

Makale Bilgisi: Tufan, B, İşeri, K., Çapan Tekin, S. (2022). “Macbeth” Oyunu Tiyatro Afişlerinin Göstergebilimsel Çözümlemesi. DEÜ Edebiyat Fakültesi Dergisi, Cilt: 9, Sayı: 2, ss. 90-111.	Article Info: Tufan, B, İşeri, K., Çapan Tekin, S. (2022). A Semiotic Analysis of Theater Posters of the “Macbeth” Play. DEU Journal of Humanities, Volume: 9, Issue: 2, pp. 90-111.
Kategori: Araştırma Makalesi	Category: Research Article
Gönderildiği Tarih: 28.06.2022	Date Submitted: 28.06.2022
Kabul Edildiği Tarih: 11.08.2022	Date Accepted: 11.08.2022

“MACBETH” OYUNU TİYATRO AFİŞLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ÇÖZÜMLEMESİ

Burcu Tufan*, Kamil İşeri**, Sibel Çapan Tekin***

ÖZ

Görsel metinlerin anlamlandırılmasında göstergebilimin temel ilkelerine gereksinim duyulmaktadır. Bu metinlerden biri olan afişler de alıcıda etki yaratmayı ve ilgi uyandırmayı hedeflemektedir. Afişlerde yazılı veya görsel göstergeler iletişim bağlamında değişik tasarım teknikleriyle kullanılmakta ve böylece dizgelerin alıcıya farklı anlamsal boyutlarda aktarılmasını sağlamaktadır. Afişlerde kodlanan anlam evrenini ortaya çıkarmak amacıyla bu çalışmada Macbeth oyununun devlet tiyatroları ile özel tiyatrolar tarafından tasarlanan afişleri görsel göstergebilim araçlarıyla çözümlenmiştir. Veri tabanının çözümlenmesinde Barthes’ın yananlam ve düzanlam kavramlarından yararlanılmıştır. İnceleme sonucunda, afişlerde yer alan yazılı ve görsel göstergelerin gerek tasarım gerek ise anlam dizgesi oluşturma bakımından belirli ölçütler doğrultusunda bir araya getirildiği saptanmıştır. Afişlerde kullanılan ortak göstergelerle de yananlam boyutunda düşünsel sürece katkıda bulunduğu belirlenmiştir. Gelişim gösteren grafik tasarım tekniklerinin ise her bir afişte hedeflenen dikkat çekme, merak uyandırma ve ikna etme gibi ölçütleri desteklediği görülmüştür. Macbeth oyunu için tasarlanan tiyatro afişlerinin görsel etkileycilik, anlam dizgesi oluşturma ve düşünsel süreci hareketi geçirme aşamalarında özgün roller üstlendiği belirlenmiştir. Afişlerde kullanılan ortak görsel imgeler oyunun konusuna gönderimde bulunan anlamsal karşıtlıkları ortaya çıkarmıştır.

Anahtar Sözcükler: Göstergebilim, düzanlam, yananlam, tiyatro afişleri, Macbeth

* Lisans Mezunu, Dokuz Eylül Üniversitesi, burcu_9991@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-6100-6903

** Profesör Doktor., Dokuz Eylül Üniversitesi, kamil.iseri@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8539-582X

*** Araştırma Görevlisi, Dokuz Eylül Üniversitesi, sibel.tekin@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6926-1135

A SEMIOTIC ANALYSIS OF THEATER POSTERS OF THE “MACBETH” PLAY

ABSTRACT

The basic principles of semiotics are needed to make sense of visual texts. Posters, one of these texts, aim to create an impact and arouse interest in the recipient. Written or visual signs on the posters are used with different design techniques in the context of communication and thus they ensure that the system are transferred to the recipient in different semantic dimensions. In this study, the posters of the Macbeth play designed by the state and private theaters were analyzed with visual semiotic tools in order to reveal the universe of meaning encoded in the posters. Barthes' concepts of connotation and denotation were used in the analysis of the database. As a result of the examination, it was determined that the written and visual signs on the posters were brought together in accordance with certain criteria in terms of both design and creating a meaning system. It has been determined that the common signs used in the posters contribute to the ideational process in the dimension of connotation. It has been seen that developing graphic design techniques support the criteria such as attracting attention, arousing curiosity and persuading in each poster. Also, it has been determined that the theater posters designed for Macbeth play unique roles in the stages of visual impressiveness, creating a meaning system and moving the ideational process. The common visual images used in the posters revealed the semantic contrasts that refer to the subject of the play.

Keywords: Semiotics, denotation, connotation, theatre posters, Macbeth

1. GİRİŞ

Dil insanların toplumsallaşmasında, bireyin kendini ifade etmesinde, kültürün ve yaşayış biçimlerin aktarılmasında önemli rol oynamaktadır. Bunun yanında insana özgü estetik duyusunun ve farklı iletişim durumlarının oluşmasına imkân sağlamaktadır. Dil ile kurulan iletişim yanında dil dışı öğelerle de iletişim kurulması mümkündür. İletişim bağlamında kullanılan görsel, yazılı, doğal veya yapay boyutlarda oluşan tüm dil öğeleri anlamlı bir bütün oluşturmaktadır. Dil sisteminin anlamlı bir bütün hâline gelmesinde ise dizge kavramı ortaya çıkmaktadır (Rifat, 1990, s. 83). Dizgeleri oluşturan gösterge terimi dil sisteminin ve bu sistematik düzlemde oluşan anlamın açıklanmasında temel unsurlardan biridir (Barthes, 1979, s. IX). Göstergebilim, göstergeleri yalın hâlde ve birbirleri ile etkileşime girerek oluşturdukları yeni dizgeler içerisinde ele almaktadır. Böylece inceleme nesnesinin yüzeyden derine hem yapısal hem de anlamsal boyutlarının saptanması mümkün olmaktadır (İşeri & Demirgüneş, 2008, s. 2). Anlamlı bütünlerin çözümlenmesinde de gerek dilsel göstergeler gerekse dil dışı göstergelerden yararlanılır çünkü yalnızca doğal dil değil, dil dışındaki dizgeler de dilin özel bir dizgesidir (Uzdu Yıldız & Aydın Öztürk, 2018, s. 206). Bu bağlamda hem bir kuram hem de bir inceleme yöntemi olan göstergebilim aracılığıyla dilsel ve dil dışı yapıları belirli bir bütünlük içinde incelemek ve anlamlandırmak mümkündür.

Topluma özgü her davranış ve kültür olgusu, anlam taşıyıcı olduğu kadar bu anlamın iletişim bağlamına aktarılmasında da büyük rol üstlenmektedir (Günay & Parsa, 2012, s. 14). Görsel iletişim bağlamında görsel göstergelerin yorumlanması ve anlamlandırılması politik, ticari, kültürel pek çok boyutta işlev kazanmaktadır. Görsel göstergelerin yorumlanması iletişim sürecine katkı sağlayan anlamlandırma sürecinin bir parçasıdır (Küçükdoğan, 2012, s. 56). Değişen ve gelişen teknoloji ve bu durumun günlük yaşamdaki etkileri de dikkate alındığında iletişimin sağlanması ve sürdürülmesi aşamasında görsel göstergelerin anlamlandırılması önem taşımaktadır çünkü iletişim her zaman ve yalnızca dilsel göstergeler aracılığıyla gerçekleşmemektedir. Bu noktada görsel göstergelerin çözümlenmesiyle anlam evrenine ulaşılması ihtiyacı doğmaktadır.

Görsel göstergelerin incelenmesinde öncü çalışmalar yapan araştırmacıların başında Roland Barthes gelmektedir. Barthes (1979, s. 90) görsel öğelerde anlamın belirli ilkeler çerçevesinde oluştuğunu ve kültürel olguları çağrıştıran dil dışı göstergelerin *düzanlam*, *yananlam* düzlemleri ve *mit* kavramının çeşitli işlevleri temsil ettiğini belirtmiştir. Barthes, bu kavramları açıklarken içerik ve anlatım düzlemlerinden yararlanır. Bu iki anlamlama dizgesi birbiriyle ilişkili aynı zamanda iki karşıt dizgedir (Barthes, 1979, s. 87). Dolayısıyla dil dışı göstergelerde anlamlandırma ilişkisinin kurulmasında her iki dizge de bütüncül bir çözümlene olanağı sunmaktadır.

Düzanlam, anlamlandırmada birincil düzeyi temsil eder. Birincil düzey, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkiye gönderimde bulunur. Düzanlam boyutunda gösterenin temsil ettiği kavram belirlenir (Sığircı, 2016, s. 73). Bu kavram neseldir ve tek bir anlamlandırma düzeyini ifade etmektedir. Düzanlam boyutunda herkes tarafından kabul edilen birincil anlamlar ortaya çıkar. Yananlam dizgesi ise düzanlam dizgesinin göstergeleriyle kurulur ve birincil dizgeyi kapsayan ikincil dizge olarak adlandırılır. İkincil dizge, yani yananlam düzlemi birincil dizgenin gösterenidir. Bir başka ifadeyle “yanalam dizgesi, anlatım düzleminin de bir anlamlama dizgesince oluşturulduğu dizgedir.” (Barthes, 1979, s. 88). Gösteren, gösterenin yananlama ulaşan gönderim düzleminde gösterilene bir töz sunan kavramdır. Bu bağlamda oluşan anlamlama olgusunu Barthes, gösterge ve gösterilen arasında bulunan, sözleşimsel ve toplumsal nitelikler taşıyan bir ilişki olarak açıklamaktadır. Yananlam boyutunda bir gösterenin göstereni farklı kodlarla birlikte incelendiğinde, gösterilen düzeyinde ne gibi öznel kodları oluşturduğu da anlaşılmaktadır (Özgür, 2006, s. 38). Düzanlamdan farklı olarak yananlam, kültürel olguları ve yorumları da içinde barındıran bir kavramdır.

Birincil düzey olan düzanlamdan ikincil düzey olan yananlama geçişte, dilsel ve dil dışı öğelerle birlikte çalışarak farklı anlam dizgeleri oluştururlar. Film, moda, resim ve afişlerde anlamın yorumlanması için görsel göstergelerin oluşturduğu bu dizgeler ele alınmaktadır (Bircan, 2015, s. 20).

Bu türden incelemeler göstergelerin toplumsal ve kültürel yansımalarının da ayrıntılı olarak ya da oluştukları bağlamlar da göz önünde bulundurularak yorumlanmalarını sağlamaktadır. Bir başka ifadeyle sanatın çeşitli alanları göstergebilimsel çözümlerinin birçok aşamasında yer almaktadır. Bu alanlardan tiyatro sanatı temelde bir anlatı türü olması nedeniyle göstergebilim alanının inceleme konuları arasına dâhil olmuştur (Günay, 1999, s. 111). Tiyatro sanatı bağlamında oluşan yazılı metinler ile performanslar kadar inceleme değeri taşıyan bir diğer ürün de tiyatro afişleridir. Bir kültürel afiş türü olarak tiyatro afişleri oyuna, oyunun sergilendiği kuruluşa, grafik tasarım gelişimine ve oluşturulduğu ülkedeki sanat etkinliklerine dair çözümlerini taşıyan estetik bir öğedir (Gümürlü, 2017, s. 6). Ayrıca tiyatro afişleri, eser metnini ve olay örgüsünü betimleyen, dilsel veya dil dışı göstergeler ile tasarlanan bir çağrışımlar bütünüdür. Tiyatro afişlerinde kullanılan göstergeler olay örgüsüne, ana karakterlere, yananlam boyutunda çağrışımda bulunması hedeflenen duygu veya kavramlara ve tiyatro metninin temel izleğine hitap etmektedir (Yiğitaslan, 2019, s. 36). Afişlerde yer alan göstergeler, kendi dizgelerinde düzenlam boyutundan yananlam boyutuna taşınan gönderimsel öğelerin yanı sıra bir araya gelerek oluşturduğu yeni gösterge dizgeleri ile de anlamlandırma sürecine dâhil olmaktadır. Bu bağlamda afiş tasarımında renk kullanımları, imge veya illüstrasyon tercihleri ve fotoğraflar bir araya gelerek anlam bütününe desteklerken öte yandan göstergebilimsel çözümlerinde yüzeyden derine bir çözümlerine olanağı sunmaktadır.

Alanyazında yapılan çalışmalar incelediğinde ise başta öykü (Aydın Öztürk, 2021; Uslu 2014; Bayat, 2013), roman (Çomak, 2021; Uzdu Yıldız, 2019) ve şiir çözümlerleri (Elyıldırım & Er, 2011; İşeri & Demirgüneş, 2008) olmak üzere pek çok yazınsal çalışmaya rastlanmaktadır. Görsel göstergelerin incelenmesine yönelik çalışmalar ise yazınsal çalışmalara göre daha sınırlıdır. Bu çalışmalarda ise çoğunlukla sinema filmlerine (Sayıcı, 2021), dijital içeriklere (Parsa & Akçora As, 2021; İşeri & Çapan Tekin, 2020) ve afiş incelemelerine (Bürge, 2020; Yeşilyurt, 2018) yer verilmiştir. Alanyazındaki çalışmalardan hareketle bu çalışmada “Macbeth” oyunu, devlet tiyatroları ve özel tiyatro afişleri çerçevesinde incelenmiştir. Çalışmada amaç Macbeth oyunu afişlerinin anlamsal dizgelerinin ortaya çıkarılmasıdır. Bu amaç doğrultusunda ise çalışmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Macbeth oyunu afişlerinde anlam nasıl oluşturulmaktadır?
2. Devlet Tiyatroları ve özel tiyatrolardaki Macbeth oyunu afişlerinde anlamın oluşturulması açısından fark var mıdır?

2. Yöntem

Çalışma, nitel olarak yapılandırılmıştır. Nitel araştırmalar, olaylar ve olguların doğal ortamda süreç odaklı incelemelerinin yapılmasına olanak sağlayan bir yaklaşımdır (Yıldırım & Şimşek, 2013, s. 45).

2.1. Araştırmanın Veri Tabanı

Çalışmanın verileri devlet tiyatro afişleri için Türkiye Devlet Tiyatrosu'nun Dijital Oyun Bilgi Sistemi'nden; özel tiyatro afişleri için ise Oyun Atölyesi, Tiyatro Pangar, Tiyatro Karakutu, Fazla Mesai Tiyatro Grubu, Ekip Tiyatrosu ve Tiyatro Breeze kuruluşlarının web sayfaları üzerinden elde edilmiştir. Ulaşılabilen tüm afişler çalışmaya dâhil edilmiştir. Afişlerin, Dijital Oyun Bilgi Sistemi sayfasından taranması ve çalışmada kullanılması için Devlet Tiyatroları Bilgi İşlem ve Belgelik Bölümü'nden onay alınmıştır.

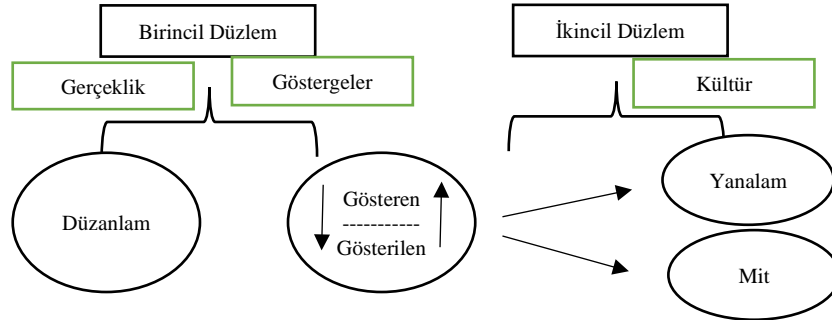
Devlet Tiyatrolarından 6, özel tiyatrolardan 6 olmak üzere 12 afiş incelenmiştir. Kullanılan “Macbeth” oyun afişlerinin tamamı 1992-2014 yıllarını kapsamaktadır. Veri tabanını oluşturan devlet tiyatrosu afişleri dört farklı döneme aittir. Özel tiyatro kuruluşlarının afişlerinin tamamı ise 2010-2016 yıllarını kapsamaktadır. Tiyatro afişlerinin ait olduğu dönem ve kurum adları Tablo 1’de gösterilmiştir.

Devlet Tiyatroları	Özel Tiyatrolar
1992-1993 İstanbul Devlet Tiyatrosu 1993-1994 Diyarbakır Devlet Tiyatrosu 2006- 2007 Trabzon Devlet Tiyatrosu 2013- 2014 Ankara Devlet Tiyatrosu	2010-2011 Oyun Atölyesi 2012 Tiyatro Pangar 2015 Tiyatro Karakutu 2015 Fazla Mesai Tiyatro Grubu 2016 Ekip Tiyatrosu 2016 Tiyatro Breeze

Tablo 1 - Afişlerin ait olduğu dönem ve kurumlar

2.1.1. Verilerin Çözümlemesi

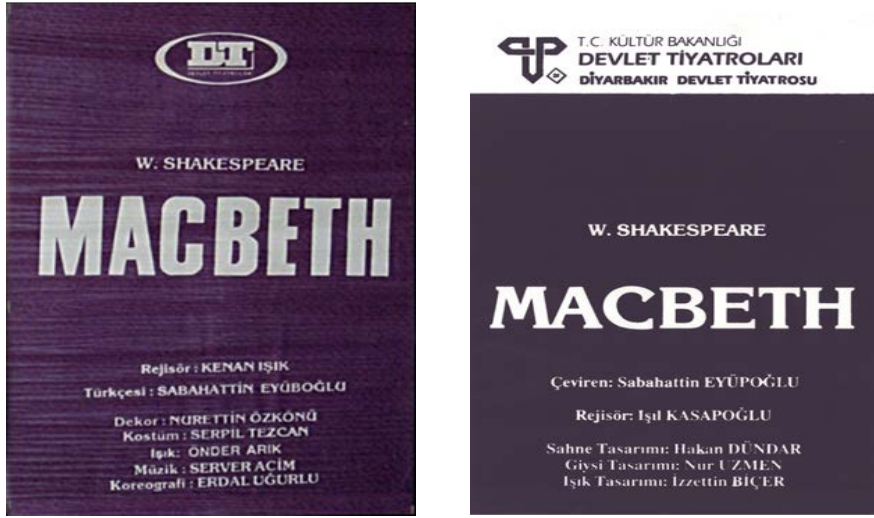
Veriler, göstergebilim kuramının çözümleme araçlarından, Barthes'ın (1979) belirlediği düzanim ve yananlam kavramlarından yararlanılarak çözümlenmiştir. Çözümlemede afiş tasarımında kullanılan görsel ve sözel öğeler incelenerek afiş tasarımlarının derin yapısındaki anlamın nasıl yansıtıldığı ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.



Şekil 1 - Barthes'ın anlamlandırma şeması (Fiske, 2003, s. 120)

3. Bulgular

Macbeth tiyatro oyunu devlet tiyatrosu ve özel tiyatro afişleri yananlam ve düzanlam kavramlarından yararlanılarak çözümlenmiştir. Bu çözümlerler doğrultusunda ilk araştırma sorusuna yanıt vermek için afişlerin yananlam ve düzanlam boyutunda anlam evrenine ilişkin bulgular belirlenmiştir. Görsel 1’de Devlet Tiyatro’larında Macbeth oyununun farklı dönemlerdeki afişleri gösterilmiştir.

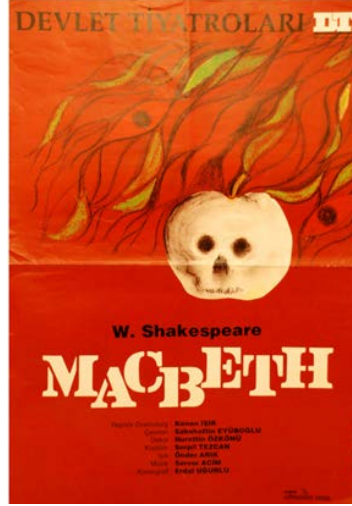


Görsel 1 - İstanbul ve Diyarbakır Devlet Tiyatroları Macbeth oyunu afişi

Görsel 1’de gösterilen afişlerden ilki İstanbul Devlet Tiyatrosu 1992-1993 dönemine, ikincisi ise Diyarbakır Devlet Tiyatrosu 1993-1994 dönemine aittir. Afişlerde, yalnızca dilsel göstergelerin baskın olduğu renk ve logo kullanımı üzerine çözümlene olanağı sunan bir tasarım söz konusudur. Dilsel göstergelerle, tiyatro oyununun adı, yazarı ve devlet tiyatrosu kapsamında oyunun sergilenmesinde görevli olan kişilere yönelik bilgiler verilmiştir. Görsel üzerinde figür, imge veya resim kullanımına rastlanmazken; logo kullanımı ile oyunun hangi kuruluş tarafından düzenlendiğine yönelik bir gönderim yer almıştır. Görselin tasarımındaki renk tercihi ise hem dilsel göstergelerin ön plana çıkarılması hem de hedef kitlede birtakım duyguların çağrıştırılmasını sağlamaktadır.

Diyarbakır Devlet Tiyatrosu afişinin üst bölümünde beyaz fon üzerine mor renkte yazıyla oyunun hangi kuruluş tarafından sergilendiğine yönelik bilgi verilmiştir. Mor renk seçimi oyunun konusuna gönderimde bulunmaktadır. Mor renk nevroitik duyguları ortaya çıkararak; oyun ile *zenginlik, soyluluk, hırs, asalet ve lüks düşkünlüğü* gibi olguların çağrıştırılmasına izin vermektedir. Afiş, sözel bilgi veren bir kapak tasarımı niteliğinde görünmektedir.

İstanbul devlet Tiyatrosu tarafından 1992-1993 döneminde sergilenen bir diğer oyunun afişinde (görsel 2) ise daha farklı bir tasarım tercih edilmiştir.



Görsel 2 - İstanbul Devlet Tiyatrosu 1992-1993 dönemi Macbeth oyun afişi

Görsel 2, Görsel 1'den farklı olarak hem dilsel göstergelerin hem de görsel göstergelerin bir arada kullanıldığı bir afiştir. Afişte, dilsel göstergelerle oyunun yazarı, eserin adı ve oyun ekibine ilişkin bilgilere yer verilmiştir ve böylelikle tanıtım ve bilgi verme amacı yerine getirilmiştir. Alıcının ilgisini çekmek amacıyla eserin adında hareketli yazı tipi ve büyük puntolar kullanılmıştır. Afişteki görsel göstergelerin özellikleri ise Tablo 1'de gösterilmiştir.

Gösteren	Gösterilen
Ağaç yaprakları	Macbeth'i ölüme yaklaştrın Birnam ormanı
Yaprak formundaki göz illüstrasyonu	Macbeth'in şatosuna ilerleyen yapraklarla gizlenmiş ordu, saklanma
Ağaç dalındaki elma figürü	Yasak meyve benzetmesi, günah, hırs, hata
Elma figürü zeminindeki kafatası illüstrasyonu	Ölüm, Macbeth'in hırsına yenik düşerek sonunun ölümle sonuçlanması, kendi kendini bitirmesi

Tablo 2 - Görsel 2'deki gösteren ve gösterilen öğeleri

Tablo 2'de de görüldüğü gibi *ağaç yaprakları* göstereni düzenlam boyutunda oyun metninin uzamını temsil etmektedir. Yananlam boyutunda ise Birnam ormanında yaşanan savaş, Macbeth'e ölümü getiren orman veya hareket eden orman gibi örtük anlamlara erişilmektedir. Afişte *yaprak formundaki göz illüstrasyonları* görülmektedir. Yaprakların arasında saklanma, takip etme izlenimi vermektedir. Bu açıdan yananlam boyutuna geçiş için bir köprü görevi görmektedir; Birnam ormanında kamufle olmuş askerleri betimlemektedir.

Görselde yaprakların arasında tek bir elma figürü bulunmaktadır. Elma figürü yapısı bozularak temel anlamdan yananlama geçişi sağlamaktadır. Elma figürü üzerinde kullanılan siyah *kafatası illüstrasyonu* ise elma göstereni ile birleşerek yeni bir gösterge dizgesi oluşturmuştur. Bu

gösterge dizgesi, gösterilen rolünde yananlam boyutunda hedeflenen kişinin kendi günahının kurbanı olmasına ve katletme duygusuna gönderimde bulunmaktadır. Bunun dışında elma biçiminde çizilmiş kafatası simgesi ölüm olayından bir süre geçtikten sonra oluşan bir duruma işaret etmektedir. Macbeth'in ele geçirdiği güç sayesinde daha fazlasına sahip olma isteği ve hırsı suç işlemesine neden olmuş ve Macbeth gücünü kaybetmemek için yasak ve günah olan her şeyi yapmaya hazır hâle gelmiştir. Bu açıdan *elma* göstergesinin yananlam boyutunda *yasak elma*, *Âdem ile Havva*, *hırs*, *günah*, *hata* gönderimleri ile bu tutku yansıtılmıştır.

Tüm görsel göstergeleri destekleyen kırmızı renk kullanımı ise oldukça açık bir tonda tercih edilmiştir. Görsel 2'deki renk kullanımı yananlam boyutunda *tutku*, *yaşam arzusu*, *hırs*, *şiddet*, *kanlı cinayetler* gibi çelişkili olguları çağrıştırarak oyunun izleğinin betimlenmesine katkıda bulunmaktadır.



Görsel 3 - Diyarbakır Devlet Tiyatrosu 1993-1994 dönemi Macbeth oyun afişi

Görsel 3, oluşturulduğu döneme göre görsel gösterge kullanımı bakımından daha yoğun öğeler içeren bir tasarımdır. Dilsel göstergelerin, görselin üst bölümü ile sol bölümünde küçük puntolu karakterler ile oluşturulduğu görülmektedir. Görselin üst bölümündeki siyah renkli dilsel göstergeler kuruma ait logoyu ve oyunun sergilendiği kuruluşu temsil etmektedir. Görselin sol bölümündeki sarı renkli dilsel göstergelerle ise oyun künyesi verilmiştir. Görselin merkezinde konumlandırılan oyun adı, kırmızı renk ve illüstrasyon tekniği ile oluşturulmuş bir dilsel göstergedir. Görsel göstergelerin ön plana çıkarıldığı bu görselde, oyun adını tanıtan dilsel göstergenin de görsel göstergelerle bütünleştirilerek anlamsal boyutta pekiştirildiği görülmektedir. Ayrıca görselin sol alt bölümünde de reklam amacı taşıyan bir logo kullanımına rastlanmaktadır.

Gösteren	Gösterilen
“T” harfi ile birleştirilmiş kılıç imgesi	Macbeth’in öldürüldüğü ve de cinayet işlerken kullandığı silah, intikam, ölüm, savaş
Renk illüstrasyonları ile oluşturulmuş yer figürü	Uzamdaki karmaşa, karanlık hedefler
Yara bandı imgesi	Karakterlerdeki iyileşme, kurtuluş çabası, pişmanlık, vicdan azabı
Siyah renkli sayfa illüstrasyonu	Karanlık, sonsuz uyku, ölüm, pişmanlık duyulan eylemler, karamsarlık, korku, karmaşa

Tablo 3 - Görsel 3'teki gösteren ve gösterilen öğeleri

Dilsel göstergelerin tipografik özellikleri bakımından dikkat çekici tercihlere başvurulmuş GörSEL 3'te, birçok görsel gösterge bir arada kullanılmıştır. Görselde iletişim düzlemine taşınan anlam bütünlüğü bir kompozisyon içinde sunulmuştur. Diğer görsellerden farklı olarak bu afişte siyah renk ağırlığı ve boyama tekniği ön plandadır. Karışık renklerin bir arada kullanılması ve renk seçimleri oyunda verilmek istenen “karmaşa” duygusuna yönlendirmektedir. Ayrıca tüm görsel göstergelerin gösterenleri, gösterilen boyutunda da koşutluk içermektedir. “Macbeth” dilsel göstergesindeki “t” harfini iki farklı biçimde yorumlamak mümkündür. Düzanlam boyutunda görülen *kılıç* imgesi yananlam boyutunda *cinayet*, *ölüm* ve *intikam* gibi olgulara gönderimde bulunmaktadır. Düzanlam boyutunda *kılıç* imgesinin saplandığı zemin yananlam boyutunda *karanlık hedefler* ve *karmaşa* olarak sıralanabilmektedir. “T” harfi aynı zamanda yukarıdan aşağıya doğru inen bir “haç” izlenimi de oluşturmaktadır. Bu görsel, gökyüzünden yeryüzüne -siyah renklerle betimlenen zemine- inen bir haç imgesi olarak değerlendirilebilir. Kaosun, karmaşanın ortasına sapanan haç göstergesi inanç boyutuna gönderimde bulunur. Macbeth ve Lady Macbeth, kral ve kraliçe olma uğruna duydukları aşırı ve sınırsız hırsları ve keyfi davranışları ile birçok cinayet işlerler. Bu konudaki tek yol göstericileri ise cadılar ve onların kehanetleri olur. Afişte haç imgesi de tüm bu davranışların sonucu olarak içinde buldukları yanlış inançların, günahların, yargıların ve kaosun engelleyicisi olmakla ilişkilendirilebilir. Dolayısıyla, Macbeth’in bu ölçüsüz arzusunun inanç sistemince yargılandığı izleniminin verilmek istendiği düşünülmektedir.

Görselin tasarımında yer alan bir diğer öge ise yara bandıdır. *Yara bandı*, düzenlam boyutunda iki farklı zemini birleştiren, bir araya getiren anlamıyla işlev görürken yananlam boyutunda ise kırmızı ve siyah renklendirmelerle birleşerek *iyileşme çabası*, *pişmanlık*, *vicdan azabı*, *kurtulma isteği* kavramlarını çağrıştırmaktadır. Görselin sol kısmında tasarlanan siyah renkli illüstrasyon da *sonsuz uyku*, *karamsarlık* ve *ölüm* gibi olgulara gönderim yapmaktadır. Farklı göstergelerin bir arada kullanıldığı görselde birçok yananlam olgusuna bir araya gelerek yeni bir gösterge dizgesi oluşturan görsel gösterenler ile ulaşıldığı görülmektedir.



Görsel 4 - Trabzon Devlet Tiyatrosu 2006-2007 dönemi Macbeth oyun afişi

Görsel 4, kullanılan görsel göstergelerin dilsel göstergeler ile bütünleştirildiği ve oluşturulduğu dönem itibarıyla özellikle 2000'li yıllarla daha gelişmiş illüstrasyon tekniklerine sahiptir. Siyah renkli dilsel göstergeler oyun ekibi bilgisini, beyaz renkli dilsel göstergeler ise oyunun adı, sergilendiği tiyatro kuruluşu, oyun dönemi ve sponsor bilgisini iletişim bağlamına taşımaktadır. Beyaz ve siyah renk karşıtlığı ile ön plana çıkarılan oyun adı göstergesi, tipografik tasarımı ile görselliği odak noktaya taşımayı başarmaktadır. Görselin sol üst bölümünde ise yine beyaz renkli dilsel gösterge ile bir slogana rastlanmaktadır. Görselin sağ alt bölümünde ise sponsor bilgisini destekleyen logo kullanımı vardır.

Gösteren	Gösterilen
“T” harfi ile birleştirilmiş kılıç imgesi	Macbeth'in öldürüldüğü ve de cinayet işlerken kullandığı silah, intikam, ölüm, savaş
Tac imgesi	Kraliyet, yükselme arzusu, hırs, yönetici olma isteği, güç
Kılıcın sap ve dış kısmındaki üçlü siyah illüstrasyonlar	Üç cadı, cadıların karanlık etkileri, kehanetler
Kılıçtaki siyah/ beyaz renk illüstrasyonu birleşimi	Karamsarlık, korku, karmaşa, ölüm- yaşam, sonsuzluk, iyi- kötü, dost- düşman

Tablo 4 - Görsel 4'teki gösteren ve gösterilen öğeleri

Görsel 4'teki tasarım, pek çok açıdan Görsel 3'te yer alan tasarımlarla benzerlik göstermektedir. Oyunun adının yazımında tercih edilen yazım biçimi, "t" harfinin kılıç nesnesi olarak verilmesi her iki görselde de ön plana çıkarılan benzerliklerdir. "T" harfi üzerindeki siyah ve beyaz renk karşıtlığı ile oluşturulan *kılıç* imgesi göstergenin düzanlam boyutunu göstermektedir. Yananlam boyutunda ise "Macbeth" dilsel göstergesi ile birleştirildiği için bu gösterge Macbeth'in işlediği cinayetlere ve kendi ölümüne gönderimde bulunmaktadır. Kılıç üzerinde bir *taç* imgesi görülmektedir. *Taç* imgesi ise yananlam boyutunda *kraliyet, yükselme arzusu, hırs, yönetici olma isteği, güç* gibi olguları çağrıştırmaktadır. Bu açıdan *taç* görselinin kılıç üzerinde yer alması nedensiz değildir. Bu iki öge, eserin tamamında birbirini tamamlayan, gerektiren iki önemli ögedir. Kılıç imgesi ile kraliyet tacı imgesi bir araya gelerek yeni bir gösterge dizgesi oluşturur. Buna göre ikincil anlam boyutunda kraliyet için *mücadele etme* ve *ele geçirme arzusu* olarak yorumlanmaktadır. Bir başka ifadeyle iktidarı ele geçirmenin tek yolu engelleyicilerden kurtulmaktır. Kılıç imgesinin sap kısmında yer alan üçlü siyah illüstrasyon ise düzanlam konumunda yalnızca bir kılıç sapını çağrıştırmakla, gösterilen boyutunda oyunun içeriğine yönelik bir gönderimde bulunur. Cadı şapkasına benzeyen bu üçlü siyah illüstrasyonu yananlam düzeyinde oyun karakterleri arasındaki üç cadı ile bağdaştırmak mümkündür. Kılıç imgesinin siyah ve beyaz renk karşıtlığı ile tasarlanması ise renklerin sembolik anlamları bakımından yine anlamı güçlendiren bir göreve sahiptir. Kılıç imgesinde görülen siyah beyaz karşıtlığı, yananlam boyutunda da *ölüm-yaşam, cesaret-korkaklık* ve *kazanma-kaybetme* karşıtlığı olarak yorumlanmaktadır. Ayrıca, görselin kırmızı zemin rengi de *savaş, ölüm, kaos, güç* kavramlarına gönderimde bulunmaktadır.



Görsel 5 - Ankara Devlet Tiyatrosu 2013-2014 dönemi Macbeth oyun afişi

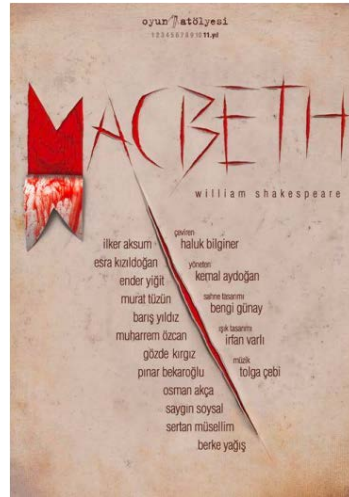
Görsel göstergelerin odak noktada konumlandırıldığı bu afişte, dilsel göstergeler sağ bölümde düzenli biçimde sunulmuştur. Beyaz ve siyah renkli

dilsel göstergeler ile oyuna ilişkin bilgiler verilmiştir. Oyun adı ise oyuna ilişkin bilgilerin hemen yanında kırmızı renk ile daha büyük yazı boyutuyla verilmiştir. Üç boyutlu tasarımların tercih edildiği görselde, koyu renkler ile karşıtlık oluşturulmuş ve hareketli bir görsel uyum yaratılmıştır.

Gösteren	Gösterilen
Kırmızı damla imgeleri	Kan damlaları, vahşet, savaş, cinayet, hüzn
Kırmızı taç imgesi	Kral, Kraliyet, baş olma, hırs, güç, yönetme arzusu
Kraliyet tacı altındaki kırmızı göl illüstrasyonu	Ölümlerin çokluğu, hırsın artışı, sonu gelmeyen cinayetler, kral olma yolundaki kötü seçimler, Macbeth'in kendini ölüme sürükleyişi

Tablo 5 - Görsel 5'teki gösteren ve gösterilen öğeleri

Görsel 5'te kırmızı renkli damla illüstrasyonları düzenlamda *kan damlalarını* ifade ederken yananlam boyutunda *ölüm* ve *cinayet* kavramlarını çağrıştırır. Damlaların oluşturduğu kırmızı renkli kraliyet tacı imgesi düzenlam boyutunda karşımıza çıkmaktadır. Yananlam düzleminde diğer göstergelerle birlikte *güç düşkünlüğü*, *yönetici olma arzusu* ve güce giden yoldaki *ölümler*, *cinayetleri* ifade etmektedir. Kırmızı damlalar ile kraliyet tacı gösterenlerinin birleşimiyle bütünleşen kan gölü illüstrasyonu da yeni bir anlam dizgesi oluşturmaktadır. Bu yeni gösterge dizgesinin yananlam boyutunda ise *Macbeth'in hırsına yenik düşmesi*, *kral olma yolunda ölümlerle buluşup ölüme ulaşması* ve *güce ulaşma hırsıyla kayıplar verilmesini* betimlemektedir. Kraliyet arzusunu gerçekleştirmek için tek bir cinayetle başlayan durum giderek sayıları artan ölümleri, başka cinayetleri de beraberinde getirmiştir. Görselde tercih edilen renk seçimlerine bakıldığında ise zeminde siyah renk tercihi ile *karanlık*, *güç*, *karmaşa*, *korku*, *suçluluk* ve *otorite*; illüstrasyonlarda kullanılan kırmızı renk seçimi de *hırs*, *tutku*, *şiddet*, *güce ulaşma arzusuna* işaret etmektedir.



Görsel 6 - Oyun Atölyesi 2010-2011 dönemi Macbeth oyun afişi

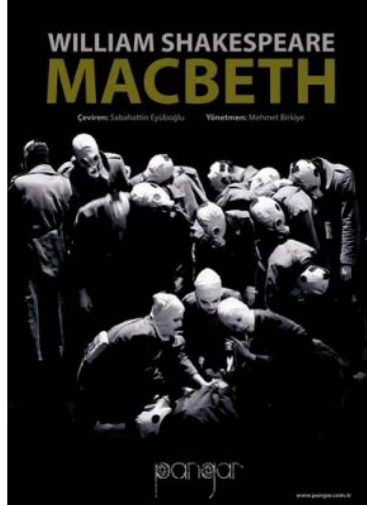
Görsel 6, dilsel göstergelerin görsel illüstrasyonlarla bütünleştirilerek konumlandırıldığı ve daha çok grafik tasarım teknikleri ile anlam

bütünlüğünün oluşturulduğu bir afiştir. Oyun bilgilerini gösteren dilsel göstergeler kırmızı renk ile verilmiştir.

Gösteren	Gösterilen
/m/ harfi üzerinde oluşturulmuş “yırtılan sayfa” illüstrasyonu	Macbeth karakterinin kendi ölümüne neden olması, kendi karakterinden ve prensiplerinden kopuşu
Afişin merkezinde konumlanan kesik imgesi	Bıçak (kılıç) kesigi, ölümler

Tablo 6 - Görsel 6'daki gösteren ve gösterilen öğeleri

Görsel 6 üzerindeki göstergelerin ilki oyun adındaki “m” harfinin yırtılan sayfa illüstrasyonu olarak verilmesidir. Yırtılan sayfanın altında beliren kan lekeleri de oyun karakterinin *kendini kaybedişi, zarar görmesi, fiziksel açıdan yara alması* ile ilişkilendirilmiştir. Benzer biçimde Macbeth yazısının “a” harfinden başlayıp görselin sonuna kadar uzanan düz anlam boyutundaki kesik imgesi, yanan anlam boyutunda *kılıç yarası ve Macbeth'in ölümü* gibi olgulara çağrışım yapmaktadır. Kılıç kesigi imgeleri ile “Macbeth” dilsel göstergesinin seslerinde kullanılan kesik formulu yazı tipi, Macbeth karakterinin *cinayet işlemesi, kendine zarar vermesini* işaret etmektedir.



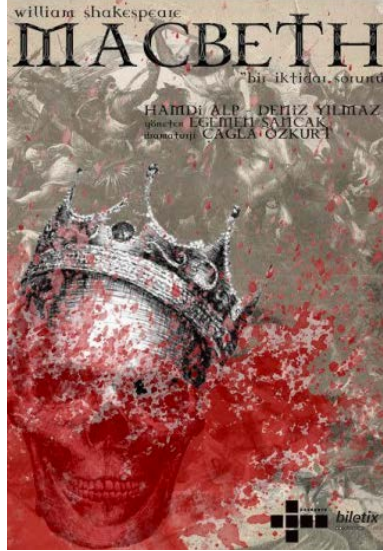
Görsel 7 - Tiyatro Pangar 2012 dönemi Macbeth oyun afişi

Görsel 7, çalışmada incelenen Macbeth oyunu görsellerinin arasında fotoğraf kullanımının tercih edildiği ilk afiştir. Bu bağlamda dilsel göstergelerin de daha kısa ve sade tutulduğu görülmektedir. Beyaz renkli dilsel göstergeler oyun bilgilerini sunarken sarı renkli oyun adı odak noktada konumlandırılmıştır.

Gösteren	Gösterilen
Yüzleri maskeli insan topluluğu	karmaşa, korku, tükenmişlik, çaresizlik

Tablo 7 - Görsel 7'deki gösteren ve gösterilen öğeleri

Görsel 7'nin tek görsel göstergesi olan fotoğrafta, farklı gösteren öğeleri bir araya gelmiştir. Dolayısıyla fotoğraf kullanımının tiyatro afişlerindeki anlam aktarımında nasıl bir rol oynadığı da ortaya çıkmaktadır. Fotoğrafta düz anlam boyutunda birbirinden kaçan veya farklı pozisyonlarda duran insan topluluğu görülmektedir. Ancak yananlam boyutunda insanların yüzlerinde maske olması, bazılarının sırtı dönük ve başları aşağıda pozisyonda durması, bazılarının ise dizleri üzerine çökerek birbirlerine tutunmaları *karmaşa*, *kabullenme*, *korku*, *çaresizlik*, *boyun eğme* kavramlarına gönderimde bulunmaktadır. Topluluğun içinde yalnızca eğilmiş pozisyonda duran üç kişi maskesizdir ve yerde yatan kişinin başında beklemektedir. Bu üç kişi, kehanetleriyle Macbeth'i yanlış yönlendiren cadılara gönderimde bulunmaktadır. Ancak yine de cadıların son kehaneti gerçekleşmiş ve Macbeth öldürülmüştür. Dolayısıyla yerde yatan kişi de Macbeth'e gönderimde bulunmaktadır.



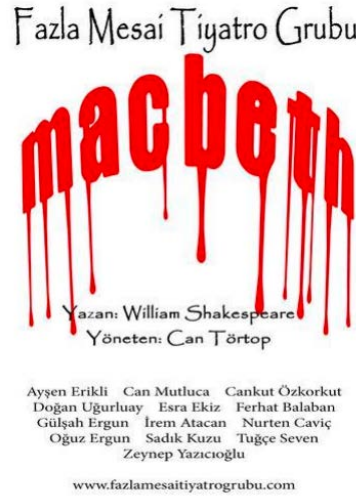
Görsel 8 - Tiyatro Karakutu 2015 dönemi Macbeth oyun afişi

Görsel 8'de görsel göstergelerin odak noktada konumlandırıldığı ve dilsel gösterge üzerinde çeşitli illüstrasyonların oluşturulduğu görülmektedir. Bu afişte oyun bilgilerinin tamamı siyah renk ile verilmiştir. Görselin fonunda ise çeşitli figürlerin yanında gri ve kırmızı renkler soluk bir biçimde verilmiştir.

Gösteren	Gösterilen
/t/ harfi ile oluşturulan kılıç illüstrasyonu	Cinayet silahı, inanç
Taç takan iskelet kafası illüstrasyonu	Kral, Macbeth
Kafasındaki kan lekeleri	Cinayet, suikast
Afişin arka fonunda yer alan insan topluluğu	Kargaşa, mücadele

Tablo 8 - Görsel 8'deki gösteren ve gösterilen öğeleri

Macbeth dilsel göstergesinin “t” harfinin haç görünümünde tasarlanması ve kılıcı andıran bir görünüm sunulması, yananlam boyutunda *cinayet silahı* ve *inanç* olgusuna gönderimde bulunmaktadır. Taç takan iskelet kafası illüstrasyonu yananlam boyutunda kralı ve kraliyeti göstermektedir. İskelet kafasındaki kan lekeleri, kralın ölümüne gönderimde bulunmaktadır. Macbeth’in kraliyeti ele geçirme, kral olma tutkusunu gerçekleştirme ancak işlenen cinayetlerle mümkün görülmektedir. Dolayısıyla Macbeth için bu güce ulaşması sadece kan dökerek gerçekleşmiştir. Bu, aynı zamanda kontrolsüz hırsın bir sonucu olarak kendi sonunu hazırlamaktır. Macbeth kral olmuştur ancak artık hayatta değildir; tıpkı işlediği cinayetler gibi kendisi cinayete kurban gitmiştir. Bu nedenle iskelet kafası Macbeth’i temsil etmektedir. Görselin fonunda bulanık bir biçimde resmedilen görselde düzenlam boyutunda ellerinde kılıçları olan kişiler görülmektedir. Oyun afişinin bu zemin görseli ile tasarlanması ise yananlam düzleminde bir savaş anını, tahta çıkmak için verilen mücadeleyi çağrıştırmaktadır.



Görsel 9 - Fazla Mesai Tiyatro Grubu 2015 dönemi Macbeth oyun afişi

Görsel 9’da dilsel göstergelerin yoğunlukta olduğu görülmektedir. Görselde, siyah renkli dilsel öğeler ile oyun künyesi ve iletişim bilgileri ile kırmızı renkte ve her harften kan damlasını andıran akma gösteren bir görünüm sunulmaktadır.

Gösteren	Gösterilen
“Macbeth” sözcüğünün tüm sesleri üzerinde oluşturulan damla illüstrasyonu	Kan damlaları, Macbeth karakterinin ölümü, kendine zarar vermesi

Tablo 9 - Görsel 9'daki gösteren ve gösterilen öğeleri

Görsel 9’daki illüstrasyon tasarımı ile hem odak noktada bulunan dilsel göstergenin ön plana çıkarılması hem de alıcıda kırmızının akan sıvı biçiminde verilmesiyle kan akma ya da akıtma sonucunda kan, vahşet, yaralama, ölüm gibi duyguların oluşmasına izin verilmektedir. Görselde

yananlam boyutunda Macbeth karakterine ve oyuna ilişkin olgulara bir gönderim vardır. Macbeth'in kendini tüketmesi, kendi sonunu hazırlayarak ölümüne yol açması bu gönderimler arasındadır.



Görsel 10 - Ekip Tiyatrosu 2016 dönemi Macbeth oyun afişi

Görsel 10, dilsel göstergelerin ve illüstrasyon tekniklerinin bir araya getirildiği bir üründür. Görselin sol üst bölümden başlayan oyun bilgileri dikey bir biçimde konumlandırılmıştır. Görselin sağ alt bölümünde ise siyah renkli dilsel gösterge ile aktarılan oyunu sergileyen kurum bilgisi ve logosu vardır. Görselin tam merkezinde konumlanan kırmızı renkli dilsel gösterge, farklı grafik tasarım teknikleri ile üç boyutlu formda tasarlanmıştır. Ayrıca bu dilsel göstergenin bir görsel illüstrasyon ile bütünleştirildiği ve oldukça büyük boyutta tasarlandığı görülmektedir.

Gösteren	Gösterilen
“MACBETH” sözcüğündeki tüm harfler ile oluşturulan damla ve göl illüstrasyonu	Kan gölü, cinayetler, Macbeth'in ölümü,
Damlalar ile oluşturulan tacı imgesi	Tacı ele geçirme arzusu ve tacın kanla elde edilmesi

Tablo 10 - Görsel 10'daki gösteren ve gösterilen öğeleri

Görsel 10'daki afişin renk tasarımında *ölüm*, *tutku* ve *hırs* anlamlarını içinde barındıran kırmızı rengin baskın olarak tercih edilmesi oyunun temel iletisine işaret etmektedir. Bu afişte, “Macbeth” göstergesinin tüm harflerinden damlayan kan gölü illüstrasyonu kullanılmıştır. Bu illüstrasyon yananlam boyutunda Macbeth'in yavaş yavaş kendini tüketmesi, başkalarını öldürdükçe taca yaklaşması, onu elde etme biçimi ve sonunda kendi akıbetinin de aynı olması gibi gönderimlere izin vermektedir. Görselde yer alan diğer bir figür ise kan damlaları ile oluşturulmuş olan tacı imgesi de kraliyete gönderimde bulunmaktadır. Bu gösterge kralın ölümü, büyük savaş, Macbeth'in kralı öldürerek kralın tahtını ele geçirme hedefine işaret etmektedir. Birbirine yakın konumda kullanılan ve aynı tekniklerle tasarlanan iki ayrı görsel gösterge de

birlikte yeni bir anlam dizgesi oluşturarak oyun metninin izleğine gönderimde bulunmaktadır.



Görsel 11 - Tiyatro Breeze 2016 dönemi Macbeth oyun afişi

Görsel 11, özel tiyatro kuruluşu tarafından Macbeth oyunu için tasarlanan ve yine fotoğraf kullanımının tercih edildiği bir afiştir. Görselin alt bölümünde oyunu sergileyen kuruluşa ait bir adet logo bulunmaktadır.

Gösteren	Gösterilen
Kadın ve erkek	Macbeth ile Lady Macbeth
Kadın ve erkeğin kıyafeti/ yüzündeki lekeler	Macbeth ile Lady Macbeth'in ölümü, işlediği suçlar ve cinayetler, kan lekeleri
Su tabancası	Macbeth karakterinin cinayet silahı
Çiçek demeti	Lady Macbeth'in kazanma arzusu ve yaşadığı duygusal karmaşa

Tablo 11 - Görsel 11'deki gösteren ve gösterilen öğeleri

Görsel 11'deki fotoğraf göstergesi, örtük anlamların fazla olduğu ve yenilikçi tekniklerin uygulandığı detayları içermektedir. İncelenen veri tabanı arasında bu görselde ilk kez sembolik tasarımlar yerine kadın ve erkekten oluşan bir fotoğraf tercih edilmiştir. Düzanlam boyutunda aynı kıyafetleri giymiş elinde çiçek demeti tutan bir kadın ve su tabancası taşıyan bir erkek görülmektedir. Yananlamda ise bu göstergeler Macbeth ve Lady Macbeth karakterlerini temsil etmektedir. Fotoğraftaki kişilerin kıyafeti ve yüzü üzerindeki lekeler, düzanlam boyutunda kan lekelerini göstermektedir. Yananlamda ise karakterlerin bir tartışmaya, kavgaya, savaşa dâhil olduğuna işaret etmektedir. Ayrıca kan lekeleri savaş, ölüm, cinayet gibi olguları da çağrıştırmaktadır. Fotoğrafta yer alan diğer görsel detaylar ise kadının elindeki çiçek demeti ile erkeğin elindeki su tabancasıdır. Bu görsel göstergeler düzanlamda nesne olarak rol alırken, yananlamda ise oyuna yönelik kavramları çağrıştırmaktadır. Çiçek göstergesi yananlam boyutunda Lady Macbeth'in

kazanma arzusuyla kendi içinde yaşadığı duygusal karmaşa ve pes etme olarak betimlenebilmektedir. Oyunun başında kralı öldürme konusunda Macbeth'i ikna eden ve yönlendiren Lady Macbeth, daha sonra işledikleri cinayetler yüzünden vicdan azabı duymaya başlamış ve elindeki kanları temizlemeye çalışmıştır. Fotoğraftaki çiçek görseli de Macbeth'in kendini iyileştirme çabasına gönderimde bulunmaktadır. Su tabancası göstergesi ise yananlam boyutunda cinayet aleti, silah, Macbeth'in cinayet işlemesi kavramlarına gönderimde bulunmaktadır.

Macbeth oyunu için tasarlanan afişlerin tümü ele alındığında, benzer kullanımlar ile farklı tasarım tercihlerine ulaşılmaktadır. Afişlerde yazılı öğelerin ortak kullanım amacının bilgisellik, duyuru ve tanıtım ölçütlerine hizmet ettiği görülmektedir. Dilsel öğeler arasında tüm afişlerde yer alan gösterge, oyunu sergileyen tiyatro kuruluşunun adı olarak saptanmıştır.

Çalışmada incelenen tüm afişlerde, en büyük yazı puntosu ile oluşturulan dilsel gösterge "Macbeth" olmuştur. Bunun yanı sıra dilsel öğelerle görsel illüstrasyonların ve farklı tipografik tekniklerin (3 boyutlu, kesik çizgili vb.) bütünleştirildiği afişler de tercih edilmiştir.

4. SONUÇ

Çalışmada devlet tiyatroları ve özel tiyatrolara ait 12 adet Macbeth oyun afişi Barthes'ın yananlam ve düzanlam kavramları çerçevesinde çözümlenmiştir. Devlet tiyatroları ile özel tiyatroların Macbeth oyunu afişleri anlam evreni, benzerlik ve farklılıkları açısından değerlendirilmiştir.

Tiyatro afişlerinde teknolojik gelişmelerle birlikte tasarımlarda yeniliklere gidildiği görülmektedir. Tarihsel süreci açısından ele alındığında sonraki dönemlerde hazırlanan afişlerde sponsor veya tiyatro kuruluşunun internet sitesi, bilet satış merkezi bilgisi de eklenmiş ve böylece alıcıyla olan iletişim daha etkili hâle getirilmiştir. İllüstrasyon tekniklerinin üç boyutlu tasarım tekniğine özellikle 2000'li yıllarda oluşturulan afişlerde başvurulmakta ve bu ürünler gelişmiş grafik tasarım niteliklerini taşımaktadır. Benzer biçimde, afişlerde fotoğraf kullanımıyla farklı tekniklerle oluşturulan çeşitli görsel gösterenlerin gönderimde bulunduğu kavramlar, fotoğraflar üzerinde yer alan özel detaylarla yer almıştır. Bu da, fotoğraflarda bulunan görsel ayrıntıların (fotoğrafta yer alan kişiler, yardımcı nesnelere, renkler, çekim açısı, arka plan rengi vb.), birçok görsel gösterenin bir araya gelerek anlam dizgelerini oluşturduğu görülmektedir. Dolayısıyla bir görsel gösterge olarak fotoğraf kullanımı da afiş tasarımlarındaki anlamlandırma sürecini güçlendirmektedir.

Devlet tiyatroları afişleri tarihsel gelişimi bakımından incelendiğinde imge, figür ve renk seçimlerinin yıllara göre değiştiği görülmüştür. Ayrıca devlet tiyatroları afişlerinin zaman içerisinde dilsel göstergeler ile görsel göstergelerin çeşitli grafik tasarım teknikleriyle bütünleştirilmesi açısından da gelişim sergilediğini söylemek mümkündür. Özel tiyatro afişleri ise kendi

arasında daha farklı bir değişim süreci göstermektedir. Bu afişlerde daha çok grafik tasarım teknikleri ile dilsel göstergelerin üzerinde oluşturulan illüstrasyonların ön plana çıktığı görülmektedir. Buna rağmen özel tiyatro afişlerinde tercih edilen görsel göstergeler de biçimsel yönden devlet tiyatroları ile benzerlik taşımaktadır. Dolayısıyla tekrarlanan görsel göstergelerin, aynı amaca hizmet eden dilsel göstergelerde olduğu gibi belirli kavramlara gönderimde bulunduğu anlaşılmaktadır. Devlet tiyatroları afişlerinde daha çeşitli ve yoğun olan görsel göstergelere, özel tiyatro afişlerinde ise daha sade ve odak noktasındaki öğeyi destekleyen görsel göstergelere yer verildiği belirlenmiştir.

Afişlerin değişen teknik özelliklerinin yanı sıra anlam evrenine ilişkin sonuçlara da ulaşılmıştır. İncelenen afişlerde farklı dönemlere ait olmasına karşın tasarımda tercih edilen (*mor, siyah ve kırmızı*) renkler açısından bir ortaklık görülmüştür. Mor, siyah ve kırmızı renkleri afiş tasarımlarında bütünlüğü sağlayan baskın renkler olarak karşımıza çıkmaktadır. Hem afişlerdeki diğer görsel göstergeler hem de oyunun içeriği göz önünde bulundurulduğunda bu seçimlerin nedensiz olmadığı anlaşılmaktadır. Tasarımlarda sıklıkla yer verilen bu renklerin anlamsal boyutları çeşitli çağrışımları uyandırması açısından uygun seçimler olarak düşünülebilir. Afişlerde baskın olarak yer alan renkler *nevrotik duygular, güç, hırs, tutku* gibi duyguların açığa çıkarılmasını sağlamıştır. Renk seçimlerinin yanı sıra her iki tiyatro grubunda da ortak olarak yer alan görsel göstergeler bulunmaktadır. Görsel tasarımda çok fazla yer bulan bu göstergeler *taç, kılıç, kan damlası ve kafatası* imgesidir. Bu imgeler anlamsal düzeyde bir bütünlük göstermektedir; derin yapıdaki anlam oluşumları açısından her birinin olumsuz gönderimleri olduğu saptanmıştır. Kanla elde edilen bir başarı, peş peşe işlenen cinayetler, “Macbeth” karakterindeki olumsuz değişime ve karakterin kendi iç dünyasına gönderimde bulunmaktadır.

Afişler, oyundaki karmaşanın, karakterin kendi iç dünyasındaki karmaşayı çağrıştıran görsellerle ifade edilmeye çalışılmıştır. Bu açıdan afişlerde /var olma/, /yok olma/ anlamsal karşıtlığının kurulmasına izin verdiği görülmüştür. Bu noktada, bu karşıtlıkları iki biçimde ele almak mümkündür. Bu kavramlarla hem toplumsal yaşam hem de karakterlerin bireysel yaşamlarına yönelik bir karşıtlık ifade edilmektedir. Bunlardan ilki gücü elinde bulunduranın, taca sahip olanın “var olduğu” düşüncesinden doğmaktadır. Bir diğeri ise kişisel hırsların, tutkuların sonucu olarak hayatta kalma/kalmama üzerine kurulu bir “var olma”ya gönderimde bulunur. Bu durum /yaşam/ ve /ölüm/ karşıtlığı olarak da ifade edilebilir.

Afişler, oyunun içeriğindeki iletilere uygun çağrışımlar yapmış; görsel tasarımlarla bağlama uygun anlam oluşumuna zemin hazırlamıştır. Teknolojik gelişmelerle farklı tekniklere başvurulması, değişen sanat anlayışının bir sonucu olarak da etkin anlamsal gönderimlerle alıcıda ilgi uyandıracak nitelikte kullanılmıştır.

ÇIKAR ÇATIŞMASI BEYANI

Yazarların herhangi bir çıkarı dayalı ilişkisi bulunmamaktadır.

ETİK ONAY/KATILIMCI ONAMI

Makale kapsamında katılımcı kullanılmadığı için ilgili onaya yer verilmemiştir.

MADDİ DESTEK

Çalışma için herhangi bir maddi destek alınmamıştır.

YAZAR KATKILARI

Bu araştırma ve araştırma ile ilgili tüm aşamalar yazarlar tarafından yürütülmüştür.

KAYNAKÇA

- Aydın Öztürk, E. (2021). “Yüksek Ökçeler” öyküsünün göstergebilimsel incelemesi. F. Uzdu Yıldız (Ed.) *Modern Türk Edebiyatı yazınsal göstergebilim çözümlenmeleri* içinde (ss. 161-175). Günce Yayınları.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim ilkeleri* (B. Vardar & M. Rifat, Çev.). Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Bayat, N. (2013). Gülen Ada öyküsünün göstergebilimsel çözümlemesi. *Tarih Okulu Dergisi*, 6(XVI), 351-370. <http://dx.doi.org/10.14225/Joh381>
- Bircan, U. (2015). Roland Barthes ve göstergebilim. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 13(26), 17-41.
- Bürge, Z. E. (2020). Küresel ısınma temalı sosyal afiş tasarımlarının göstergebilim yöntemi ile analizi. *Pearson Journal of Social Sciences- Humanities*, 7, 398-410. <http://dx.doi.org/10.46872/pj.132>.
- Çomak, M. (2021). Eylül romanında kaygının tutku göstergebilimi açısından zamansallaşması. F. Uzdu Yıldız (Ed.) *Modern Türk Edebiyatı yazınsal göstergebilim çözümlenmeleri* içinde (ss. 137-160). Günce Yayınları.
- Elyıldırım, S., & Er, A. (2011). Cahit Sıtkı Tarancı'nın “Ölüm I-II ile Otuz Beş Yaş” şiirlerinin göstergebilimsel çözümlemesi. *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 18(67), 37-60.
- Fiske, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş* (S. İrvan, Çev.). Bilim Sanat Yayınları.
- Gümüşlü, A. (2017). Grafik tasarım bir yol ayrımında mı? Afiş örneğinden yola çıkarak soruyoruz. *Journal of Current Researches on Social Sciences*, 7(4), 65-76. <http://dx.doi.org/10.26579/jocress-7.4.5>
- Günay, D. V., & Parsa, A. F. (Ed.). (2012). *Görsel göstergebilim imgenin adlandırılması*. Es Yayınları.
- Günay, V. D. (1999). Tiyatro göstergebilimi. *Dilbilim Araştırmaları Dergisi*, 10, 111-123.
- İşeri, K., & Çapan Tekin, S. (2020). Küresel salgın dolayısıyla Sağlık Bakanı ve bakanlığı tarafından sosyal medyada paylaşılan görsel metinlerin çözümlenmesi. *Turkish Studies*, 15(6), 559-581. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.44526>
- İşeri, K., & Demirgüneş, S. (2008). "Sessiz Gemi" şiirinin anlambilimsel/göstergebilimsel incelenmesi. *Turkish Studies*, 3(4), 499-515. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.375>
- Küçükeroğan, R. (2012). Görsel iletişim, göstergeler ve anlam aktarımı: Görsel iletide “pencere” imgesi. V. D. Günay, & A. F. Parsa (Ed.), *Görsel göstergebilim* içinde (ss. 55-67). Es Yayınları.
- Özgür, A. (2006). Göstergebilim. http://www.ahmetozgur.com/akademik/gostergebilim_2006 adresinden 10 Mayıs 2022 tarihinde alınmıştır.

TUFAN, B., İŞERİ, K., ÇAPAN TEKİN, S. EDEBİYAT FAKÜLTESİ (2022)

- Parsa, A., & Akçora As, E. (2021). Yeni medyanın postmodern anlatımı dijitalografi: reels videolar. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(4), 2386-2401.
- Rifat, M. (1990). *Dilbilim ve göstergebilimin çağdaş kuramları*. Düzlem Yayınevi.
- Sayıcı, F. (2021). Kim Ki-Duk'un "Acı" filminin göstergebilimsel çözümlemesi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (53), 77-92. <https://doi.org/10.47998/ikad.843319>
- Sığırcı, İ. (2016). *Göstergebilim uygulamaları*. Seçkin Yayıncılık.
- Uslu, A. (2014). Ferit Edgü'nün "Bir Gemide" öyküsünün Greimas'ın Eyleyenler Modeli'ne göre inceleme denemesi. *Turkish Studies*, 9(9), 1035-1047. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.7159>
- Uzdu Yıldız, F. (2019). Mai ve Siyah romanının göstergebilimsel çözümlemesi. *Söylem Filoloji Dergisi*, 4, 254-281. <https://doi.org/10.29110/soylemdergi.621894>
- Uzdu Yıldız, F., & Aydın Öztürk, E. (2018). Sabahattin Kudret Aksal'ın "Saatler" adlı öyküsünün göstergebilimsel çözümlemesi ve yorumlanması. *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 6(4), 205-217. <https://doi.org/10.18298/ijlet.3188>
- Yeşilyurt, Ş. (2018). *Tiyatro afişlerinin göstergebilimsel açıdan incelenmesi ve oyun atölyesi tiyatrosu için afiş tasarımları* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yığıtaslan, N. İ. (2019). *Prof. Yurdaer Altıntaş'ın tiyatro afişlerinin göstergebilimsel analizi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ordu Üniversitesi.