukça etkili olmuştur. Gri renk soğuk bir renk olduğundan geride kalmış, sarı ise sıcak bir renk olduğundan daha öne çıkmıştır.

Afişin Gösterge Çözümlemesi: Afişte kullanılan göstergeler tablodaki gibidir.

Tablo 5. Minyonlar Film Afişinin Gösterge Analizi.

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Zemin	Beyaz renk
Görüntüsel	Yer	Gölge	Eli belinde kadın gölgesi
Görüntüsel	Karakter	Minyonlar	Birbirine sarılmış Minyonlar

Afişte kullanılan göstergeleri ve yananamlarını şu şekilde inceleyebiliriz.

İlk gösterge yer göstergesi olarak göstereni zemindir. Afişin zemin kısmında beyaz renk kullanılmıştır. Beyaz renk boşluk yaratarak asıl anlatılmak isteneni ön plana çıkarmaya yardımcı olduğu görülmektedir.

İkinci yer göstergesinin göstereni gölgedir. Eli belinde tasvir edilen kadın gölgesi kızgınlık ifade etmek için kullanılmaktadır.

Üçüncü olarak karakter göstergesinin göstereni minyonlardır. Birbirine sarılmış halde karşılarında bulunan kişiye korku ve şaşkınlıkla baktıkları hissedilmektedir.

Dizisel ve dizimsel boyut: Afişin oluşturulmasında Tablo 6’ da belirtilen ikili karşıtlıklardan faydalanılmıştır. Bu karşıtlıklar afişin dizisel boyutunu

oluştururken afişin merkezinde yer alan minyon karakterlerinin birbirlerine sığınarak endişe ve korku içinde karşılardaki, gölgesinden de anlaşılacağı üzerine eli belinde olan kişiye bakıyor olmaları da afişin dizimsel boyutunu oluşturmaktadır.

Tablo 6. Minyonlar Film Afişinin Dizisel Boyutu.

Büyük	Küçük
Korku	Huzur
Heyecan	Sakinlik
Sıcak	Soğuk
Açık	Koyu
İyilik	Kötülük
Erkek	Kadın
Uzun	Kısa

Metafor ve metonimi kullanımı: Afişe bakıldığında eli belinde bir kadın gölgesinin olması kızgınlık ifadesi anlamına gelmesi açısından metaforik bir boyut taşımaktadır.

Semantik (Anlambilimsel) Açından ‘Minyonlar’ Afişi:

1. Afişte bulunan eli belinde kadın göstergesinin, yananlamsal açıdan kızgınlığı ifade ettiği söylenebilir.
2. Minyonların surat ifadeleri, bakışları ve duruş biçimleri karşılardaki duran kişiden korktukları düşüncesini anlamsal açıdan güçlendirmektedir.

Sentaktik (İmgedizimsel) Açından ‘Minyonlar’ Afişi:

1. Tasarımın zemininde kullanılan beyaz renk nötr etki yaratarak minyonları ve gölgeyi ön plana çıkarmaya yardımcı olmaktadır.
2. Afişte kullanılan göstergeler, minyonlar, gölge ve yazı karakterleri etkili yerleştirilerek, imgedizimsel açıdan afişin gücünü artırdığı görülmektedir.

Pragmatik (Edibilimsel) Açından ‘Minyonlar’ Afişi:

1. Göstergeler ilk bakışta net olarak algılanmaktadır. Görsel ve yazınsal olarak kurgulanan afiş tasarımında kullanılan renkler göstergeleri güçlendirmektedir.

2. Afişte kullanılan gölge göstergesi, kızgınlık anlamı taşıdığı hissi verse de aynı zamanda gizem ve merakta uyandırmaktadır. Bu durum anlam katmanları oluşturması sebebiyle afişe aynı zamanda estetik bir boyut da kazandırmaktadır.

Kodlar: Kodlar toplumların ortak geçmişlerine dayanarak kabul edilen kültürel ürünlerdir. Her kültür de aynı anlam birliği sağlanamayabilir. Bizim kültürümüzde afişte yer alan eli belinde kadın figürü kızgınlık belirtisi olarak kabul edilmektedir. Bir Amerikan yapımı olan bu film ve afişte de aynı anlamda kullanıldığı çizgi film karakterlerinin surat ve vücut ifadelerinden anlaşılmaktadır.

Afiş çalışmasına bakıldığında sade ve etkili bir tasarım görülmektedir. Az sayıda kullanılan göstergelere yüklenen kodlar etkili bir şekilde alıcıya aktarılmaktadır. Anlam oluşumuna etki eden renk ve imgeler özgün bir şekilde biraraya getirilmiş görünmektedir. Filmin içeriğini yansıtan bir afiş çalışması görülmektedir.

3.1.2.4. Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2 Çizgi Film Afişinin Göstergibilimsel Analizi

Orijinal İsmi: How to Train Your Dragon 2

Tür: Animasyon, 3 boyutlu, Fantastik, Macera

Vizyon Tarihi: 20 Haziran 2014

Yapımı: 2014- ABD

Süre: 105 dk

Imdb Değeri: 7,8

Türkiye Puanı: 8,3



Görsel 19. Ejderhane Nasıl Eğitirsin 2 Filmi Afiş Çalışması

Kaynak:(https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/e/ejderhane-nasil-egitirsin-2-1403176909.jpg).

3.1.2.4.1. Filmin Konusu

Filmin devam serisinin 2. filmidir. Vikingler dünyada sır gibi saklanan sürprizlerle dolu Berk adasında yaşamaktadırlar. Bu adada cesur olmayanlara yer yoktur. Ejderhalarla çevrili bir dünyada yaşamaktadırlar. Başlarda sürekli ejderhaların saldırılarına maruz kalsalar da sonraları anlaşma yoluna giderek barış sağlamışlardır. Adada herkesin bir ejderhası vardır ve sıkça ejderha yarışları düzenlenir. Bu yarışlar çok renkli, hareketli ve eğlencelidir. Ejderhalar korkutucu oldukları kadar renkli ve sevimlidirler. Çok farklı, değişik türlerde ejderhalar bulunmaktadır. Adanın reisi Kayıtsız Zebella'nın Hıçkık adında bir oğlu vardır ve artık yaşını aldığından onu adanın reisliğine hazırlamaya çalışmaktadır. Yalnız Hıçkık daha özgür ruhludur ve uzak yerleri merak etmektedir. Hıçkık ejderhası gecenin gölgesi özel bir ejderhadır. Hıçkık ona, Dişsiz diye seslenmektedir. Dişsizle uzaklara uçarak çevrenin haritasını çıkarmaya çıktıkları bir gün kız arkadaşı Astrid 'te ejderhasıyla onlara katılır. Adalarından biraz fazla uzaklaşırlar. O arada, çok sayıda buzdan çivinin saplandığı bir yerleşim yeri

görürler. Dikkatli baktıklarında bu yerin, yerle bir edildiğini görürler. Burada ne olmuş diye düşünürlerken saldırıya uğrarlar ve yakalanırlar. Adanın reisi Arat'ın oğlu Eret'tir. Eret ejderhalarına el koyar ve onları Dragon Kanlı Yumruk adında çok tehlikeli bir savaşçıya satacağını söyler. Dragon dünyadaki bütün ejderhaları ele geçirerek çok büyük bir ejderha ordusu kurmak istemektedir. Hıçkık ve Astrid bir şekilde ejderhalarını alıp kaçmayı başarırlar.

Berk adasına vardıklarında babasına olanları anlatır. Babası Dragon' un adını duyduğunda çok endişelenir ve adayı dışarıya kapatır. Bütün çıkışlar yasaklanır. Dragon çok tehlikelidir. Yıllar önce ejderhalardan korunmak için düzenlenen dünyadaki bütün reislerin toplantısına katılan Dragon, tek başına ejderhaları kontrol edebileceğini ve insanları koruyabileceğini söyler. Herkesin ona ittihat etmesini söyler. Bunun üzerine salon kahkahalara boğulur. Çok öfkelenen Dragon ejderhalarıyla birlikte salonu başlarına yıkar ve Zebella hariç herkesi öldürür. Bunu duyan Hıçkık Dragon'la konuşursa onu ikna edebileceğini düşünür. Babası buna izin vermez ve Hıçkık Dişsiz'e atlayıp kaçarak adadan uzaklaşır. Bulutların üstünde kocaman bir ejderha ve tuhaf giyimli biri onlara yaklaşır. Bu kadın Hıçkık'ın annesi Valka'dır. Yıllar önce onu terk etmek zorunda olduğundan bahseder ve ona yaşadığı yeri gezdirir. Dragon'un zulmünden kurtardığı ejderhalarla burada yaşamaktadır. Alfa adlı dünyadaki en büyük ve güçlü ejderhalardan biriside onunla yaşamaktadır. Alfa soğuk üfleemektedir. Adayı korumak için etrafı yeşil çivi buzlar üfleyerek kapatmıştır. Alfaların diğer ejderhaları etkilerine alma özellikleri vardır. Dünyada sadece birkaç tane bulunmaktadır.

Hıçkık'ın kaybolduğunu fark eden babası onu aramaya çıkar. Fakat çok zaman geçmesine rağmen ses çıkmaz ve adadaki gençlerde aramaya çıkmaya karar verirler. Yolda Eret'le karşılaşır ve onu yakalarlar. Ondan Dragon' un yerini göstermesini isterler. Dragonun devasa ve korkunç gemilerinin olduğu koya gelmişlerdir. Ama Dragon'un adamları tarafından, ejderhalarıyla yakalanırlar. Orada Astrit dragonu korkutmak için Berk adasından ve ejderhalarından, çok güçlü olduklarından bahseder. Dragon ondan güçlü kimsenin olamayacağını söyleyerek Berk adasına doğru yola çıkar. Adamlarına Eret'i öldürüp diğerlerini zindana atmalarını söyler. Astrit'in ejderhalarından biri Eret' i kurtarır. Kurtulan Eret' te harekete geçer Astrit, arkadaşları ve ejderhaları kurtarıp kaçarlar.

Hıçkılık' ı arayan babası onu sonunda bulur ve eve götürmek isterken Valka' yı görür ve çok şaşırır. Konuşmalarının ardından Valka' yı, kendini terk ettiği için affeder. Hıçkılığın annesiyle eğlendiği bir anda, adaları bombalanmaya başlar. Dragon, alfayı almak için her yeri yerle bir etmektedir. Bir sürü ejderha ölmektedir. Alfa olduğu yerden çıkar ve yanındakileri korumaya çalışır. O esnada Dragon'a ait kötü bir alfada ortaya çıkar ve Valka'nın alfasını öldürür. Hıçkılık bu sırada Dragon' la karşılaşır. Onu durması konusunda ikna etmeye çalışır ama başarılı olamaz. Dragon alfasına Dişsiz' i himayesine almasını söyler. Dişsiz alfanın etkisine girdiğinde ondan Hıçkılık' ı öldürmesini ister. Dişsiz tam ateş üfleyecekken Zebella durumu farkeder ve Hıçkılık'ın önüne atlar. Bu durum onun ölmesine neden olur. O esnada Dragon savaş alanından bütün ejderhaları olarak uzaklaşır. Alfanın etkisinde Dişsiz' de onlarla gitmektedir. Berk adasında bir törenle babasını gömerler. Artık ejderhaları yoktur. Hıçkılığın aklına annesinin bebek ejderhaları gelir. Onlar küçük olduklarından hipnotize edilemezler diye düşünür. Astrit, Eret ve diğer arkadaşlarıyla bebek ejderhalara atlayıp dragona saldırırlar. Bir şekilde dişsizin gözünü kapatıp Alfa'nın etkisinden çıkarır ve Alfa'ya meydan okurlar. Dişsiz Alfa'nın önce gözlerine saldırıp diğer ejderhalarla bağı koparır. Alfa' nın etkisinden çıkan ejderhalar dişsizle birlikte Dragon' u yener.

Filmin sonunda Berk adası sakinleri mutlu ve eğlenceli hayatlarına geri döner. Adanın yeni reisi, Hıçkılık olur.

3.1.2.4.2. Afişin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Afişin Grafik Dil Açısından Betimlemesi: Afişin en üst bölümünde gökyüzünde uçan birbirinden renkli ve değişik özelliklere sahip ejderhalar bulunmaktadır. Film karakterlerinin afişin üçte ikisini kapladığı bu görselde, karakterler kahramanların önem sırasına göre küçülmektedirler. Bu durum afişe derinlik kazandırmaktadır. Asıl kahraman en önde cesur ve kendinden emin bir vücut diliyle durmaktadır. Afişin sağında eli belinde genç kızın duruşu genç kahramanın vücut dilini destekler niteliktedir. Onların hemen arkasında yer alan boynuz şapkalı genç Viking, ellerini göğsünün üstünde birleştirmiş, her şeyin üstesinden gelebileceklerini düşündüren kendinden emin bakışıyla, asıl karakterin görüntüsü desteklenmektedir. En arkada yer alan üç Viking ise hem derinliği artırırken hem de Vikinglerin kalabalık ve birbirine destek olan bir topluluk

olduğu izlenimini uyandırmaktadır. Tarihte de belirtildiği gibi ve kıyafetlerinden de anlaşılacağı üzere Vikingler savaşçı bir toplumdurlar. Taktıkları şapkalarındaki boynuz, çivi zımba ve metal detaylar bu düşünceyi güçlendirmektedir. Görüntüde ejderhalar ve insanların iç içe beraber yaşadıklarını göstermektedir. Karakterlerin bakışlarının uzaklara dalgın ve endişeli oluşu yakında gelecek olumsuz olayların habercisi gibi görünmektedir.

Filmin ismi afişin alt tarafında kullanılmıştır. En üstte ” Ejderhanı ” yazısı büyük ve derinlik etkisi verilerek yazılmıştır. Hemen altındaki ”Nasıl Eğitirsin” yazısı diğer karakterlere göre oldukça küçük yazılmıştır. ” 2” rakamı diğer karakterlere göre çok daha büyük yazılarak yazıya bir derinlik kazandırılmaya çalışılmıştır. Genel olarak bakıldığında ”Ejderhanı 2” olarak algılanmaktadır. Bu durum filmin isminin anlaşılmasına sebep olmaktadır.

”Yakında sinemalarda” yazısının renk kromasının yüksek olması, filmin isminden daha önce algılanmasına sebep olmaktadır.

Afişin Gösterge Çözümlemesi: Afişte kullanılan göstergeler tablodaki gibidir.

Tablo 7. Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2 Film Afişinin Gösterge Analizi

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Gökyüzü	Atmosferin görünen kısmı
Görüntüsel	Yer	Dağ	Yaşanılan Yer
Görüntüsel	Hayvan	Ejderha	Uçan ejderhalar
Görüntüsel	İnsan	Erkek çocuk	Elinde tuttuğu kaskla uzaklara bakması
Görüntüsel	İnsan	Kız çocuk	Tek eli belinde gülümsemesi
Görüntüsel	İnsan	Genç Viking	Ellerini göğsünde birleştirmiş
Görüntüsel	İnsan	Vikingler	Uzaklara bakmak

Afişte kullanılan göstergeleri ve yananamlarını şu şekilde inceleyebiliriz.

İlk gösterge yer göstergesi olarak göstereni gökyüzüdür. Atmosferin görünen kısmı olarak nitelendirdiğimiz bu kısım insanda sonsuzluk ve dinginlik hissi uyandırmaktadır.

İkinci yer göstergesinin göstereni dağdır. Yeryüzünün görünen yükseltili şekillerini oluşturan dağlar, yıkılmazlığı, sarsılmazlığı ve buna bağlı olarak gücü anlatmaktadır.

Üçüncü hayvan göstergesinin göstereni ejderhadır.” Mitolojik yaratıklardır. Doğu ve Batıda ejderhalara farklı anlamlar yüklenmiştir. Avrupa'da bu yaratıklar 16. ve 17. yüzyıl da Almanya, Macaristan, Avusturya ve İsviçre' de çok popülerdirler. Ejderhaların uçabildiklerine inanıyorlardı. Avrupa'daki ejderha korku saçarken Çin'deki ejderha kutsal kabul edilmekteydi. İyileştirici özelliklerinin olduğuna inanılmaktaydı” (Dermitmkis ve Papado-paulou, 1989)

Dördüncü insan göstergesinin göstereni erkek çocuktur. Elinde tuttuğu kask ve üstündeki kıyafetlerle savaşa hazır olduğu anlatılmak istenmiştir. Uzaklara doğru bakması savaşın yakın olduğunu düşüncesini oluşturmaktadır.

Beşinci insan göstergesinin göstereni kız çocuktur. Savaşçı kostümü üstünde sarı saçları özenle toplanmış, eli belinde duruşuyla ve gülümsemesiyle kötü olaylardan kormadığı ve savaşa hazır olduğu anlamı çıkarılabilir.

Altıncı göstergenin göstereni genç vikingdir. Ellerini göğsünde kavuşturması komik ve şaşkın ifadesiyle filmin aynı zamanda eğlenceli yanı gösterilmektedir.

Yedinci insan göstergesinin göstereni vikinglerdir. Geri planda bulunun üç viking kafalarındaki şapkalarıyla, afişe bir derinlik kazandırırken savaşçı taraflarını da öne çıkararak afiş anlamsal açıdan zenginleştirmektedirler.

Dizisel ve dizimsel boyut: Tablo 8' de belirtilen karşıtlıklar afişin dizisel boyutunu oluşturmaktadır.

Tablo 8. Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2 Film Afişinin Dizisel Boyutu

Kararlılık	Şaşkınlık
Savaş	Barış
Büyük	Küçük
Umut	Şaşkınlık
Hareket	Sakinlik
Açık	Koyu
Enerji	Durağanlık
İyilik	Kötülük
Erkek	Kadın

Afişe bakıldığında, çizgi filmin adına ve içeriğine uygun bir afiş düzenlemesi dikkati çekmektedir. Ejderhalarla vikinglerin birlikte ve yanyana tasvir edilmesi beraber yaşadıkları düşüncesini dizimsel boyutta göstermektedir.

Metafor ve Metonimi Kullanımı: Afişin arka fonunda bulunan ejderhalar metaforik açıdan güce ve vahşi hayata gönderme yapmaktadır. Kahramanların üzerinde bulunan kıyafetler ve üzerlerindeki detaylar, savaşçı bir topluluğa üye olduklarına vurgu yaparak metonimik açıdan kullanmıştır.

Semantik (Anlambilimsel) Açıdan ‘Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2’ Afişi:

1. Göstergelere anlamsal açıdan bakıldığında ve ayrıntılara inildiğinde farklı yan anlamlar içerdiği görülmektedir.

2. Afişteki göstergeler incelendiğinde, savaş kıyafetleri giyinmiş film karakterlerinin uzaklara bakan ifadeleri, kahramanların savaşla veya tehlike arz eden bir durumla karşı karşıya oldukları yan anlamını gösterir niteliktedir.

3. Film karakterlerinin afişte sıralanış biçimleri, filmin asıl kahramanını ön plana çıkaracak şekilde dizimlenmiş görünmektedir.

4. Afişte kullanılan ve filmin ismi olan, ‘Ejderheni Nasıl Eğitirsin 2’ yazısı üç parçaya bölünerek, afişin alt kısmında ortalanmıştır. Yazının orta bölümün de kalan ‘nasıl eğitirsin’ kısmı diğerlerine göre daha küçük yazıldığından anlamsal açıdan ‘ejderhanı 2’ gibi algılanmaktadır. Bu durum filmin isminin tamamının algılanmasına engel olmaktadır.

Sentaktik (İmgedizimsel) Açıdan ‘Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2’ Afişi :

1. Afişte kullanılan renkler koyu ton değerlerine sahip görünmektedir. Gökyüzünün açık mavi tonlarda olması, afişin üst kısmında boşluk yaratarak, daha rahat algılanmasına olanak sağlamış görünmektedir.

2. Afişin üçte ikisini kaplayan filmin kahramanları, önem sırasına göre hiyerarşik biçimde yerleştirilmiştir.

Pragmatik (Edibilimsel) Açıdan ‘Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2’ Afişi:

1. Afişte kullanılan görsel unsurlar, etkili bir şekilde kullanılarak bir araya getirilmiştir. Görseller içerisine yerleştirilen kodlar anlam derinliği yaratmaktadır. Bu durum afişi daha estetik hale getirmektedir.

2.Afişte kullanılan yazının boyutlarının etkili bir şekilde yerleştirilememesinden dolayı, filmin isminin kolay algılanmasını zorlaştırmaktadır.

Kodlar: Afişte filmin kahramanları Viking uygarlığına ait üyelerdir. Vikingler tarihte savaşçı bir millet olarak bilinirler. Savaş kıyafetleri giyinmeleri kafalarına taktıkları şapkalarının şekilleri (*çivili, zımbalı ve boynuzlu gibi*) Viking kültürünü içeren görsel özellikler taşımaktadır. Ejderha görsellerinin kullanılması doğu kültüründe iyilik asalet ve gücü simgelerken, doğu kültüründe kötülüğü ve yıkımı simgelediği bilinmektedir.

Afiş çalışmasına bakıldığında, afiş tasarımında yer verilen renk, gösterge ve yazı karakterleri filmin içeriğine uygun ve bilinçli bir şekilde seçilmiş görünmektedir. Afişte kullanılan ve filmin ismi olan yazının rengi, köşeli hatları ve derinlik efekti kullanımı filmin içeriğine uygun düşünülmüştür. Fakat yazının afişe etkili bir şekilde yerleştirilememesinden dolayı kolay algılanamadığı dikkati çekmektedir. "Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2" yazısında "Nasıl eğitirsin" kısmının gerektiğinden daha küçük yazılması "Ejderhanı 2" gibi algınmaktadır. Göstergelerin anlam bütünlüğünün etkili bir şekilde biraraya getirilmesi ve tasarım elemanlarının bir bütün olarak düşünülmesi gerekmektedir.

3.1.2.5.Karlar Ülkesi Çizgi Filminin Afişinin Göstergibilimsel Analizi

Orijinal İsmi: Frozen

Tür: Animasyon, Aksiyon, Macera

Vizyon Tarihi: 17 Ocak 2014

Yapımı: 2014- ABD

Süre: 89 dk

Imdb Değeri: 7,5

Türkiye Puanı: 7,8



Görsel 20. Karlar Ülkesi Filmi Afiş Çalışması

Kaynak:https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/k/karlar-ulkesi-1389443692.jpg

1.1.2.5.1. Filmin Konusu

Film, Arendelle adında ülkenin prensesi Elsa ve kardeşi Anna'nın öyküsünü anlatmaktadır. Elsa'nın doğuştan gelen bir özelliği vardır. Bu özelliğini nasıl kontrol edebileceğini bilmediğinden dolayı etrafındaki her şeyi buza çevirmektedir. Henüz küçük bir kızken kardeşiyle oyun oynadığı bir esnada onun kafasına istemeden soğuk hava gönderir ve kardeşi bayılır. Kral ve kraliçe küçük kızlarını alır ve sihirli ormanda bulunan elflere götürür. Büyük elf kafasının donduğunu bunu halledebileceğini söyler. Fakat küçük kız yakın geçmişini hatırlamayacaktır. Elsa'nın bu özelliğini öğrenen ailesi onu bu özelliğini kullanmayı öğreninceye kadar odasına kapatırlar ve sarayında bütün kapılarını kapatıp halkla ilişkilerini keserler. Kızlarının etrafa zarar vermesinden ve insanların da ona zarar vermelerinden çekiniyorlardır. Elsa kardeşi Anna'yı artık

göremiyordur. Anna ise sarayda tek başına oyunlar oynayıp ablasının neden onunla oynayamadığını anlamaya çalışıyordu.

Yıllar geçmiştir ve prenses Elsa artık bir genç kız olmuştur. Taç giymesi gerekmektedir. Taç giyme töreninin olduğu gün Anna ablasını göreceği için çok mutludur. Şarkılar söyleyerek etrafta dans etmektedir.

Tören esnasında Hans isimli bir gençle tanışır ve bir iki saat içinde onunla evlenmeye karar verir. Güney adalarının prensi çok uzaktan taç giyme töreni için gelmiştir.

Elsa bu durum için endişelenir. Elsa yeni tanıdığı biriyle evlenemeyeceğini söyleyince Anna çok sinirlenir ve bağırmağa başlar. Elsa bu duruma çok üzülür ve sinirle gücünü kontrol edemeyip etrafı dondurmaya başlar. Bunu gören davetteki insanlar Elsa' yı işaret ederek büyücü diye bağırmağa başlarlar. Elsa gücünü kontrol edemeyip etrafa zarar vermesinden ve insanların tepkisinden dolayı çok üzülür ve kaçmaya başlar. Kaçarken bastığı yerler donmaya başlar ve ülkeye bu buzlar yayılır. Kuzey dağına kaçan Elsa orada kendine buzdan bir şato yapar ve burada güvende olduğunu düşünür. Anna Hans' ı saraya bırakıp ablasının peşinden Kuzey dağına yolculuğa başlar. Yolda buz satıcısı Kristoff'la tanışır. Sven adında da bir geyiği vardır. Ondan ona yardım etmesini ister. Yolda Olaf adında bir kardan adamla karşılaşır ve bu kardan adam konuşuyordur. Elsa, Olaf'ı buzdan şatosunu yaparken sihirle yaratmıştır. Hep beraber şatoya doğru yola koyulurlar. Anna şatoya girer ve Elsa ile konuşur onu ikna etmeye çalışır. Elsa asla dönmeyeceğini ve Anna'dan hemen geri saraya dönmesini ister. Anna onu almadan dönmeyeceğini söyleyince sinirlenir ve gücünü kontrol edemeyip Anna' nın kalbini dondurur. Fakat Anna bundan çok etkilenmemiş görünüp konuşmasına devam eder. Bunun üzerine Elsa kocaman kardan bir canavar yaparak onları şatodan attırır ve uzaklaştırır. Anna' nın yolda saçları donmaya başlar fakat önemsemez.

Bu arada Anna'nın atı saraya boş döner ve Hans onu bulmak için Kuzey dağına doğru yola çıkar. Şatoya vardıklarında Anna orada değildir. Elsa' yı etkisiz hale getirip yakalayarak saraya geri dönerler.

Elflerin yaşadığı yerden geçerlerken Cristoff eski dostlarına merhaba demek ister. Elf dostları Cristoff' u büyük ilgiyle karşılar. Cristof' la Anna bu olaylarda biraz yakınlaşmıştır ve elfler onları sevgili zanneder. Büyük Elf Anna' da bir tuhafılık farkeder. Kalbinin donduğunu anlar ve gerçek sevgiyle onu biri

öpmezse yakın zaman da öleceğini söyler. Anna Hans' tan Cristoff' a bahsetmiştir. Cristoff, Anna ölmesin diye onu evlenmek istediği adama götürmek için yola koyulur.

Hans, Elsa ile saraya varmıştır. Elsa' dan soğuğu sonlandırmasını ve yazı getirmesini ister. Elsa bunu yapamayacağını söyler. Hans' ın amacı en başından beri kral olmaktır. Anna' yı hiç sevmemiştir. Anna Cristoff' un yardımıyla saraya vardığında donmak üzeredir. Cristoff olanları Hans' a anlatır ve onu öpmesi gerektiğini söyler. Hans, Anna ile başbaşa kaldığında onu öpmez ve zaten onu sevmediğini ölürse ülkenin tek sahibinin kendi olacağını, Elsa' yı da Anna' yı öldürmekle suçlayarak ortadan kaldırtacağını söyler ve odadan ayrılır. Elsa' nın yanına geçer ve kardeşine ne yaptığından haberi olmayan Elsa' ya, Anna' nın kalbini dondurduğunu ve onu öldürdüğünü söyler. Elsa kardeşini öldürdüğü için perişan vaziyette saraydan kaçar ve Hans peşinden onu öldürmek için koşar.

Cristoff saraydan ayrıldığında üzgündür. Dağa doğru tırmanırken geri dönüp saraya doğru baktığında kötü bir şeyler olduğunu anlar ve geri döner. Olaf o esnada Anna' yı bulur ve onu ısıtmaya çalışır. Olaf camdan dışarı baktığında Elsa' yı kaçarken görür ve bastığı yerlerden yayılan buzlar binaları da dondurmaya başlamıştır. Anna ve Olaf, Elsa' nın peşinden saraydan çıkar ve Hans tam kılıçla Elsa' yı öldürecekken Anna aralarına girer ve donar. Kılıç Anna' ya çarpar ve sertliğinden parçalanır. Hans etkisiz hale gelir. Cristoff ve Elsa, Anna' nın donmuş haline bakabilirler. Elsa ağlayarak kardeşine sarılır ve öper. Herşey için özür diler. O esnada Anna çözülmeye başlar. Gerçek sevgi onu hayata geri döndürmüştür. Elsa çok mutlu olur ve artık yazı gerçek sevgiyle nasıl getirebileceğini öğrenmiştir. Buzlarla kaplı şehri, şarkı ve danslar eşliğinde güneş sarmaya başlar. Her yer ısınır ve yeşerir. Mutlu ve güzel bir hayat onları beklemektedir.

3.1.2.5.2. Afişin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Grafik Dil Açısından Betimlemesi: Mavi renk tonlarının hâkim olduğu afişte filmin kar ve buzlarla kaplı çok soğuk bir ortamda geçtiği anlaşılmaktadır. Filmdeki karakterlere afişin orta kısmında yer verilmiştir. Zemin renginden daha koyu ve farklı renklerde olduklarından ön planda algılanmaktadırlar.

Afişin merkezinde geyik görseli bulunmaktadır. Ayakları gövdesine göre normalden daha geniş olan geyiğin yere ne kadar sağlam bastığı ve yıkılmazlığı

konusunda anlamlar yüklenmektedir. Sağında ve solunda bulunan karakterlerin ona güvenle yaslanmaları da bu durumu desteklemektedir. Geyiğin üstünde bir kardan adam karakteri bulunmaktadır. Duruş şekliyle eğlenceli ve hareketli bir yapısı olduğunu düşündürmektedir. Geyik afişteki çiftleri ikiye ayıracak şekilde tasarlanmıştır. Filmin asıl karakteri Elsa, afişin sol arka tarafında resmedilmiştir. Elbisesinde zemin rengiyle nerdeyse aynı olması onun daha geride algılanmasına sebep olmuştur. Elinin üstüne konulan ışıltılar üzerinde yükselen bir yıldızla özel güçleri olduğu anlamı yüklenmiştir. Hemen yanında geyiğe yaslanmış şekilde ellerini göğsünde birleştirmiş kendinden emin ve rahat görünümlü genç çocuk bulunmaktadır. Kıyafetleri diğer kahramanlarınkine göre biraz farklıdır. Daha yöresel ve halktan bir görüntüsü vardır. Afişin sağında geyiğe yaslanmış şekilde duran genç kızda ellerini göğsünde birleştirerek kendinden emin ve rahat bir görüntü sergilemektedir. Kıyafetleri halktan biri olmadığını, asil bir aileye dâhil olabileceği düşüncesini uyandırmaktadır. Genç kızın hemen sağında bulunan genç adam, reveransa hazır şekilde ki dik duruşu, temiz giyimi ve özenle taranmış saçlarıyla sarayla ilişkili, asil bir soydan geldiği konusunda fikir oluşturmaktadır. Filmin ismi afişin alt kısmında yer almaktadır. Kar ve buz efektlerinin kullanıldığı bir yazı seçilmiştir. Zemin rengine yakın tonlarda kullanılmıştır. Bu durum yazının algılanmasını kısmen zorlaştırıyor gibi görünmektedir.

Afişin Gösterge Çözümlemesi: Afişte kullanılan göstergeler Tablo 9'daki gibidir.

Tablo 9. Karlar Ülkesi Film Afişinin Gösterge Analizi

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Orman	Karlar Altında kalmış orman
Görüntüsel	İnsan	Sarı Saçlı Erkek	Geyiğe yaslanmış genç
Görüntüsel	İnsan	Sarı Saçlı Kız	Elinde sihirli kar tanesi tutmak
Görüntüsel	İnsan	Kızıl Saçlı Kız	Geyiğe yaslanmış genç kız
Görüntüsel	İnsan	Kızıl Saçlı Erkek	Tek eli belinde iyi giyimli genç adam
Görüntüsel	Hayvan	Geyik	İnsanların yaslandığı kardan adam taşıyan geyik
Görüntüsel	Nesne	Kardan Adam	Geyiğin Sırtında duran kardan adam

Afişte kullanılan göstergeleri ve yananamlarını şu şekilde inceleyebiliriz.

Afişte kullanılan göstergeleri dört grupta toplayabiliriz. İlk gösterge yer göstergesi olarak göstereni ormandır. Ormanın kar ve buzlarla kaplı olması, ıssızlık ve yalnızlık hissi vermektedir.

İkinci insan göstergesinin göstereni sarı saçlı erkektir. Yöresel olduğunu düşündüren kıyafetlerle, özensiz taranmış saçları ve pembeleşmiş yanaklarıyla asil bir soydan gelmediği izlenimi uyandırmaktadır. Geyiğe yaslanmış rahat tavrı ise her türlü sıkıntının üstesinden rahatlıkla gelebileceğini düşündürmektedir.

Üçüncü insan göstergesinin göstereni sarı saçlı kızdır. Buz mavisi ışıltılı bir elbise giyinen ve sarışın güzel bir kız olan Elsa' nın elinde sihirli olduğunu düşündüren ışıltılarla havada duran bir yıldız tutması onun doğaüstü güçlerinin olduğunu göstermektedir. Bu durum filmin içeriğiyle de uyumaktadır.

Dördüncü insan göstergesinin göstereni kızıl saçlı kızdır. Geyiğe yaslanmış rahat tavrı, naif ve zarif bir genç kıza göre, fazla cesaretli ve kendinden emin olduğu izlenimini vermektedir.

Beşinci insan göstergesinin göstereni kızıl saçlı erkek karakteridir. Temiz, titiz giyimi ve dik duruşuyla sarayda yetişmiş bir asil bir insan olduğunu düşündürmektedir.

Altıncı göstergenin göstereni geyiktir. Kalın postu, büyük burnu, yere sağlam basan ayakları bulunan geyiğe insanlar yaslanmıştır ve sırtında da bir kardan adam taşımaktadır. Şaşkın ve sevimli bir ifadeye sahip geyiğin, zor kış şartlarına dayanıklı bir yapıya sahip, yük taşıyan bir hayvan olduğu anlaşılmaktadır.

Yedinci nesne göstergesinin göstereni Olaf karakteridir. Filmde gerçekte var olmayan bir karakter olan kardan adam Olaf, görüntüsel olarak eğlenceli, hareketli ve sempatik bir ifadeye sahiptir.

Dizisel ve dizimsel boyut: Tablo 10’da belirtilen karşıtlıklar afişin dizisel boyutunu oluşturmaktadır. Tablo’ da bulunan sözü edilen anlamlar, aynı zamanda da sözü edilmeyen anlamları içermektedir.

Tablo 10. Karlar Ülkesi Film Afişinin Dizisel Boyutu.

Soğuk	Sıcak
İnce	Kalın
Büyük	Küçük
Hareket	Sakinlik
Açık	Koyu
Enerji	Durağanlık
Erkek	Kadın
Dikey	Yatay

Afişte çizgi filmin adına ve içeriğine uygun bir zemin görseli kullanılması merkezde geyik görselinin olup film kahramanlarının sağ ve sol tarafa simetrik şekilde yerleştirilmesi afişin dizimsel boyutunu oluşturmaktadır.

Metafor ve Metonimi Kullanımı: Sarı saçlı genç kadının ışıltılar içinde elinde tuttuğu yıldız, büyücülükle ilgili metaforik anlam içermektedir. Kardan adam görseli ise kışı anımsattığından metonimik anlama sahiptir.

Semantik (Anlambilimsel) Açıdan ‘Karlar Ülkesi’ Afişi:

1. Afişte kullanılan göstergelerin diziliş şekilleri, filmin karlarla kaplı soğuk bir yerde geçtiğini hissettirmektedir. Fakat filmin içeriğine dair anlamlar sınırlıdır.

2. Kahramanların kıyafetlerindeki detaylar, onların hayat tarzlarıyla ilgili anlamlar oluşturmaktadır.

3. Filmin ismi için seçilen yazı karakteri, filmin içeriğini destekler niteliktedir. Fakat neredeyse zeminle aynı renkte olması onun daha geç algılanmasına neden olabilecek gibi görünmektedir.

Sentaktik (İmgedizimsel) Açından ‘‘Karlar Ülkesi’’ Afiş:

1. Afişte yer alan renkler oldukça etkilidir. Zeminde mavi renk tonları kullanılmıştır. Mavi soğuk bir renktir ve sıcak renklere göre daha geride algılanır. Hüznün ve melankolinin rengi olarak da söylenebilir.

2. Afişte sarı saçlı kız olan Elsa, filmin asıl karakteridir. Açık mavi elbisesi zeminle neredeyse aynı renktir. Karakterlerin önem sırasına göre geride kalmıştır. Diğer karakterlerden sonra algılanmaktadır.

Pragmatik (Edimbilimsel) Açından ‘‘Karlar Ülkesi’’ Afiş:

1. Afişte, hiyerarşiden ve renk tonlarının kullanımından kaynaklanan bir takım dizisel ve dizimsel sorunlar dikkati çekmektedir.

2. Filmin içeriği ile ilgili kodlar yetersiz kalmış gibi görünmektedir.

3. Afişte kullanılan yazı karakterinin rengi ve dokusu soğuğu yansıtırken, zemin rengiyle fazla ton farkının olmaması, onu yeterince öne çıkaramamış görünmektedir.

Kodlar: Afişte dikkat çeken kahramanlar üzerinde ki kıyafet belli bir dönem ve kültüre ait kodlar içermektedir. Görselde ki üç karakterde sarayda yaşayan insanların giyindiği tarzda kıyafetler taşıyor olmaları anlam açısından bütünlük gösterirken, bir karakterin farklı giyinmiş olması sınıf farkına dikkat çekmektedir.

Sonuç olarak afiş tasarımına bakıldığında, film içerisinde yer alan karakterler belli bir düzene göre afişe yerleştirilmiş görünmektedir. Fakat bu durum filmin içeriğini pek yansıtmamaktadır. Dizimsel açıdan bakıldığında filmin asıl karakteri olan buzlar kraliçesi arkada ve zemin rengine yakın bir renkteki kıyafetiyle çok geri planda kalmış görünmektedir. Kullanılan renkler ve yazı karakterleri filmin içeriğine ve afiş tasarımına uygun görünmektedir. Fakat

yazının rengi ve zemin rengi arasında fazla ton farkının bulunmaması, yazının algılanmasını zorlaştırıyor görünmektedir.

3.1.2.6. Küçük Prens Çizgi Filminin Afişinin Göstergibilimsel Analizi

Orijinal İsmi: Le Petit Prince

Tür: Animasyon, Fantastik

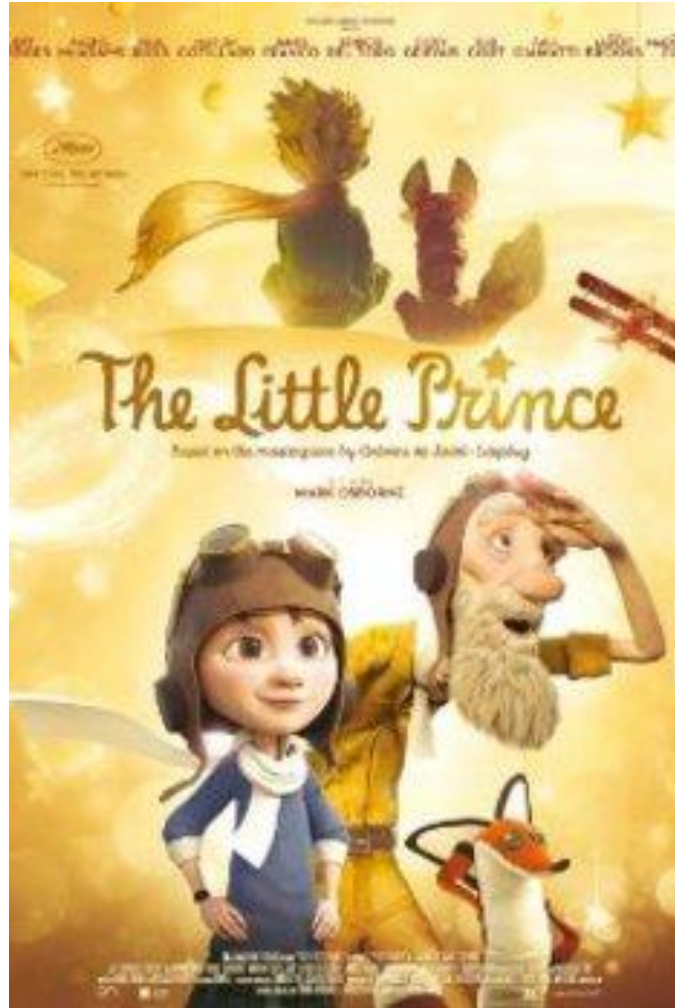
Vizyon Tarihi: 23 Eylül 2015

Yapımı: 2015- Fransa

Süre:108 dk

Imdb Değeri: 7,7

Türkiye Puanı: 8,3



Görsel 21. The Little Prince Filmi Afiş Çalışması

Kaynak:<https://www.fullhdfilmizlesene.net/animasyon-filmleri-izle/kucuk-prens-the-little-prince/>

3.1.2.6.1. Filmin Konusu

Film bir yetişkinin çocukluğunda okuduğu bir kitabı anlatmasıyla başlamaktadır. Kitap onu çok etkilemiştir. İlk resmini bu kitaptan etkilenerek çizer. Bu resim “avını yutan bir boğa yılanı”dır. Etrafındaki yetişkinlere resminden korkup korkmadığını sorar. Babası, çocuğa “bir şapkadan kim korkar ki”der. Ona matematik, tarih, dilbilgisi çalışmanın daha faydalı olacağını söyler. Çocukta onların önerilerine uyarak yetişkin olmaya karar verir. Çünkü dünya fazla yetişkinlere göre bir yerdir.

Bir anne kız özel bir okulun mülakatı için sırada beklemektedir. Bu okula girmek minik kız için çok önemlidir. Aylardır bu mülakata hazırlanıyordur. İçeri girdiğinde fazla stres yaptığından sorulan soruya değil çalıştığı soruya cevap verir ve bayılır. Annesi mülakatı alamamasına çok üzülür ve B planına geçer. Okul yanından bir ev alır ve kıza hayat planı adını verdiği, günlük bir çalışma planı çıkarır. Kız bu plana dakikası dakikasına uymaya çalışır. Annesi çok yoğun çalıştığından genelde evde yalnızdır. Yan tarafta yaşlı bir amca yaşamaktadır. Bahçesinde de bir uçağı vardır. Onu tamir etmeye uğraşırken tanışırlar. Yaşlı adam ona çok ilginç gelmektedir. Küçük prens adında bir hikâyeye yazmıştır ve kıza ondan bahsetmektedir. Yazdıklarını okuması için kâğıtları ona vermiştir. Kız küçük prensi okudukça çok etkilenmiştir. Her gün yaşlı adamın yanına gidip küçük prensle ilgili hikâyeler dinlemektedir. Yaşlı adam küçük prensin kendi kadar bir gezegende yaşadığını ve burada başına gelenleri anlatır. Onun gül, tilki ve yılanla karşılaşması gibi başından geçen olayları anlatır. Küçük prensin bir kralla tanışması, sonra bir ünlü kişiyle ve çok zengin bir işadımıyla olan diyalogları vardır. Aslında bir çocuğun nasıl yetişkin olmaya zorlandığı ve yetişkinlerin kendi istekleri ve menfaatleri için etrafındakileri hiçe sayarak dünyayı nasıl yaşanmaz bir hale getirdiklerini anlatmaktadır.

Küçük kız derslerini aksatmaya başlamıştır ve annesine de çalıştığını söylemektedir. Yaşlı pilotla olan ilişkisinden çok mutludur. Daha önce hiç yaşamadığı bir şey yaşıyordur. Yaşlı pilot onun arkadaşı olmuştur. Pilotta bu durumdan çok memnundur. Çocukluğuna dönmüştür ve küçük kızın çocukluğunu yaşamasının ne kadar önemli olduğundan bahsetmektedir.

Bir gün yaşlı adam ve küçük kız pasta yemek için arabayla dışarı çıkarlar. Fakat yaşlı adam araba kullanamaz ve polis çevirir. Küçük kızın annesini ararlar.

Annesi çok sinirlenmiştir ve yaşlı adamla bir daha görüşmesini yasaklamıştır. Bu durum küçük kızı çok mutsuz etmiştir. Bir gün yaşlı adam rahatsızlanır ve hastaneye kaldırılır. Küçük kız arkasından hastaneye gider ama pilotu göremez. Eve döner ve uykuya dalar. Uykusunda yaşlı adamın uçağına biner ve kendi dünyasında küçük prensi aramaya çalışır. Bu dünyada her yer beton binalarla kaplı, mekanik ve sistemlidir. Etrafta hiç çocuk yoktur. Tek çocuk kendisidir. Uçağıyla yola iner ve polis tarafından yakalanır. Çocuk olduğu için tutuklanır ve hemen yetişkin olması gerekmektedir. Küçük kız kaçar ve küçük prensi bir gökdelenin çatısında baca temizlerken bulur. Ama o artık bir yetişkindir ve içindeki çocuğu kaybetmiştir. Ona çocukluğunu hatırlatmaya çalışır ama hatırlamamaktadır. Kıza geri dönmesi için yardım etmeye karar veren küçük prens kızı bir yere götürür. Burada girmek istediğı okul mülakatındaki hocalardan biri onu karşılar. Küçük kıza bir kitap verir. Bu kitap büyüme sürecini hızlandıran bir kitaptır. Oradan da kaçan küçük kız küçük prensinde yardımıyla uçağına ulaşmaya çalışır. Bu arada işadınının bütün yıldızları parasıyla satın alıp bir cam fanusa kapattığını görür ve uçağına binip oradan uzaklaşmadan evvel cam fanusu kırarak yıldızları serbest bırakıp oradan ayrılır.

Sabah olmuştur. Kız aylardır hazırlandığı okulun sınavına girmeden önce yaşlı adamı görmeye gider. Küçük kız yaşlı adamın kâğıtlara yazdığı hikâyesini birleştirip kitap haline getirmiştir. Yaşlı pilot buna çok mutlu olur. Küçük kızın annesi, kızının yaşlı pilotla olan, aralarındaki ilişkiyi görünce çok duygulanır. Sonra yaşlı adam yıldızlara göç eder.

3.1.2.6.2. Afişin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Afişin Grafik Dil Açısından Betimlemesi: Arka fonda kullanılan sarı renk, sabit fikirliliği değişmeyen davranış, tutum ve sıcaklığı ifade ederken aynı zamanda uzaklığı, hüznü ve eskiyi çağrıştırmaktadır. Afişin merkezinde yer alan filmin ismi afişi ikiye bölmektedir. Alt ve üst kısımda film karakterleri farklı sahnelerle yer almaktadır. Yazının üst kısmında çocuk ve tilki karakterleri sırtları izleyiciye dönük şekilde uzaklara bakarak hayal kuruyorlarmış hissini vermektedir.

Zeminde kullanılan sarı ve kahvenin ton geçişleri içindeki flu görüntüler yıldızlar ve ışıltılar bir hayal âleminde bulunduğu fikrini desteklemektedir. Alt kısımda yer alan görselde, bir çocuk, yaşlı bir adam ve tilki bulunmaktadır.

Kafalarında pilot şapkaları bulunmaktadır ve gökyüzüne bakmaktadırlar. Çocuğun kafasında pilot şapkasının olması onun uçmayı sevdiğini ve ileride pilot olmak istediği düşüncesini oluşturmaktadır. Hemen yanında bulunan yaşlı adam elini alına dikey şekilde koymuş ve uzaklara doğru bakarken gösterilmiştir. Kafasında bulunan şapka onun eskiden bir pilot olduğu düşüncesini oluşturmaktadır. Hemen yanlarında bulunan tilki ise kurnazlığı çağrıştıran bir hayvandır. Aynı zamanda evcil olmayan bir yapısı vardır. Tilki eli kafasında düşünceli bir vücut diliyle tasvir edilmiştir. Afişin orta kısmında ve afişten dışarı çıkmak üzere gibi yerleştirilen uçak görseli ile hala uçmakta olduğu izlenimini vermektedir. Uçakla çocuğun umutları, beklentileri ve özgür dünyasına dair anlamlar yüklenmeye çalışılmış gibi görülmektedir.

Yazı karakteri bir çocuğun saf, neşeli ve hareketli haline uygun biçimde seçilmiştir. Yazı renginin tonu, zemin renginde kullanılan rengin daha koyusudur. Bu durum onu diğer afiş elemanlarından daha geri kalmasını sağlamıştır. Afişin en üst kısmında yer alan isimlerin bulunduğu yazılar çok sıkışık yazılmış ve uzaklara bakan çocuk figürünü kısıtlamış gibi görünmektedir.

Afişin Gösterge Çözümlemesi: Afişte kullanılan göstergeler tablodaki gibidir.

Tablo 11. The Little Prince Film Afişinin Gösterge Analizi.

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Gökyüzü	Atmosferin görünen kısmı
Görüntüsel	Yer	Dağ	Yaşanılan Yer
Görüntüsel	İnsan	Erkek çocuk	Küçük pilot
Görüntüsel	İnsan	Yaşlı pilot	Elini alına koymuş uzaklara bakan kişi
Görüntüsel	Hayvan	Tilki	Tek eli kafasında uzaklara bakan tilki
Görüntüsel	Nesne	Uçak	Havada süzülen uçak

Afişte kullanılan göstergeleri ve yananlamlarını şu şekilde yorumlayabiliriz.

İlk gösterge yer göstergesi olarak göstereni gökyüzüdür. Atmosferin görünen kısmı olarak nitelendirdiğimiz bu kısım insanda sonsuzluk ve dinginlik hissi uyandırmaktadır.

İkinci yer göstergesinin göstereni dağdır. Yeryüzünün görünen yükselteli şekillerini oluşturan dağlar, yıkılmazlığı, sarsılmazlığı ve buna bağlı olarak gücü anlatmaktadır. Dağın en tepesinde oturup gökyüzünü seyreden çocuğun hayal dünyasına dikkat çekilmek istenmiştir.

Üçüncü insan göstergesinin göstereni erkek çocuktur. Kafasına pilot şapkası takmış ve ellerini beline koymuş gökyüzüne doğru bakmaktadır. Uçmaya hevesli ve büyüdüğünde pilot olmak istediği izlenimi verilmektedir.

Dördüncü insan göstergesinin göstereni yaşlı pilottur. Elini alınına koyup gökyüzünde uzaklara bakması havadan gelecek bir şey beklediği izlenimi vermektedir.

Beşinci hayvan göstergesinin göstereni tilkidir. Tilki kurnazlığıyla bilinen ve evcil olmayan bir hayvandır. Afişte insanların yanında ve eli başında düşünceli bir şekilde görselleştirilmiştir. Afişte tilki kullanılması insanın kurnaz yapısına dikkat çeker nitelikte görünmektedir.

Altıncı nesne göstergesinin göstereni uçaktır. Havada süzülerek uçan uçak görseli yapılan yolculuğu anlatmaktadır.

Dizisel ve dizimsel boyut: Tablo 12’de belirtilen karşıtlıklar afişin dizisel boyutunu oluşturmaktadır.

Tablo 12. The Little Prince Film Afişinin Dizisel Boyutu.

Hayal	Gerçek
Uzak	Yakın
Genç	Yaşlı
Kurnazlık	Safılık
Uçmak	Yere basmak
Açık	Koyu
Parlak	Sade
İnsan	Hayvan

Çizgi filmde yaşanan olayların haricinde, birde ruhsal boyutun ele alındığı düşüncesi afişe bakıldığında hissedilmektedir. Afişin üst bölümünde yer alan arkası dönük, uzaklara bakan çocuk ve tilki görseli onların iç dünyalarına gönderme yaparken afişin alt kısmında yer alan çocuk, yaşlı adam ve tilki görseli o an yaşanan bir durumu anlatmaktadır. Bu düzenleme biçimi afişin dizimsel boyutunu anlatmaktadır.

Metafor ve metonimi kullanımı: Afişin alt bölümünde yer alan çocuğun taktığı şapka, pilotu çağrıştırıyor olması bakımından metonimik bir anlam ifade etmektedir. Tilki görselinin ise kurnazlığı çağrıştırıyor olması bakımından metaforik anlam içermektedir.

Semantik (Anlambilimsel) Açıdan ‘Küçük Prens’ Afişi:

1. Afişte kullanılan göstergelere bakıldığında zeminde kullanılan altın sarısı rengi ve ışıltılar, büyü ve gizemli bir anlam katmanı yaratmaktadır.

2. Afişin üst kısmında yer alan arkası dönük çocuk ve tilki karakterlerinin düşünceli oldukları ve uzaklara baktıkları izlenimi verilmektedir. Filmin içeriği de düşünüldüğünde bu görüntüden gelecekle ilgili kaygı düşüncesi yananlam olarak çıkarılabilir.

3. Afişin alt bölümünde yer alan çocuk, adam ve tilki görseli uzaklara bakmaktadır. Havadan gelecek bir şeyi beklemektedirler. Kafalarında bulunan pilot şapkaları onların bir uçak beklediği düşüncesini güçlendirmektedir.

Sentaktik (İmgedizimsel) Açıdan ‘Küçük Prens’ Afişi:

1. Afişte kullanılan renk tonlarının birbirine yakın olması dikkat çekiciliğini düşürmektedir.

2. İmgedizimsel açıdan hiyerarşik bir düzen kullanılmış gibi görünse de, afiş yazıyla ikiye bölünüp iki farklı boyut oluşturulmuştur. Bu durum afişin dikkat çekiciliğini azaltırken anlamsal olarak da karmaşaya sebep olmaktadır.

3. Afişin en üstünde bulunan küçük yazı karakterleriyle yazılan isimler birbirlerine oldukça yakın yazıldıklarından okunmalarında güçlük yaratmaktadır. Yerleştirildikleri yer açısından da üst bölümde yer alan görseli sıkıştırmış gibi görünmektedirler.

Pragmatik (Edibilimsel) Açıdan ‘Küçük Prens’ Afişi:

1. Afişte çocuğun dünyasına dair iki düşünce dikkati çekmektedir. Bunlar çocuğun gerçek hayatı ve psikolojik dünyasıdır. Tasarımcının yerleştirdiği kodlarla bu durum güçlendirilmiştir.

2. Tasarımdaki dikkati çeken ana unsur çocuğun dünyasıdır. Zeminde kullanılan renkler ve ışlıklar onun gizemli ve değerli dünyasına gönderme yapmayı hedefler niteliktedir.

3. Göstergelerin üzerine yüklenen kodlar edimbilimsel açıdan etkili bir tasarım oluşturmayı hedeflerken, görüntülerin dizimsel açıdan sıralanış şekli, afişte karmaşa oluşturmuş gibi görünmektedir.

Kodlar: Afişin zemini ne ve geneline yayılmış altın rengi ışlıklar, yıldızlar ve dağın tepesinde oturup düşünen çocuk görseli, çocuğun hayal dünyalarına dikkati çekmektedir. Çocuk kavramı bilindiği üzere dünya da saflığı ve masumiyeti simgelemektedir.

Afiş tasarımına bakıldığında, çocukların hayal dünyasına dikkat çeken anlam katmanları görülmektedir. Bu durum görsellere yüklenen kodlarla yansıtılmaya çalışılmıştır. Filmin içeriğinin yansıtıldığı bu afişin genelinde kullanılan renkler birbirine yakın tonlardadır. Kullanılan görsellerin çokluğu ve dizimsel açıdan yerleştiriliş biçimleri, afişte kullanılan renkler ve yazılarla birleştiğinde yeterli boşluğun olmaması, afişin hedef kitle üzerinde ki etkisini azaltabileceği söylenebilir.

3.1.2.7. Lego Batman Çizgi Filminin Afişinin Göstergebilimsel Analizi

Orijinal İsmi: The Lego Batman Movie

Tür: Animasyon, Aksiyon, Komedi

Vizyon Tarihi: 10 Şubat 2017

Yapımı: 2017-ABD

Süre: 90 dk

Imdb Değeri: 7,3

Türkiye Puanı: 7,7



Görsel 22. Batman Filmi Afiş Çalışması

Kaynak: <https://www.sinemalar.com/film/230514/the-lego-batman-movie>, 2018

1.1.2.7.1. Filmin Konusu

Film yetişkinler dünyasına çocuk filtresi konularak, legolardan kurulan bir dünyada kurgulanmıştır. Bir uçağın havalanmasıyla başlayan film, joker karakterinin uçağı ele geçirerek Gotham şehrini yerle bir etmek istemesiyle devam etmektedir. Joker gelmiş geçmiş birçok kötü karakterleri de yanına alarak şehri yerle bir etmeye başlamıştır. Şehri ele geçirdiğinde Batman' in onun ayaklarına kapanacağını düşünmektedir. Gotham şehri yer kabuğu üzerinde birbirine bağlanarak tutturulan iki plaka üzerine inşa edilmiştir. Bu plakalın üzerinde bulunan reaktör çekirdeğine, bomba bağlayarak şehri yerle bir etmeyi planlamaktadır. Ortalık iyice karışmaya başlamıştır.

Batman geldiğinde görsel bir şölen eşliğinde şarkılarla savaş başlar. Kötüleri etkisiz hale getiren Batman Joker'i kaçarken yakalar. Joker ona kendisi olmadan bir hiç olduğunu söyler. Batman ise onun için hiç önemli olmadığını ona karşı nefret bile hissetmediğini söyler. Joker olmadan da insanların onu seveceğini söyler. Joker bu duruma çok içerler ve yaptıklarının bu kadar önemsiz görünmesine çok sinirlenir. Batman' in elinden bir şekilde kurtulup kaçır. Joker sorunu Batman tarafından çözülmüştür. Halk tarafından sevgi gösterileriyle ve mutlulukla alkışlanır. Büyük bir egoyla teşekkürleri kabul eden Batman badmobil adını verdiği arabasına atlayıp bir yetimhaneye gider ve oradaki çocuklara hediyeler verip mutlu eder.

Çok büyük bir eve sahip Batman' in bütün araçları, silahları, mekanik kostümleri bu evin içindedir. Evde yardımcısı Alfret'le yaşamaktadır. Batman yıllar içinde yaşadığı üzücü şeyler yüzünden etrafında kimseyi istememektedir. Yardımcısı Alfret Batman' in yalnızlığına çok üzülüyor ve bir aile kurmasını istiyordur. Batman'i zorla polislerin düzenlediği bir partiye yollar. Batman normal hayatta Bruce Way ismini kullanmaktadır. Partide yanına Dick adında yetim bir çocuk yaklaşır ve zengin Bruce Way'den onu evlat edinmesini isterken Gotham şehrinin yeni polis müdürü Barbara Gordon'u görür ve ona âşık olur. Dick'in evlat edinilme isteğini de, o şaşkınlıkla kabul eder. Yeni komiser Gordon, konuşmasında artık Batman' e ihtiyaçları olmadığını çünkü yıllardır hala şehri suçlulardan temizleyemediğini ve bu sorunu kendinin halledebileceğini söyler. Batman çok bozulur ve üzülür. Bu esnada joker polis partisini kötü arkadaşlarıyla basar ve Batman onu tam yakalayacakken teslim olur ve o keyfi Batman'e vermez. Çünkü Joker' in bir planı vardır. Barbara, Joker'i hapse atar.

Batman Joker' in ne iş çevirdiğini bulmak istemektedir ve onu en acımasız suçluların olduğu kripton hapisanesine özel projektörle gönderip bir daha da oradan çıkmamasını sağlamak niyetindedir. Projektör Süperman'nin evinde tutulmaktadır. Onu almaya gidecekken eve Dick gelir ve onuda yanına alarak Süperman' dan projektörü almaya giderler. Süperman'in evinde iyi süper kahramanlar partisi verilmektedir. Batman Süperman'i oyalarken Dick projektörü alır. Dick, Batman'i çok gururlandırır. Uzun zamandır hissetmediği bir duygudur.

Hapishaneye giderler ve projektörle Joker'i gökyüzündeki hapishaneye yollarlar. Barbara bunu izinsiz yaptığı için Batman'i ve Dick'i hapse atar.

Joker gökyüzündeki hapisanede kötü karakterleri toplayarak isyan çıkarır ve hapisaneden kurtularak dünyaya saldırırlar. Barbara Batman' i ve Dick' i hapisten çıkarmak zorunda kalır. Batman' in evine giderler. Herkes özel kahraman kostümleri giyinerek savaşa hazır hale gelir. Dick özel kostümünü giyindikten sonra Robin adını alır. Hep beraber Gotham şehrini kurtarırlar. Sonunda Batman eski düşüncelerinden kurtulur. Barbara, Dick ve Alfret ile birlikte güzel bir aile olurlar.

1.1.2.7.2. Afişin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Afişin Grafik Dil Açısından Betimlemesi: Afişte bulunan görsel unsurlar afişe 45 derecelik bir açıyla yerleştirilmiştir. Legolardan oluşmuş bir dünya da geçen aksiyon dolu olaylar yaşandığını hissettiren afişe sarı renk hâkimdir. Kullanılan renklerin ışıklılığı ve doyunluğu yüksektir. Sarı rengin enerjisi kırmızılarla desteklenmiş kontrast renkler kullanılarak afişin enerjisi yükseltilmiştir. Tasarımda kullanılan renklerin anlamları konuyu güçlendirmede oldukça etkilidir. Örneğin mor zenginliği, mavi sadakati, kırmızı tehlikeyi, sarı korkaklığı, yeşil umudu ifade etmektedir. Bazı renklerin tek anlamı olmayabilmektedir (Öztuna, 2008, s.141).

Afişin alt ve üst tarafında boşluklar bırakılarak, asıl anlatmak istenilen ön plana çıkarılmıştır. Afişi üç bölümde incelediğimizde üst bölümde filmin ismi siyah Batman logosunun üstünde beyaz olarak yazılmıştır. Hemen üstünde yer alan filmin sloganı siyah renktedir. Zeminin sarı olması nedeniyle yazılar yeterince ön plana çıkmaktadır. Diğer bölümlerdeki görsellerle de uyum içerisinde.

Orta bölümde, filmde yer alan karakterlere yer verilmiştir. İyi ve kötü olarak bilinen bütün süper kahramanlar bir aradadır. En önde ve ortada Batman kostümünü giyinmiş lego yer almaktadır. Ağız ifadesi sinirli ve gözlerinin parlamasına rağmen öfke saçmaktadır. Diğer kahramanlar gibi bir yere doğru koşuyordur. Batman' in sağında kırmızı kostümlü bir genç kahraman, solunda ise mor kostüm giyinmiş bir bayan kahraman koşmaktadır. Arka tarafta ise diğer süper kahramanlar bir karmaşanın içinde tasvir edilmiştir. Bu durum filmin içeriğiyle de örtüşmektedir. En arka kısmında şehir manzarası yer almaktadır ve afişe bir derinlik kazandırmıştır.

Legolar genellikle zemine paralel olarak inşa edilirler. Afişte görsel elemanların zemine paralel şekilde yerleştirilmemesi ve figürlerin koşuyor olmaları bu şehirde düzgün gitmeyen bir şeyler olduğu durumunu çağrıştırmaktadır. Şehirde meydana gelen ve süper kahramanlarında içinde olduğu bir takım olayların olduğu düşüncesi filmin içeriğiyle de uyuşmaktadır.

En altta yer alan üçüncü bölümde verilen boşluk, asıl olayın gerçekleştiği orta bölümün daha net algılanmasına fırsat vermektedir. Afişe bir derinlik kazandırarak hedefe doğru koşulduğu hissini güçlendirmektedir.

Afişin Gösterge Çözümlemesi: Afişte kullanılan göstergeler Tablo 13'deki gibidir.

Tablo 13. Batman Filmi Afişinin Gösterge Analizi.

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Gökyüzü	Atmosferin görünen kısmı
Görüntüsel	Yer	Şehir	Yaşanılan Yer
Görüntüsel	Yer	Zemin	Lego Parçası
Görüntüsel	Nesne	Siyah Renkli Lego	Koşan siyah kıyafetli karakter
Görüntüsel	Nesne	Kırmızı Renkli Lego	Koşan kırmızı kıyafetli, gözlüklü karakter
Görüntüsel	Nesne	Mor Renkli Lego	Koşan, mor kıyafetli karakter
Görüntüsel	Nesne	Yeşil Saçlı Lego	Kötü gülümseme

Afişte kullanılan göstergeleri ve yananamlarını şu şekilde inceleyebiliriz.

İlk gösterge yer göstergesi olarak göstereni gökyüzüdür. Atmosferin görünen kısmı olarak nitelendirdiğimiz bu kısım insanda sonsuzluk ve dinginlik hissi uyandırmaktadır.

İkinci yer göstergesinin göstereni şehirdir. Modern hayatı simgeleyen şehir görüntüsüne bakıldığında filmde yaşanılan olayların şehirde gerçekleştiği izlenimi verilmektedir.

Üçüncü nesne göstergesinin göstereni siyah renkli Batman legosudur. Üstünde bir süper kahraman kıyafeti bulunmaktadır. Siyah giyinmiş bu Lego pelerini savrularak bir yere doğru koşmaktadır. Yüz ifadesinden öfkeli olduğu anlaşılmaktadır.

Dördüncü nesne göstergesinin göstereni kırmızı renkli legodur. Saçlarının şekli gözlükleri ve ifadesiyle yanındaki kahramanlara oranla daha genç algılanmaktadır. Genç bir süper kahraman görüntüsü taşımaktadır.

Beşinci nesne göstergesinin göstereni mor renkli legodur. Kostümünde mor renk detayının olması ve kaskının içinden görünen gözlerinden anlaşıldığı gibi bu süper kahraman bir kadındır. Bir yere doğru koşarak ulaşmaya çalışmaktadır.

Altıncı nesne göstergesinin göstereni yeşil saçlı legodur. Yeşil saçlarına kontrast koyu kırmızı dudakları bembeyaz yüzünde ön plana çıkmıştır ve kaşları çatık kötü bir ifadeyle gülümsemektedir.

Dizisel ve dizimsel boyut: Tablo 14’te belirtilen karşıtlıklar afişin dizisel boyutunu oluşturmaktadır. Filmde yer alan birçok süper kahramana afişte de yer verilmiştir. Afişte birçok lego karakterleri bir araya getirilerek, geride bulunan şehir görüntüsüyle birleştirilmesi afişin dizimsel boyutunu oluşturmaktadır.

Tablo 14. Batman Filmi Afişinin Dizisel Boyutu

Gerçek	Sanal
Canlı	Cansız
Genç	Yaşlı
İyilik	Kötülük
Uçmak	Yere basmak
Açık	Koyu
Parlak	Mat
Köşeli	Yuvarlak

Metafor ve Metonimi Kullanımı: Film afişinde süper kahramanların olması, doğa üstü güçlere metaforik anlamlar yüklemektedir. Afişte yer alan legoların ise oyuncak olması metonimik anlam içermektedir.

Semantik (Anlambilimsel) Açından ‘Lego Batman Filmi’ Afişi:

Afişte sarı rengin ağırlıklı olması ve doygunluğunun yüksek olması afişin merkezinde yer alan karakterlerin karmaşasını anlamsal açıdan destekler niteliktedir. Sarının hareketliliği ve enerjisiyi temsil eden bir renk olduğunu söyleyebiliriz.

2. Siyah batman karakterinin gözlerinden ışık çıkarması, dudak ifadesi ve ileri doğru koşuyor olması yaşanan veya yaşanacak olan kötü olayların habercisi olduğunu imgeler niteliktedir.

3. Şehir sülüyetinönündeki kalabalık ve karmaşa şehirde yaşanan bir takım olaylar olduğunu imgelemektedir. Bu durum filmin içeriğini de yansıtmaktadır.

Sentaktik (İmgedizimsel) Açıdan ‘‘Lego Batman Filmi’’ Afiş:

1. Zeminin sarı renkten oluşması, üst kısımda yer alan siyah batman logosu ve alt bölümde yer alan siyah kostümlü Batman’ in birbirini dengelemesi afişi güçlendiren bir etki yaratmıştır.

2. Batman’ in arkasında yer alan kalabalık, dizimsel açıdan Batman görseli ile logosu arasında bir geçiş sağlamaktadır.

Pragmatik (Edimbilimsel) Açıdan ‘‘Lego Batman Filmi’’ Afiş:

1. Hiyerarşik bir düzen içerisinde yerleştirilen karakterler, ilk bakışta kolay algılanır gibi görünse de, karmaşanın içerisinde zor algılanmaktadırlar.

2. Tasarımda kullanılan kahramanların ellerindeki silahlar, hedef kitle üzerinde filmle ilgili bir takım bilgiler verirken olayla ilgili de merak uyandırmaktadır.

3. Afiş tasarımı ilk bakışta kolay algılanamamasına rağmen hedef kitleyi salonlara taşıyacak özelliklere sahiptir.

Kodlar: Yaklaşık 85 yıldır var olan legolar, çocukların ilgisini çektiği kadar yetişkinlerinde ilgisini çekmektedir. Dünyanın birçok yerinde legolar hayal gücünü artıran, yaratıcılığı geliştiren, eğlenceli zaman geçirmeye yarayan, öğrenme ve paylaşma imkânları sunabilen çok yönlü bir oyuncaklar olarak akıllarda yer etmiştir.

Genel olarak afiş çalışmasına baktığımızda filmin içeriğine uygun bir çalışma görülmektedir. Kullanılan renkler ve yazı karakterleri, dizisel ve dizimsel açıdan bilinçli olarak seçilmiş göstergeler, hiyerarşik yapıya uygun bir şekilde anlam katmanları oluşturularak yerleştirilmiştir.

3.1.2.8. Şirinler Çizgi Filminin Afişinin Göstergibilimsel Analizi

Orijinal İsmi: The Smurfs

Tür: Animasyon, Komedi, Macera, Fantastik, 3 Boyutlu

Vizyon Tarihi: 5 Ağustos 2011

Yapımı: 2011 – ABD -BELÇİKA

Süre:86 dk

Imdb Değeri: 5,5

Türkiye Puanı: 8,2



Görsel 23. The Smurfs Filmi Afiş Çalışması

Kaynak: https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev//sirinler-1337638774.jpg

3.1.2.8.1. Filmin Konusu

Ortaçağdan kalma varlığından çokta emin olunamayan bir yerlerde üç elma boyunda mavi renkli sevimli yaratıkların yaşadığı bir köy varmış. Köyde 99 şirin ve bir şirine yaşıyorlarmış. Her şirine en çok dikkat çeken özelliğine göre isim (sakar, geveze, bilge şirin gibi) veriliyormuş.

Mutlu ve eğlenceli bir hayatları olan şirinlerin tek bir korkulu rüyası vardır. Bu Gargamel adında kötü bir insandır. Gargamel şirinleri ele geçirip ölümsüzlük iksirini yapmak istemektedir. Şirin baba, Şirin köyü Gargamel'den korumak için her yıl Mavi Ay zamanında görünmez yapmaktadır. Bir gün sakar şirinin yaptığı bir sakarlığı yüzünden Gargamel bu durumu farkeder ve köyü bulup saldırır. Şirinler kaçmaya başlar ve birkaç tane şirin şelalenin ucunda Gargamel tarafından sıkıştırılırlar. O esnada şelaleden düşürek boyut değiştirip kendilerini dünyada bulurlar. Gargamel' de arkalarından atlar ve oda dünyaya geçer. Şirinler şaşkınlık içindedir ne yapacaklarını bilemezler. Sakar şirin bir hata yapar ve bir kutunun içine girer. Kutunun sahibi kutuyu kapatıp bir taksiye biner. Bunu gören diğer şirinler taksinin üstüne atlar ve adamın indiği yerde inerler. Adam çok büyük bir binada oturmaktadır. Adamın girdiği binaya yangın merdivenlerinden tırmanmaya başlarlar. Daireyi bulurlar ve içeri girerler. Adamın hamile bir karısı vardır. Daire sahipleri Bay Winslow ve eşi şirinleri olaylı bir şekilde farkederler ve gözlerine inanamazlar. Gargamel ise bu sırada şehrin merkezinde kendine kullanılmayan bir şato bulur ve gece orada kalır.

Bay Winslow ve eşi, şirinlere yardım etmeye karar verirler. Şirin babanın mavi ay zamanında yıldızlar arasında ki kapıların açık olduğunu söylemesi üzerine yıldız camı bulmak için harekete geçerler. Yıldız camı sayesinde yapacağı büyü onları evlerine götürecektir.

Gargamel garip görüntüsüyle her yerde onları aramaktadır. Bir oyuncakçıda tesadüfen şirinleri görünce içeri girer ve ortalık bir anda savaş alanına döner. Şirin baba yıldız camını bulmuştur. Kaçarken metroya binerler ve eskiciye giderler. Şirin baba burada boyut değiştirmek için nasıl bir büyü yapması gerektiğini bulacağını düşünmektedir. Eski bir kitap bulurlar ve formül bu kitapta yazmaktadır. Oyuncakçıda şirinleri elinden kaçırın Gargamel onların izini sürmektedir ve eskicide onları yine sıkıştırır. Şirin babayı yakalar ve şatosuna götürür. Diğer şirinler eve döner ve Bay Winslow'a durumu anlatırlar ve hep

beraber şatoya şirin babayı kurtarmaya giderler. Gargamel ölümsüzlük büyüsünü yapamaya başlamıştır. Şatoya gelen Bay Winslow ve şirinler Gargamel ile mücadeleye girer. Sakar şirin bu esnada şelanin başında geçiş büyüsünü başlatır. Şirin babayı da Gargamelden kurtardıktan sonra şelaleye atlayan şirinler köylerine tekrar geri dönerler.

3.1.2.8.2. Afişin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Afişin Grafik Dil Açısından Betimlemesi: Gri renk tonlarının hâkim olduğu afişte metro kapısına sıkışmış şirinler görülmektedir. Bu durum afişi dikey olarak ikiye bölmektedir. Vücutlarının belli kısımlarının içeride kalmış olması metroya son dakikada bindiklerini göstermektedir. Kafalarını çevirip tedirgince arakaya bakıyor olmaları bir şeyden kaçtıklarını düşündürmektedir.

Metronun içerisinde bulunan insanların hayal ürünü, fantastik yaratıkları dünyada görmelerinin şaşkınlığı yüzlerine yansımaktadır. Gerçek dünya ve çizgi dünya arasındaki ayırım renklerle hissettirilmektedir. Şirinlerin renklerinin ışıklılığı yüksek tutulmuştur. Metro kapısının gri olması şirinlerin mavi beyaz görüntülerini ve şirin babanın kırmızı giysisini ön plana çıkarmıştır. Kırmızının dalga boyu ve sıcak renk olması nedeniyle diğer renklerden önce algılanmaktadır.

En alta çizgi filmin ismi yer almaktadır. Yazının karakteri film içeriğine uygun seçilmiştir. Mavi renkle yazılmış ve şirinlerin renkleriyle uyumludur. En üst kısımda yer alan ‘Times Square Station’ yazısı ve yanındaki ok işareti metronun istikametini ifade etmektedir. Afişte bulunan detaylar metronun hareket etmek üzere olduğu düşüncesini desteklemektedir. Filmin isminin altında yer alan yazıların beyaz yazılması, yukarı doğru devamında şirin kostümlerindeki beyaz detaylar ve en üst kısımda yer alan yazının beyaz kullanması afişin dengesinin sağlanmasında etkili olmuş görünmektedir.

Afişin Gösterge Çözümlemesi: Afişte kullanılan göstergeler Tablo 15'deki gibidir.

Tablo 15. The Smurfs Film Afişinin Gösterge Analizi.

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Nesne	Metro	Kapanmış metro kapısı
Görüntüsel	Fantastik Canlı	Mavi renkli yaratıklar	Metro kapısına sıkışmış arkasına dönüp bakan sevimli yaratıklar
Görüntüsel	Canlı	İnsan	Metro içinde seyahat

Afişte kullanılan göstergeleri ve yananlamalarını şu şekilde inceleyebiliriz.

İlk gösterge nesne göstergesi olarak göstereni metrodur. Metrolar modern şehir hayatının hızlı bir ulaşım aracıdır. Metroya belli bir süre içerisinde binilmesi gerekmektedir. Sıkışmış şekilde metro kapısında duran mavi yaratıkların görüntüsü bu durumu desteklemektedir.

İkinci fantastik canlı göstergesinin göstereni mavi renkli canlılardır. Metro kapısına sıkışmış ve içeride kalan kısımlarıyla metro camından arkalarına endişeli şekilde bakmaları birşeyden kaçarken metroya zor yetiştikleri izlenimini oluşturmaktadır. Bu durum filmin içeriğiyle de uyumaktadır.

Üçüncü canlı göstergesinin göstereni insandır. Metro içerisinde bulunan insanların çeşitliliği, kıyafetleri, metronun kalabalıklığı modern hayatın bir getirisi olarak görselde kullanılmıştır.

Dizisel ve dizimsel boyut: Aşağıda belirtilen karşıtlıklar afişin dizisel boyutunu oluşturmaktadır. Afişte fantastik dünya ile gerçek dünya arasındaki bağ, filmin içeriğiyle de uyumlu şekilde görsellerle sağlanmaktadır. İçerisi insanlarla dolu metroya son anda yetişen mavi canlıların kapıya sıkışmış halleri afişin dizimsel boyutunu oluşturmaktadır.

Tablo 16. The Smurfs Film Afişinin Dizisel Boyutu.

Dikey	Yatay
Canlı	Cansız
Fantastik	Gerçek
Yeni	Eski
Renkli	Renksiz
Açık	Koyu
Parlak	Mat
Siyah	Beyaz

Metafor ve Metonimi Kullanımı: Mavi yaratıkların metro kapısına sıkışmış halleri metronun hızlı ve dakik bir ulaşım aracı olduğuna metaforik açıdan dikkat çekerken, bir ulaşım aracı olarak metonimik açıdan dikkat çekmektedir.

Semantik (Anlambilimsel) Açıdan ‘Şirinler’ Afişi:

1. Afişte bulunan aslında gerçek hayatta bulunmayan fantastik canlıların sevimlilikleri ve şirinliklerinin olayları şekillendirmedeki önemi anlamsal olarak ifade edilmektedir.

2. Metro kapısına sıkışmış şirin görüntüleri, bir şeyden kaçarken son anda metroya bindiklerini eğlenceli bir şekilde ifade etmektedir.

3. Afişin genelini kaplayan gri renk, teknolojinin ve modern hayat göstergesi olarak imgenlenmiştir.

4. Filmin adının yazıldığı karakter, filmin içeriğine uygun, şirin karakterlerini yansıtan bir tarzda imgenlenmiştir.

Sentaktik (İmgedizimsel) Açıdan ‘Şirinler’ Afişi:

1. Zemin renginde gri kullanılması, karakterlerin ve filmin isminin ön plana çıkmasına imgedizimsel açıdan destek olmaktadır.

2. Afişin alt tarafında yer alan filmin ismi ile üst kısmında yer alan istikameti belirten yazı arasında yer alan şirinlerin dikey olarak sıralanışı imgedizimsel açıdan bir geçiş yaratmaktadır. Bu durum afişi dikey olarak ikiye bölmektedir.

3. Metronun içinde ve en geride süliyet şeklinde görünen insanların şaşkın görüntüleri, gerçek hayatta olmayan canlılara verdikleri tepkinin sonucu gibi

görülmektedir. Bu durum afişe anlamsal açıdan da farklı bir boyut kazandırmaktadır.

Pragmatik (Edimbilimsel) Açıdan ‘‘Şirinler’’ Afişi:

1.Tasarımcı tasarım elemanlarını ele alış biçimini, bir takım kodlarla destekleyerek göstergelerin etkisini artırmayı hedeflemektedir.

2.Şirinlerin metro kapısına sıkışmış şekildeki duruş biçimleriyle, onlara sevimli, endişeli, heyecanlı gibi anlamlar yüklemek hedeflenmiştir.

3.Metro içindeki insanların şirinleri gördüklerindeki şaşkın ifadeleri ile iki farklı dünyayı birleştiren bir ilişki kurulmaya çalışılmıştır.

Kodlar: Metrolar, kalabalık insan topluluklarının yaşadığı büyük şehirlerde modern hayatın ve teknolojinin bir getirisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Metro birçok kültürde olduğu gibi bizim kültürümüzde de modern hayatı simgelemektedir. Büyük şehirlerdeki kalabalıktan dolayı, ulaşım sorununu çözmek için, çok sayıda insanı, kısa bir sürede istediği yere ulaştırabilen hızlı bir ulaşım aracıdır.

Afiş çalışmasına bakıldığında tasarım elemanları etkili bir şekilde biraraya getirilmiş görünmektedir.Kullanılan renkler gerçek dünya ve kurgu dünyası arasındaki ayrımı net olarak yansıtmaktadır. Bu durum filmin içeriğiyle de uyumaktadır. Göstergeler yardımıyla iletilmek istenilen kodlar etkili bir şekilde aktarılmaktadır. Dizisel ve dizimsel açıdan etkili olarak kurgulanmış bir afiş görülmektedir.

3.1.2.9. Cesur Çizgi Filminin Afişinin Göstergibilimsel Analizi

Orijinal İsmi: Brave

Tür: Animasyon, Komedi, Macera, Fantastik, 3 Boyutlu, Çocuk

Vizyon Tarihi: 7 Eylül 2012

Yapımı: 2011 – ABD

Süre:93 dk

Imdb Değeri: 7,1

Türkiye Puanı: 7,4



Görsel 24. Cesur Filmi Afiş Çalışması

Kaynak: https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/c/cesur-1338193940.jpg

3.1.2.9.1. Filmin Konusu

Kral Fargus ve Kraliçe Elenor' un kızları Merida küçük yaşından itibaren çok iyi ok kullanmaktadır. Bilinen prensesler gibi olması istenirken o hep burnunun dikine giden özgür ruhlu bir prenses olmuştur. Bir gün ormanda peri ışığı görerek onu takip eder. Döndüğünde bunu annesine anlatır ve annesi bir söylentiye göre peri ışıklarının insanları kötü olaylara sürüklediğini söyler. O gün babası bir ayı tarafından saldırıya uğrar ve bacağını kaybeder. Bir kaç yıl sonra üç erkek kardeşi olur. Merida' da artık bir genç kızdır. Uygun görülen bir prensle evlenmelidir. Üç tane damat adayı vardır. Ailesi onları saraya davet eder ve yarışma düzenlerler. Merida bu duruma hiç sıcak bakmaz. Yarışma esnasında ortalığı karıştırır ve annesi ona çok kızar. Merida bunun üzerine çok sinirlenip annesinin dokuduğu halıyı elindeki kılıçla parçalar. Sonrada atına atlayarak ormana doğru kaçır. Ormanda yine peri ışıklarını görür ve onları takip ederek bir kulübeye ulaşır. Burada tahtadan oyuncaklar vardır. Dükkân sahibi kadın aynı zamanda da büyücüdür. Bunu fark eden Merida büyücü kadından annesinin bu

evlilik olayından vazgeçmesi için ona büyü yapmasını ister. Kadın büyüü yapar ve Merida' ya bir kek verir. Keki annesine yedirmesini ister.

Sarayda damatlara verilen davet eğlencelerle hala devam etmektedir. Keki annesine yedirdiğinde annesi bir ayıya dönüşür. Merida sadece evlilik olayını unutmasını istediği annesini bir ayıya döndürmüştür. Bu durumu düzeltmek için hemen bir şeyler yapmalıdır. İlk olarak annesini o saraydan çıkarmalıdır. Sarayda görülürse bir ayı yüzünden bacağına kaybeden babası onu mutlaka öldürecektir. Küçük kardeşleri de ona yardım eder. Bu esnada kalan kek parçasından onlarda yiyip küçük ayıcıklara dönüşürler. Merida ve annesi kendilerini ormanda bulurlar. Merida annesine sürekli bu durumu düzeltereğinden bahsetmektedir. Kulübeyi bulurlar fakat büyücü ortada yoktur. Fakat görsel bir not bırakmıştır. Büyüyü bozmak istiyorsa “gururla yok ettiğin bağı yenile” diyordur. Merida halıdan bahsettiğini anlar ve saraya geri dönerler görünmeden halının olduğu odaya girerler onu dikmeleri gerekmektedir. Halıyı onarırlar fakat babasına yakalanırlar. Babasına durumu anlatamaz ve ayı görünümündeki annesi canını zor kurtarır. Ormana kaçar fakat babası peşindedir ve onu kısa süre sonra yakalarlar. Merida'yı kimse dinlememektedir. Birden ormanda babasının ayağını kaybetmesine neden olan ayı ortaya çıkar ve saldırır. Merida' yı tam öldürecekken annesi adamların elinden kurtulur ve diğer ayıya saldırıp onu öldürür. Bu çekişmeden çok yorgun ve yaralı düşer. Babası kızını kurtaran ayıya hayretle bakar. Merida halıyı aslında annesi olan ayının üstüne örter ve ona sarılır. Ağlayarak ondan özür diler. Bu esnada herkes ve küçük ayı kardeşleri de onları izlemektedir. Büyü yavaşça bozulur. Annesi ve kardeşleri eski hallerine dönerler. Damat adayları ülkelerine geri yollanır. Mutlu hayatlarına geri dönerler.

3.1.2.9.2. Afişin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Afişin Grafik Dil Açısından Betimlemesi: Afişi iki bölümde inceleyebiliriz. Üst bölümde çizgi film karakterleri yer alırken alt bölümde filmin ismi yer almaktadır. Afişe mavi renk tonları hâkimdir. Afişin sol üst kısmında yer alan iki yetişkin ve 3 çocuğun olduğu görsel daha küçük ve geride kullanılmıştır. Ön kısımda daha büyük şekilde kızıl saçlı kız görseli kullanılmıştır. Bu durum onların daha geride algılanarak bir perspektif oluşturmasına neden olmuştur. Yetişkinlerin kafasında bulunan taşlar, onların kral ve kraliçe olduğunu ifade etmektedir. Küçük

erkek çocuklarının saç renkleri en önde görseli kullanılan kızıl saçlı kız karakterle benzer olduğundan kardeş olabilecekleri izlenimi oluşturmaktadır. Bu durum film içeriğiyle de uyumludur. Kızıl saçlı kız karakterinin saçları zeminin mavi tonlarıyla kontrast oluşturmaktadır. Saçları dağınık bakışları tedirgin bir biçimde elinde fırlatmaya hazır bir ok ve yay tutmaktadır. Üzerinde bulunan kıyafetinin kolundaki detay asil bir aileden geldiğini desteklemektedir. Afişin sol en üst kısmında ve en geride sisler içerisinde bir krallık görseli kullanılmıştır. Bu da afişin diğer görsellerle olan bağlantısını güçlendirirken, filmin içeriğini de desteklemektedir.

Kızın elinde tuttuğu yay afişi ikiye bölmektedir. Duruş şekline dolayı afişin neredeyse dörtte üçünü kaplamaktadır. Kıyafeti koyu mavi tonlarında olduğundan afişin alt bölümünün zemin rengini oluşturmaktadır. Filmin ismi bu zemin üzerinde yer almaktadır. Çizgi filmin ismi altın rengi tonlarında yazılmıştır. Üzerinde dekoratif desenler bulunmaktadır. Filmin içeriğinde yer alan zengin bir krallık içerisinde geçen olayları destekleyen nitelikte bir yazı rengi ve dokusu seçilmiştir.

Afişin Gösterge Çözümlemesi: Afişte kullanılan göstergeler Tablo 17'deki gibidir.

Tablo 17. Cesur Film Afişinin Gösterge Analizi.

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Kale	Sisler içinde kale
Görüntüsel	Yer	Orman	Sisli orman
Görüntüsel	İnsan	Kızıl saçlı kız	Elinde ok atmaya hazır bekleyen kız
Görüntüsel	İnsan	Kızıl saçlı çocuklar	Ellerinde tahta kılıçla oynamak

Afişte kullanılan göstergeleri ve yananamlarını şu şekilde inceleyebiliriz.

İlk gösterge yer göstergesi olarak göstereni kaledir. Sisler içerisinde görünen kale, içerisinde insanların yaşadığı bir yerleşim yeridir. Yüksek duvarları dışarıdan gelebilecek tehlikelere karşı yapılmıştır. İktidarı ve gücü simgelemektedir.

İkinci yer göstergesinin göstereni ormandır. Ormana sis çökmüş olması, biraz ürkütücü bir hava yaratmaktadır. Elinde okla tedirgin bir şekilde ormana bakan kızıl saçlı kız görüntüsü de ormandan gelebilecek tehlikeye işaret etmektedir.

Üçüncü insan göstergesinin göstereni kızıl saçlı kızdır. Elinde fırlatmaya hazır tuttuğu okla, ileri doğru tedirgin bir şekilde bakan kız görseli karşıdan gelebilecek tehlikeye dikkat çekmektedir. Arka kısmında yer alan insanları korumaya çalışan bir duruş sergilemektedir.

Dördüncü insan göstergesinin göstereni kızıl saçlı çocuklardır. Çocukların ellerindeki kılıçlarla oynuyor olmaları ”ağaç yaşken eğilir “ sözüyle örtüşmektedir. Küçük yaşta kılıç kullanmayı öğrenmeye çalışmaktadırlar.

Dizisel ve dizimsel boyut: Tablo 18’de belirtilen karşıtlıklar afişin dizisel boyutunu oluşturmaktadır. Tablo’da bulunan sözü edilen anlamlar, aynı zamanda da sözü edilmeyen anlamları içermektedir. Kızıl saçlı kız karakterinin elindeki oku fırlatmaya hazır, ailesinin önüne geçerek onları gelebilecek tehlikeden korur duruşu afişin dizimsel boyutunu oluşturmaktadır.

Tablo 18. Cesur Film Afişinin Dizisel Boyutu.

Büyük	Küçük
Canlı	Cansız
Kadın	Erkek
Açık	Koyu
Uzun	Kısa
Dikey	Yatay
Güçlü	Zayıf
İnce	Kalın

Metafor ve metonimi kullanımı: Afişin en arka kısmında yer alan saray görseli krallığı temsil etmesi açısından metonimik anlam içermektedir. Kralın elindeki kılıç ve çocukların elindeki kılıçlarla savaş aleti olarak metonimik anlamlar yüklenirken, ölümü çağrıştırması nedeniyle metaforik anlam içermektedir. Kızıl saçlı kızın elinde tuttuğu ok ve yay ise yine ateşli silahlar bulunmadan önce, savaşırken kullanılan bir alet olması nedeniyle metonimik anlam içermektedir.

Semantik (Anlambilimsel) Açıdan ‘‘Cesur’’ Afiři:

1. Afiřte en önde yer alan kızıl saçlı kız karakterinin elindeki yayı tutuř şekli anlamsal açıdan onu çok iyi kullandıđına dair ipuçları vermektedir.

2. Kızıl saçlı kahramanın, arkasında yer alan karakterlerin imgesel özelliklerine bakıldıđında aile tablosu olduđuna iřaret etmektedir.

3. Afiřin en arkasında görünen saray görseli ve hemen önünde yer alan kadın ve erkek karakterlerin bařındaki taçlar, afiřteki karakterlerin kral ve kraliçe olduklarına dair anlamsal açıdan farklı boyut katmaktadır.

Sentaktik (İmgedizimsel) Açıdan ‘‘Cesur’’ Afiři:

1. Afiřte kullanılan renkler ve görsellerin kullanımı imgedizimsel açıdan etkili görünmektedir.

2. Cesur yazısının hemen üstünde en önde ve büyük bir şekilde tasvir edilen kızıl saçlı kız karakterinin duruř biçimi, yazının anlamını karaktere yükleyen bir tarzda yerleřtirilmiřtir.

3. Arkaya yerleřtirilen aile tablosu ve saray görseli krallık ve güç imgesi bağlamında tasarımı daha etkili kılmaktadır.

Pragmatik (Edibilimsel) Açıdan ‘‘Cesur’’ Afiři

1. Tasarım kolay algılanır gibi görölse de aslında içerisine tasarımcı tarafından yüklenen kodlar sayesinde anlam derinliđi yaratılmaya çalıřılmıřtır.

2. Bir aile tablosunun yer aldıđını düřündüren tasarımda kullanılan kodlar yapıyı güçlendirmektedir. Afiřte yer alan kılıç görselleri, 3 küçük kızıl saçlı erkek çocukların tahta kılıçlarla oyun oynamaları güç, savunma, masumiyet gibi anlamlar yüklemeyi hedeflemektedir.

3. Kızıl saçlı kız karakterinin elindeki okun Cesur yazısıyla birlikte yanyana durması yazının anlamına güç ve hırs gibi duyguları yüklemeyi hedefler niteliktedir.

Kodlar: Bütün kültürlerde, savař aleti olarak kullanıldıđını gördüğümüz ok, ateřli silahların kullanılmaya bařlanmasıyla terk edilmiřtir. Ok kullanımı Türk

kültüründe ata sporu olarak geçmektedir. Milli ve manevi değerler açısından çok büyük önem taşımaktadır.

Afiş çalışmasını incelediğimizde filmin içeriğine uygun tasarım elemanlarının anlamlı ve estetik açıdan uygun bir şekilde biraraya getirildiği görülmektedir. Kullanılan renkler ve yazı karakterleri de afişi ve filmin içeriğini desteklemektedir. Kullanılan göstergelerle içeriğe uygun anlam katmanları oluşturulurken, filmin hiyerarşisine uygun bir şekilde düzenlenmesiyle birlikte afiş, etkili bir hale getirilmiştir.

3.1.2.10. Kurtlar Kuzulara Karşı Çizgi Filminin Afişinin Göstergibilimsel Analizi

Orijinal İsmi: Sheep and Wolves

Tür: Animasyon, Komedi, Macera

Vizyon Tarihi: 22.Nisan 2016

Yapımı: 2016 – Rusya

Süre:93 dk.

Imdb Değeri:5,9

Türkiye Puanı:5,3



Görsel 25. Kuzular Kurtlara Karşı Filmi Afiş Çalışması

Kaynak: https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_buyuk/k/kuzular-kurtlara-karsi-1459504942.jpg

3.1.2.10.1. Filmin Konusu

Çok güzel ve sihirli bir köyde barış içerisinde yaşayan bir koyun sürüsü yakınlarına yerleşen bir kurt sürüsü yüzünden tehdit altındadır. Kurt sürüsü ise kendine yeni bir lider bulma yarışı içindedir. Sürünün lideri Magra artık yaşlanmıştır. Yerine sürüyü iyi yönetebilecek bir liderin geçmesini istemektedir. İki aday bu göreve talip olmuştur. Bunlardan bir tanesi vahşi ve kötü ruhlu Ragear, diğeri ise ciddiyetsiz ve şakacı karakterli Gri'dir. Gri'nin Bianca adında bir kız arkadaşı vardır. Bianca, Gri'nin ona evlenme teklifi etmesini beklediği anda farklı bir durumla karşılaşınca, çok bozulur ve ondan ayrılır. Gri bu durumu düzeltmek için arayışlara girer. Sevgilisini yeniden kazanabilmek için gücünü kanıtlaması gerektiğini düşünür. Çingene bir kadından aldığı iksirle güçleneceğini düşünürken bir koça dönüşür ve işler iyice karışır.

Koçların köyüne gitmek zorunda kalan Gri, ilgiyle karşılanır. Köye yeni bir koç gelmiştir ve herkes nerden geldiğini merak etmektedir. Gri kendince bir takım yalanlarla onları kandırmayı başarır.

Kurtlar, Gri'nin ortadan kaybolması üzerine onun için endişelenmektedir. Bu durumdan faydalanmak isteyen Ragear, Magra'yı öldürür ve köye lider olur. İlk işi kuzulara saldırmak olacaktır. Öncelikle kuzuların köyünden uzaklaşan küçük bir kuzuyu yakalar ve onu yemek üzere köye götürür.

Kuzuların köyünde ise küçük kuzunun yakalandığını duyan Gri ve kuzu arkadaşları kurtların köyüne gider. Orada Bianca ile karşılaşır ve kendinin Gri olduğunu bir iksirin onu bir kuzuya dönüştürdüğünü anlatır ve Bianca ona inanır. Küçük kuzuyu kurtaramayacaklarını anlayıp köye dönerler ve savaş için hazırlanırlar. Kurtlar saldırdığında onları alt ederler. Savaş esnasında çingenenin ona yeni bir iksir getirmesiyle birlikte, eskisiden olduğu gibi kurt halini alır.

3.1.2.10.2. Afişin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Afişin Grafik Dil Açısından Betimlemesi: Afişin genelinde mavi ve kahve tonları hâkimdir. Afişi dikey olarak iki bölümde incelediğimizde afişin en alt ve orta bölümünde filmin ismi yer almıştır. Özel tasarlanmış harf karakterleriyle filmin içeriğine uygun şekilde tasarlanmıştır. Kuzular yazısında yer alan “a” karakterindeki kuzu boynuzu kurtlar yazısındaki “a” karakterlerinde ise kurt kulakları yer almaktadır. Etrafında yeterli boşluğun olmamasından dolayı yazı afişin içinde sıkışmış gibi görünmektedir. Afişin sağ bölümde yer alan kuzu karakterleri ve sol tarafında yer alan kurt karakterlerinin duruş ve birbirlerine öfkeli bakışları her an bir olay çıkabileceğinin habercisi gibi görünmektedir. Kuzuların ellerinde kendilerini savunmak için kullandıkları bir takım nesnelere vardır. Kurtlarda bu durum söz konusu değildir. Bu da kuzuların kurtlara karşı daha zayıf hayvanlar olduğu bilgisini desteklemektedir. Dikkatli bakıldığında iki tarafında, iki ayrı uçurumun ucunda durdukları görülmektedir. Fakat filmin adı tam olarak bu alana yerleştirildiği için fazla dikkat çekmemektedir. Uçurum kullanılması iki hayvan karakteri arasındaki tezatlığı (*vahşi ve evcil gibi*) desteklemektedir. Sağ ve sol bölümde de hayvan karakterleri aşağıdan yukarıya doğru üst üste yerleştirilerek simetrik bir denge oluşturulmaya çalışılmıştır. Afişte çok fazla hayvan karakteri görseli kullanılmış ve yeteri kadar boşluk

kullanılmadığı için afiş çok karmaşık bir hal almıştır. Afişte kullanılan tasarım elemanları sıkışmış gibi görünmektedir.

Afişin Gösterge Çözümlemesi: Afişte kullanılan göstergeler Tablo 19'daki gibidir.

Tablo 19. Kuzular Kurtlara Karşı Film Afişinin Gösterge Analizi.

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Gökyüzü	Atmosferin görünen kısmı
Görüntüsel	Yer	Uçurum	Uçurumun kenarı
Görüntüsel	Hayvan	Kuzu	Savaşa hazırlanan kuzu
Görüntüsel	Hayvan	Kurt	Avına saldırmaya hazır kurt
Görüntüsel	Nesne	Kepçe	Havaya kaldırılmış boş kepçe
Görüntüsel	Nesne	Tırpan	Havaya kaldırılmış tırpan
Görüntüsel	Nesne	Merdane	Havaya kaldırılmış merdane

Afişte kullanılan göstergeleri ve yananlamalarını şu şekilde inceleyebiliriz.

İlk gösterge yer göstergesi olarak göstereni gökyüzüdür. Atmosferin görünen kısmı olarak nitelendirdiğimiz bu kısım insanda sonsuzluk ve dinginlik hissi uyandırmaktadır.

İkinci yer göstergesinin göstereni uçurumdur. Dağların yüksek ve tehlikeli kısımlarını oluşturan uçurumlar, ayrılığı veya farklılıkları simgelemektedirler.

Üçüncü hayvan göstergesinin göstereni kuzudur. Kuzular sessiz uyumlu vahşi olmayan hayvanlardır. İnsanlara yüklenen 'kuzu gibi' betimlemesi kişinin mülayim uyumlu bir insan olduğunu belirtir. Ellerinde ev gereçlerinin savunma amaçlı bulunması aslında ne kadar savunmasız olduklarını göstermektedir.

Dördüncü hayvan göstergesinin göstereni kurttur. Avına saldırmaya hazırlanan kurt, vahşi, kızgın ve avını yakalayacağına emin bir görüntüdedir.

Beşinci nesne göstergesinin göstereni kepçedir. Kepçe bollu bereket yananlamına sahip bir mutfak eşyasıdır. Bu afişte ise havaya kaldırılmış ve içinin boş olması bir savunma aleti olarak kullanılmak istendiğini göstermektedir.

Altıncı nesne göstergesinin göstereni tırpanıdır. Tırpan otları toparlamak için kullanılan sivri bir alettir. Karşıya uzatılarak tutulması savunma amaçlı olduğunu göstermektedir.

Yedinci nesne göstergesinin göstereni merdanedir. Gerçekte hamur açmaya yarayan merdaneler, ağır bir yapıya sahiptir ve istenildiğinde zarar verici olabilmektedir. Görselde amacının dışında kullanılması savunma amaçlı görünmektedir.

Dizisel ve dizimsel boyut: Aşağıda belirtilen karşıtlıklar afişin dizisel boyutunu oluşturmaktadır. Yani tabloda bulunan sözü edilen anlamlar, aynı zamanda da sözü edilmeyen anlamları içermektedir.

Tablo 20. Kuzular Kurtlara Karşı Film Afişinin Dizisel Boyutu.

Büyük	Küçük
Öfkeli	Sakin
Canlı	Cansız
Dişi	Erkek
Yüksek	Alçak
Açık	Koyu
İri	Ufak
Uzun	Kısa
Tüylü	Tüysüz
Dikey	Yatay
Güçlü	Zayıf
İnce	Kalın

Kurtların ve kuzuları afişi ikiye böler biçimde üstüste dizilerek gökyüzüne doğru yerleştirilmesi afişin dizimsel boyutunu oluşturmaktadır.

Metafor ve metonimi kullanımı: Kuzuların elinde bulunan kepçe görseli metonimik açıdan sulu bir yemeği çağrıştırırken, metforik açıdan silah olarak kullanılmıştır. Merdane ise metonimik açıdan hamur açmayı gösterirken, havada savunma amaçlı tutulması metaforik anlam taşımaktadır.

Semantik (Anlambilimsel) Açıdan ‘‘Kurtlar Kuzulara Karşı’’ Afişi:

1. Afişte kullanılan kurt ve kuzu karakterlerinin aralarındaki gerilim, duruş biçimleri ve yüz ifadeleriyle verilmeye çalışılmıştır.

2. Kuzuların ellerinde bulunan mutfak gereçleri savunma amaçlı kullanıldığını düşündürmektedir. Kurtlar gibi vahşi olmayan yapıları ve kurtlara yem olmama isteği anlamsal açıdan belirtilmektedir.

3. Kurtların vahşi yapıları ve öfkeli halleri film içeriğine uygun şekilde yeteri kadar iyi yansıtılmasa da, karşı duruşlarının imgelendiği söylenebilir.

4. Filmin yazı karakteri içeriğine uygun şekilde seçilmiş gibi görünse de, harfler arasındaki boşluklar ve karakterlerin büyük küçük ilişkisi tasarım açısından farklı bir şekilde düzenlenerek, algılanmasının daha kolay hale getirilebileceği söylenilebilir.

Sentaktik (İmgedizimsel) Açıdan “Kurtlar Kuzulara Karşı” Afişi:

1. Afişte kullanılan renklerin yakın tonlarda olması ve görsellerin çokluğu afişin algılanmasında güçlük çıkarabilecek nitelikte görünmektedir.

2. Kurt ve kuzu karakterlerinin üst üste sıralanmış karşılıklı duruşları, bütün afişi kaplayarak ikiye bölmektedir.

3. Karakterlerde krem, kahve ve mavi renkleri kullanılmıştır. Karakterlerde kullanılan renklerin ton farkları az olmakla beraber, bu duruma karakterlerin fazlalığı da eklenince bir karmaşa hissedilmektedir. Bu durum afişin anlamsal açıdan etkisini düşürmektedir.

Pragmatik (Edimbilimsel) Açıdan “Kurtlar Kuzulara Karşı” Afişi:

1. Tasarım içerisine yerleştirilen göstergeler kodlarla zenginleştirilmek istense de, afişin kalabalık yapısının dizimsel açıdan zayıf görüntüsü anlamı aktarmada güçlük çektiği düşüncesini oluşturmaktadır.

2. Yazıya yerleştirilen boynuz ve kurt kulağı şekilleri yazıya bir anlam derinliği yaratmayı hedeflerken, karakterler arasında sıkışmış hissi algılanmasını zorlaştırır nitelikte görünmektedir.

Kodlar: Afişte kullanılan kurt göstereni dünyada vahşi, evcil olmayan hayvanlar olarak bilinirler. Kuzular ise sakin, huzurlu görünen zararsız hayvanlardır. ”Kuzu gibi insan” betimlemesi bizim kültürümüzde o insanın mülayim uyumlu bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Kuzuların ellerinde tuttuğu merdane hamaratlığı ifade ederken, kepçe bolluk anlamı içermektedir.

Film afişine genel olarak bakıldığında filmin içeriğini ve ismini yansıtıyor gibi düşünülse de bu durum kısmen gerçekleşmektedir. Tasarım elemanlarının biraraya getiriliş biçimi afişin etkisini azaltmaktadır. Afişte dizimsel açıdan göstergelerin biraraya geliş biçimleri ve yeterli boşluğun kullanılmaması bir kargaşa yaratırken afişin algılanmasını da güçleştirmektedir. Filmin isminin tasarlanma şekli ve sıkışmış görüntüsü, afişteki karmaşayı artırmaktadır.

4. BÖLÜM

4.1. Uygulama Çalışması: Brave, How To Train Your Dragon 2, Frozen Çizgi Filmlerini Tanıtıcı Afiş Tasarımları

Bu bölümde; şimdiye kadar yapılan tanımlar, çözümlenmeler, yaklaşımlar göstergebilimsel düşünme süreçleri ve afişlerin göstergebilimsel irdemeleri gözönünde bulundurularak vb. yapılan çalışmalar ışığında; tezi hazırlayan (Nur Olcay Kurt) tarafından tasarlanan, ticari kaygılar güdülmeden farklı bir bakış açısıyla, tez çalışmasında çözümlenmesi yapılan üç adet çizgi film (Cesur Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? 2, Karlar Ülkesi) afişinin, iki boyutlu düzlemde tanıtıcı afiş uygulamaları yer almaktadır.

4.1.1. Brave Çizgi Filmi Afiş Çalışmaları



Görsel 26. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan Brave adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması 1, 50x70 cm, 2019

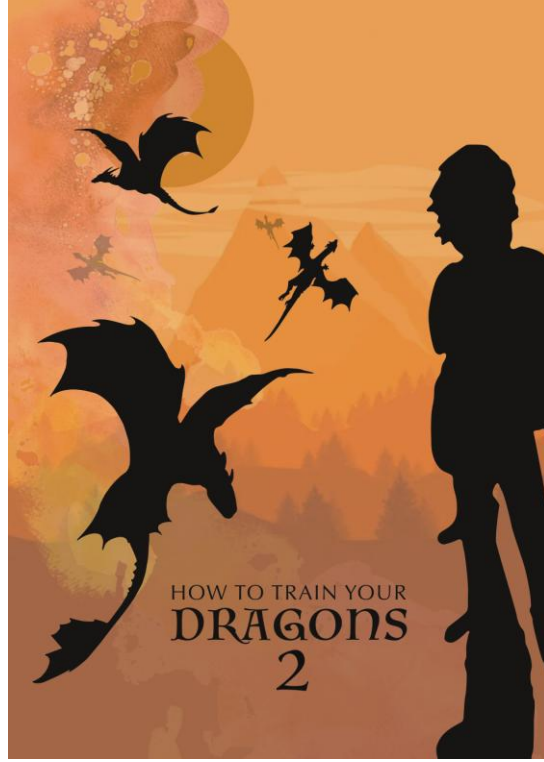


Görsel 27. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan Brave adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması 2, 50x70 cm, 2019

4.1.2. How To Train Your Dragon 2 Çizgi Filmi Afiş Çalışmaları



Görsel 28. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan How To Train Your Dragon 2 adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması 1, 50x70 cm, 2019



Görsel 29. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan How To Train Your Dragon 2 adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması 2, 50x70 cm, 2019

4.1.3. Frozen Çizgi Filmi Afiş Çalışmaları



Görsel 30. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan Frozen adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması 1, 50x70 cm, 2019



Görsel 31. Nur Olcay Kurt tarafından bu tez için hazırlanan Frozen adlı çizgi film için gerçekleştirilen uygulama afiş çalışması 2, 50x70 cm, 201

SONUÇ

Yüksek bütçelerle hazırlanan filmler, kitlelere doğru ve etkili bir biçimde iletilmelidir. Filmin kendisi kadar pazarlamasının da iyi yapılması gerektiği artık günümüz dünyasında bilinen bir durumdur. O yüzden filmlerin reklam çalışmaları için başta ciddi bütçeler ayrılmaktadır. Afiş çalışmaları filmi kitlelere duyurmadaki en etkili ve ucuz yollardan birisidir. Günümüz dünyası, pazarlama olgusunun gereğini yerine getirebilmesi için her türlü imkânı bilimsel ve yaşamsal açıdan sunmaktadır. Tüketicie sunulan ürün veya mesajın doğru iletilebilmesi bu yöntemlerin öğrenilmesini zorunlu hale getirmektedir. Göstergebilimin, bu yöntemlerin daha etkili bir şekilde iletilmesinde başarılı ve çağdaş bir yöntem olduğu söylenebilir.

2010-2017 yılları arasında yapılmış çocuk film afişlerinin göstergebilimsel analizinin yapıldığı bu çalışmada 10 adet yabancı sinema sektörüne ait film afişi göstergebilimsel açıdan incelenmiştir. Bir çoğu yüksek izlenme oranlarına sahip, belirli bir yaş aralığı ve genel izleyici kitlesini hedef alan bu film afişlerinin, film içeriğini yansıtıp yansıtmadığı tasarım elemanlarının göstergebilimsel açıdan biraraya geliş biçimleri uygunluğu ve göstergebilimsel sorunları ele alınmaya çalışılmıştır. Afişlerin birçoğunda kültürel değerlere ve kişisel bilgi birikimine dayalı özgün kurgulamalar görülmektedir. İmgelere yüklenen kodlar sayesinde etkin bir anlatım oluşturulmuştur. Minyonlar film afişi haricindeki afişlerde verilen mesajlar, zengin anlam göstergelerine sahip görünmektedirler. Minyonlar çizgi filminin, az göstergeye sahip olması mesajın iletilmesinde olumsuz bir etki yaratmamış, etkin bir kurgulama yöntemi kullanılarak anlam derinliği yaratılmış görülmektedir. “Ejderhanı nasıl eğitirsin 2 ?”afişinde ise filmin isminin okunmasında ve algılanmasında bir takım sorunlar olduğu dikkati çekmektedir. Afişte kullanılan ve filmin ismi olan yazının, filmin içeriğine uygun şekilde tasarlandığı görülmektedir. Kullanılan renkler, köşeli hatlar ve derinlik efekti kullanılması bu durumu desteklemektedir. Fakat yazının etkili bir şekilde yerleştirilememesinden dolayı kolay algılanamadığı dikkati çekmektedir. “Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2” yazısında “nasıl eğitirsin” kısmının gerektiğinden daha küçük yazılması “Ejderhanı 2” gibi algılanmasına sebep olmaktadır. “Karlar Ülkesi” filminin afişinde ise içerikle uyumsuzluk görülürken bu durumun dizimsel açıdan oluşturulmak istenen kurgudan kaynaklandığı

görülmektedir. Filmin asıl karakteri Elsa afişin sol arka tarafına yerleştirilmiştir. Elbisesinin renginin zemin rengiyle nerdeyse aynı olması, onun diğer karakterlere göre daha geride algılanmasına sebep olmuştur. Yazı filmin içeriğine uygun tasarlanmış görünmektedir. Kar ve buz efektlerinin kullanıldığı bir yazı karakteri kullanılmıştır. Fakat zemin rengine yakın tonlarda kullanılmıştır. Bu durum yazının algılanmasını kısmen zorlaştırıyor gibi görünmektedir. Küçük Prens çizgi filminin afiş tasarımında ise, çocukların hayal dünyasına dikkat çeken anlam katmanları oluşturulduğu görülmektedir. Bu durum görsellere yüklenen kodlarla yansıtılmaya çalışılmıştır. Afişin genelinde kullanılan renkler birbirine yakın tonlardadır. Kullanılan görsellerin çokluğu ve dizimsel açıdan yerleştiriliş biçimleri afişte bir karmaşaya sebep olmuş görünmektedir. Afişte kullanılan renkler ve yazılarla birlikte yeterli boşluğun olmaması, afişin hedef kitle üzerinde ki etkisini kısmen azalttığı görülmektedir. Dizimsel açıdan hiyerarşik düzene dikkat edilmeden biraraya getirilen diğer bir afiş ise ”Kuzular Kurtlara Karşı” afişidir. Afişte dizimsel açıdan göstergelerin biraraya geliş biçimleri ve yeterli boşluğun kullanılmaması bir kargaşa yaratırken afişin algılanmasını da güçleştirmektedir. Filmin isminin tasarlanma şekli ve sıkışmış görüntüsü afişteki karmaşayı artırmaktadır.

Afişler de film içeriğini ve afiş tasarımını destekler nitelikte zengin anlam katmanları ve canlı renkler kullanıldığı görülmektedir. Afişlerin birçoğunda, göstergelere yüklenen kodlar sayesinde ise anlam derinliği yaratılmak istenmiştir. Ticari kaygılarla hazırlanan bu afişlerde direk anlatım yolu kullanıldığı dikkati çekmektedir. Filmin içerisinde yer alan karakterlerin olduğu gibi afişlere yerleştirilmesi, bu durumu desteklemektedir. Oysaki karakterlerin görüntülerini direk kullanmak yerine, alternatif güçlü imgelerden oluşan farklı bakış açılarını kullanmak, afişleri daha etkili kılarken, akılda kalıcılığını da artıracak gelecekte yapılması düşünülebilecek benzer çalışmalar için bir çıkış noktası olabilir. Yerli çocuk film afişlerinin göstergebilimsel açıdan analizlerinin eksikliği, alan yazında boşluğu fark edilen diğer bir konu gibi görülmektedir.

KAYNAKÇA

- Adalı, O. (2003). *Anlamak ve Anlatmak*. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Akerson, F. E. (2016). *Göstergebilime Giriş*. İstanbul: Bilgi Kültür Sanat.
- Akyüz, E. (2012). *Çocuk Hukuku*. Ankara: Pegem Akademi.
- Ambrose, G., & Aono-Billson, N. (2013). *Grafik Tasarımda Dil ve Yaklaşım*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2013). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Batur, A. (2005). Sanat Akımları. *Anadolu Sanat Dergisi*, 16, 172.
- Becer, E. (2007). *Modern Sanat ve Yeni Tipografi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Becer, E. (2008). *İletişim ve Grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayıncılık.
- Beksaç, E. (2002). *Kaya Resimleri*. İstanbul: Engin Yayıncılık.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımı Gelişimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık.
- Berger, A. A. (1996). *Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri*. Murat Barkan, (Çev.) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Çağlar, B. (2012, Aralık). Bir İletişim Biçimi Olarak Göstergebilim. *Lefke Avrupa Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(2), 24-26.
- Deliduman, C., Çakmak, S. (2017). Kültürel Afiş Uygulamalarında İllüstrasyon. *İdil Dergisi*, 6 (29), 318.
- Deveci, M. (2010). *Afiş Tasarımında Göstergelerin Kullanımının Eğitimsel Açıdan Yeri ve Önemi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Dursun, N. (2013). *Evrimleşen Grafik İle İllüstrasyon ve Animasyon İlişkisi*, (Yükseklisans Tezi), İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Elden, M., Okat Özdem, Ö. (2015). *Reklamda Görsel Tasarım*. Ankara: Say Yayınları.
- Ersoy, A. (2002). *Sanat Kavramlarına Giriş*. İstanbul: Yorum Sanat Yayıncılık.
- Ertosun, A. (2006). *Türkiye'deki Grafik Sanat Eğitimi ile Amerika'daki Grafik Sanat Eğitiminin Karşılaştırılması* (Doktora Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınevi.
- Gökçe, O. (2002). *İletişim Bilimine Giriş*. Ankara: Turhan Kitabevi.
- Gökaydın, N. (1996). *Eğitimde Tasarım ve Görsel Algı*. Ankara: Sedir Yayınları.
- Gümüştekin, N. (2012). İki Polonyalı Grafik Tasarımcı Henry Tomaszewski ve Franciszek Starowieyski Örneğinde II. Dünya Savaşı Sonrası Tiyatro Afişleri. *Sanat Dergisi* 20, 63-74.
- Günay, V. D., Parsa, A. (2012). *Görsel Göstergibilim*. İstanbul: Es yayınları.
- Güneş, A. (2012). Çağdaş Bir Çözümleme Yöntemi: Göstergibilim. *e-Journal New World Sciences Academy*, 7(2), 32.
- Gürel, T. K. (2008). *Sanal İkon Gezegeninin Kıyameti, İkon İktidar İlişkisinin İletişimsel Açıdan İncelenmesi*. Ankara: Eyfel Yayın Grubu.
- Guiraud, P. (2016). *Göstergibilim*. Mehmet Yalçın, (Çev.) Ankara: İmge Kitabevi.
- Hançerlioğlu, O. (1993). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Işık, M., Eşitti, Ş. (2015). I. Dünya Savaşı Propaganda Afişlerinde Kadın Temsillerinin Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Göstergibilimsel İncelenmesi. *Ankara Üniversitesi, SBF Dergisi*, 70 (3), 673.
- Ümer, E. (2017). Görsel Kültür ve Resim Sanatında İmge. *İdil Dergisi*, 6(33), 1546.
- John R., S. (2006). *Zihin Dil Toplum*. İstanbul: Litera Yayıncılık.

- Johnson, B., & Christensen, L. B. (2014). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches*, 64.
- Kıran, Z., & Kıran, A. (2006). *Dilbilime Giriş*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Kaptan Güvendi, S. (2017). *İletinin Tasarıma Dönüştürülmesinde Göstergibilimsel Düşünme Süreçleri ve CSO İçin Afiş Uygulamaları*, (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Kaptan, A. Y. (1996). *Afişte İllüstrasyonun Yeri ve Önemi*, (Yayımlanmış Yüksek Lisan Tezi), Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2000). *Kültürel Psikoloji-Kültür Bağlamında İnsan ve Aile*. İstanbul: Evrim yayınevi.
- Keş, Y. (2005). Göstergibilimsel Açından Bir Banner Reklamının İncelenmesi "Turkcell Banner Reklam Örneği", *Sanat Yazıları* 12, 1,47.
- Ketenci, H. F., & Bilgili, C. (2006). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*. İstanbul: Beta.
- Kurumu, T. D. (2019). *Türkçe Sözlük*. Ankara: TDK Yayınları.
- Lechte, J. (2006). *Elli Çağdaş Düşünür*. Barış Yıldırım (Çev.), İstanbul, Açılım Yayınları.
- Meggs, P. B., Purvis, A. W. (2012). *Meggs History Of Graphic Design*. Wiley.
- Özlüsoylu, N. (2004). *21. Yüzyıl Afiş Tasarımlarında Görsel Öğelerin İncelenmesi ve Yeni Öneriler*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Parsa, S. (1994). *Televizyon Estetiği*. İzmir: E.Ü.Basımevi.
- Parsa, S. (2008). *Film Çözümlemeleri*. İstanbul: Mültilingual Yayınları.
- Rıfat, M. (2002). *Gösterge Eleştirisi*. İstanbul: Tavanarası yayıncılık.
- Rıfat, M. (2014). *Göstergebilimin Abc'si*. İstanbul: Say Yayıncılık.
- Rıfat, M. (2014). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergibilim Kuramları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Rıfat, M. (2018). *Homo Semmioticus ve Genel Göstergebilim Sorunları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Sığırcı, İ. (2017). *Göstergebilim Uygulamaları*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Saussure, F. d. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*. Ankara: Multilingual.
- Sayın, Ö. (2014). *Göstergebilim ve Sosyoloji*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sayın, Z. (2001). Göstergelerin Göstergebilimsel (Semiotik) Açıdan Değerlendirilmesi: Ankara Büyükşehir Belediyesi'nin "Ankara Amblemine Bir Yaklaşım". *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanat Fakültesi Sanat Yazıları* 8, 85.
- Sağkol, T. (2014). *Alphonse Mucha- Sarah Bernhardt İşbirliği Bağlamında Mucha'nın Afiş Sanatı*. (Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Searle, J. R. (2006). *Zihin Dil ve Toplum*. Alaattin Tural (Çev.). İstanbul: Litera Yayıncılık.
- Köktürk, Ş., Eğri, S. (2013). Dilbilim ve Göstergebilim:Ferdinand de Saussure ve Göstergebilimi Anlamak. *Sakarya Üniversitesi, Fen Edebiyat Dergisi* (2), 124-125.
- Tıgılı-Tuzcu, İ. (2012). *Film afişleri tasarımında göstergeler: Prof. Yurdaer Altuntaş'ın film afişleri çözümleme örneği*. (Doktora Tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Teker, U. (2009). *Grafik Tasarım ve Reklam*. İstanbul: Yorum Sanat.
- Turgut, E. (2013). *Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Uçar, T. F. (2014). *Görsel İletişim ve GrafikTasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayın Sanayi ve Tic.
- Vardar, B. (1980). *Dilbilim ve Dilbigisi Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Weill, A. (2015). *Grafik Tasarım*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Yalur, R. (2014). *1990-2013 yılları arasında afiş ve sosyal afişlerin grafik tasarım ve teknolojik açıdan incelenmesi*. (Doktora Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yolcu, E. (2009). *Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Yücel, A., ve Uğur, U. (2018). Resim ve Sinema Renk İlişkisinin Film Afişlerine Yansıması. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 258.

İNTERNET KAYNAKLARI

[http://norgunk.com/doxa_yazar-sanatci/yurdaer-altintas.](http://norgunk.com/doxa_yazar-sanatci/yurdaer-altintas/) / (13.01.2019)

<http://sosyaletkianalizi.com/turkiyeden/baba-beni-okula-gonder-projesi-etki-analizi-yonetici-ra/> (16.12.2018)

<http://www.dijitalajanslar.com/yaratıcı-reklam-afisleri/> (19. 01.2019)

<http://www.felsefetası.org/osiris-ve-eski-misirda-oluler-kultu/> (24.11.2018)

<http://www.robinsonlibrary.com/> (18.01.2019).

<http://www.tasarimyarismalari.com/20-izmir-avrupa-caz-festivali-11-caz-afisi-tasarim-yarismasi-sonuclandi/> (16.12.2018)

<https://afyonluoglu.wordpress.com/2011/04/30/iletisim-anlam-ve-gostergeler/> (10.02.2019)

<https://bit.ly/2nj324y/> (12.02.2019)

[https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_buyuk/k/kuzular-kurtlara-karsi-1459504942.jpg./](https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_buyuk/k/kuzular-kurtlara-karsi-1459504942.jpg/) (18.02.2019)

[https://img01.imgsinemalar.com/images/fis_dev//sirinler-1337638774.jpg./](https://img01.imgsinemalar.com/images/fis_dev//sirinler-1337638774.jpg/) (25.11.2018)

[https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/c/cesur-1338193940.jpg./](https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/c/cesur-1338193940.jpg/) (28.11.2018)

https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/e/ejderhani-nasil-egitirsin-2-1403176909.jpg. / (19.10.2018)

[https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/g/grinc-1542113345.jpg./](https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/g/grinc-1542113345.jpg/) (15.01.2019)

[https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/k/karlar-ulkesi-1389443692.jpg./](https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/k/karlar-ulkesi-1389443692.jpg.) (14.11.2018)

https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/m/minyonlar-1431676970.jpg.
(18.10.2018)

https://img01.imgsinemalar.com/images/afis_dev/r/rio-1431690972.jpg/(18.10.2018).

https://www.allposters.com/-sp/Au-Joyeux-Moulin-Rouge-Happy-at-the-Moulin-Rouge-Posters_i14149828_.htm /(02.03.2019)

[https://www.boredpanda.com/the-grinch-movie-funny./](https://www.boredpanda.com/the-grinch-movie-funny/) (15.01.2019)

[https://www.fullhdfilmizlesene.net/animasyon-filmleri-izle/kucuk-prens-the-little-prince/.](https://www.fullhdfilmizlesene.net/animasyon-filmleri-izle/kucuk-prens-the-little-prince/) (18.11.2018)

[https://www.greencarddv.com/uncle-sam-sam-amca-i-want-you-sizi-istiyorum-/](https://www.greencarddv.com/uncle-sam-sam-amca-i-want-you-sizi-istiyorum/)
(13.03.2019)

[https://www.mfa.org/collections/search?f\[0\]=field_artists%253Afield_artist%3A774](https://www.mfa.org/collections/search?f[0]=field_artists%253Afield_artist%3A774). /(12.12. 2018)

[https://www.mfa.org/collections/search?f\[0\]=field_artists%253Afield_artist%3A774, K./](https://www.mfa.org/collections/search?f[0]=field_artists%253Afield_artist%3A774,K/) (12.12.2018)

[https://www.nh.gov/nhsl/ww2/ww52.html./](https://www.nh.gov/nhsl/ww2/ww52.html/) (03.12.2019)

<https://www.sinemalar.com/film/224041/ice-age-5.> /(09.10.2018)

[https://www.sinemalar.com/film/230514/the-lego-batman-movie./](https://www.sinemalar.com/film/230514/the-lego-batman-movie/)(19.11.2018)

EKLER

Ek-1: Öz Geçmiş

Öz Geçmiş

Kişisel Bilgiler	
Adı-Soyadı:	<i>Nur Olcay KURT</i>
Doğum Yeri ve Tarihi:	<i>Havza/13.03.1980</i>
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi:	<i>Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim İş Öğretmenliği A.B.D. (2002)</i>
Yüksek Lisans:	<i>Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Anasanat Dalı (2019)</i>
Bildiği Yabancı Diller:	<i>İngilizce</i>
İş Deneyimi	
Öğretim Görevlisi	<i>Ondokuz Mayıs Üniversitesi Samsun M.Y.O. Grafik Tasarım Programı (2003'ten beri.)</i>
Sanatsal Faaliyetler	
Sergi	
İletişim	
E-Posta Adresi:	<i>nurolcay-80@hotmail.com</i>