

Brockmann'ın Grid Sistemine Göre Afiş Değerlendirmeleri: Emrah Yücel Film Afiş Tasarımları

Özlem Kum¹

Özet

Afiş tasarımı Fransızca “affiche” kelimesinden dilimize geçmiş bir mesajı iletmek amacı ile tasarlanan grafik ürünleridir. Matbaa teknolojisinin zaman içinde gelişimi grafik tasarıma farklı bir boyut kazandırarak yıllar içinde afiş tasarımını daha işlevsel hale getirmiştir. Farklı türlerde üretilen afişler bir pazarlama aracı olarak sinema ile de bir araya gelmiştir. Film afişlerinin temel işlevi bilgiyi uygun ve açık şekilde izleyiciye iletmek ve içeriği tanıtmaktır. İçerik hakkında izleyiciye enformasyon sunan film afişleri aynı zamanda günümüzde yaygın olarak kullanılan iletişim araçlarıdır.

Grafik tasarım ürünü olan sinema afişlerinin izleyici ile güçlü iletişim kurması bağlamında başarılı bir sayfa düzeni önem arz etmektedir. Tasarım yüzeyinde kullanılan her bir öğenin sayfa üzerinde nasıl konumlandığı kavramsal ve anlamsal olarak karmaşa yaratmaması adına dikkat edilmesi gereken bir durumdur. Brockmann afişlerin sistematik bir düzen ile kurgulanabileceğini savunarak grid (ızgara) sistemi geliştirmiştir. Belli ilkelere ve disipline göre oluşturulan bu sistem bilgi düzenlemelerinin doğrudan aktarıldığı tasarımlara imkân vermektedir. Bu bağlamda, araştırma kapsamında Emrah Yücel'in film afiş tasarımlarının Brockmann'ın grid sistemi üzerinden değerlendirmeleri yapılmıştır. Emrah Yücel'in film afişlerinden rastgele 6 adedi seçilerek seçkiler betimsel tarama ve gözlem yöntemi ile yorumlanmıştır. Emrah Yücel'in ele alınan film afişlerinde en çok modüler gridi en az satır gridi tercih ettiği söylenebilir. Afiş tasarımlarındaki sayfa düzeni incelendiğinde hepsi dikey formdadır ve afişteki görsel öğeler ele alınan tema ile bütünlük oluşturacak şekilde kurgulanmıştır. Zemin (background) seçiminde koyu tonlar tercih edilerek tipografi kullanımlarında serifsiz fontlara yer verilmiştir.

1 Dr. Öğr. Üyesi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, ozlemkum@outlook.de,
ORCID ID: 0000-0002-6567-7974

1. Kavramsal Çerçeve

1.1. Tasarımda Afiş

Tasarım tüm sanatların temelini oluşturan bir olgudur ve tasarımda yer alan tüm yapıların organizasyonunu içermektedir (Becer, 2013: 32). Afişler tasarım ve sanat kaygısını eşit taşıyan grafik ürünlerdir (Polat & Kavuran, 2018:67). Afiş, bir mesaja veya konuya dikkat çekmek için hedef kitlenin bilgilendirilmesi amacıyla görsel materyallerin sanatsal kaygı güdülerek bütün oluşturmasıyla ortaya çıkan grafik tasarım elamanıdır (Deliduman& Çakmak, 2017:315). Afiş tasarımı, bir iletişim biçimi olarak öne çıkan grafik tasarım düzenlemelerindedir (Karagöl, 2023:146).

Afişin tarihsel sürecine bakıldığında, afiş tasarımları matbaanın yaygınlaşmadığı dönemlerde litografi ve ağaç baskı gibi manuel yöntemlerle çoğaltılıyordu. Bu süreçte döneminin öne çıkan sanat akımlarından da etkilenmekte olan afiş tasarımı, önce Arts and Crafts daha sonra sırasıyla art nouveau, de stijl, avant-gard, dada, kübizm, fütürizm gibi akımlardan üsluplar edinmiştir. Eskiden afiş tasarımlarını yapan ressamlar günümüzde yerini tasarımcılara bırakmıştır. Eskiden olduğu gibi süslenmiş duyurular formundan ayrılarak günümüzde dijital yöntemler üretilen afişler mesaj iletme işlevi olan imgelere dönüşmüştür.

Afiş ana işlevi, bir ürün veya hizmetin tanıtımını yapmaktır. Başarılı afiş tasarımlarında beklenmedik ve mizahi unsurlar arasında dengeli bir bütünlüğün olması söz konusudur (Becer, 2013:204). Afiş tasarımında mesaj ve imge bütünlüğü anlaşılabilirliği etkilemektedir. Afişin izleyici tarafından fark edilebilir olması bağlamında afişteki imge düzenlemeleri önem arz etmektedir. Afiş tasarımında olması gerekenleri Becer (2013) "Afiş, dikkat çekmelidir. İzleyiciyi bilgilendirmeli ya da istek uyandırmalıdır. Harekete geçirici ve eyleme itici olmalıdır. Hedef kitleye göre düzenlenmeli, anlaşılır bir dil bütünlüğüne sahip olmalıdır." şeklinde (s: 204) aktarmaktadır.

1.2. Afiş Düzeni ve Kompozisyon Öğeleri

Afiş düzeni için tipografi ve görsel tasarım öğelerinin, nokta, çizgi gibi tasarım elemanlarının hiyerarşik olarak yüzeyde uyumlu düzenlenmesi gerekmektedir. Hedef kitleye yönelik afiş düzenlemesi yapılmalı, yüzeyde simetri veya asimetri gibi denge unsurlarıyla afiş kurgulanmalıdır. Afiş genelinde yazı stili ve puntosu, arka planda kullanılacak renk tercihleri bütünlük oluşturmalıdır.

İyi bir afiş kompozisyonu; bir hikâye anlatımı, 1,5 metreden daha uzaktan okunabilme, dikkat çekicilik, sade ve düzenli bir tasarım, anlaşılır

bir dil ve görüntüleri mantıklı bir sırayla kullanma, önemli noktaları fazla detay vermeden özetleme gibi unsurları içerir (Karagöl, 2023:147).

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada Emrah Yücel'in film afiş tasarımlarının Brockmann'ın grid sistemi üzerinden değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama ve gözlem yöntemi kullanılmıştır. Betimsel tarama modelinde araştırmaya konu olan birey ya da nesne, herhangi bir şekilde değiştirme, etkileme çabası gösterilmeden, kendi koşulları içinde ve var olan durum olduğu gibi belirtilerek betimleme yapılmaktadır (Karasar, 2009). Gözlem, herhangi bir ortamda veya kurumda oluşan davranışı ayrıntılı olarak tanımlamak için kullanılan yöntemdir (Yıldırım&Şimşek, 2018:173). Araştırmaya konu film afişleri rastgele (random) seçilmiştir.

1.3. Afişte Renk, Tipografi ve Görsel Öge Kullanımı

Renk, bir şeyi gördüğümüz an fark ettiğimiz ilk ögedir. Kültürel gelişim ve şartlanma, görülen renk ile doğal çağrışım arasında bağlantı kurarak renkleri üstünde taşıyan nesne veya tasarıma nasıl tepki verileceği hakkında fikir oluşturmaktadır (Ambrosse & Harris, 2020:11). Atalayer (1994) rengi “tasarımı estetik kılan, temel görüngü öğelerinden biri” olarak (s.169) tanımlayarak görsel algılama sürecinde birincil öneme sahip olduğunu aktarmıştır. Renk bir tasarım elemanıdır ve görsel hiyerarşiyi organize ederken önemlidir. Tasarım yüzeyindeki görsel öğeleri, tipografiyi görünür hale getirir veya vurgulamak istenilen mesaja dikkat çekilmesi açısından yüzeydeki diğer görsel öğelerin önüne renk faktörü kullanılarak geçilebilir.

Görsel iletişim açısından grafik tasarım ürünlerinde renk, davranışları yönlendirmek, çağrışım yapmak, yönlendirmek, uyarmak, sürekliliği sağlamak veya bir duyguyu dışarı aktarmak amacıyla kullanılmaktadır (Teker, 2003:64). Bir tasarımda kullanılan renkler sıcak, soğuk, öfkeli, sakin, hareketli gibi fikirsel ve düşünsel anlamlarla birlikte denge ve ahenk sağlayabilir. Tasarımın stilini, çekici özelliğini, fikrini ve yaratıcı yapısını kuvvetlendirerek anlamı güçlendirmeye yarar (Yalur, 2021:483). Renk kullanımı, renge bakan kişinin vereceği psikolojik ve duygusal tepkileri yoğunlaştırır, algılarını açar, kültürel ve sembolik çağrışımlar yapar (Wigan, 2019:205). Afiş tasarımında fark edilebilirliği sağlamak için renk kullanımı önem arz eder. Becer (2013) tasarımda renklerin geniş yüzeylerde kullanılması, parlak ve canlı renkli tercih

edilmesi, renkler arasında kontrastlar oluşturulması gerekliliğini (s.203) aktarmaktadır.

Afiş tasarımında etkin olan diğer bir faktör tipografidir. Ambrosse & Harris (2017) tipografiyi yazılı bir fikre görsel bir biçim verilmesi olarak (s.38) tanımlamaktadır. Tipografi sayfa üzerindeki temel elemanların başında gelmektedir. Yazı ve tipografik elemanlar içerik ve görsel etkiye sahip tasarım öğeleri olduğundan mesajı hem bilgi olarak verir hem de görsel olarak iletir (Uçar, 2019:278). Tasarıma bir kişilik kazandıran ve duygu veren tipografi izleyicinin tepkisini değiştiren önemli bir unsurdur.

Sayfa tasarımında yazı kullanımı ile ilgili bazı temel kurallar vardır. Görsel hiyerarşi oluşturulurken tipografik özelliklerden de faydalanılmaktadır. Tasarım yüzeyindeki başlık, alt başlık veya metin sıralaması ile öncelik sırası oluşturularak hiyerarşik bir düzen kurulabilir. Bu hiyerarşik düzen kurulurken harf büyüklüğünün değiştirilmesi, yazı karakterlerinin farklı kullanımı ile ayrışma sağlanması ve kullanılan yazı karakteri aynı olsa bile bold veya italik gibi değişken öğeler kullanılabilir (Uçar, 2019:278). Yazıların tanımlanabilmesi ve tanınabilmesini sağlamak için aynı özelliklere sahip yazı karakterleri belli gruplara ayrılarak sınıflandırılır (Ambrosse & Harris, 2019:266). Bir yazı karakteri, aynı belirgin tasarıma sahip karakterin, harflerin, rakamların, sembollerin, noktalama işaretlerinin (vb.) bir koleksiyonudur (Ambrosse & Harris, 2020:17). Yazı karakterlerinin sınıflandırılması (gotik, italik, roman vb.), font seçimi (serifli, serifsiz), punto seçimi, yazı karakterleri, espaslar temelde tasarımda biçimsel ve armonik bütünlüğü oluşturmak için kullanılmaktadır. Temel işlevi okutmak olan tipografinin tasarım yüzeyine aktarılmasında bilinç gereklidir; okunaklılığı ve anlaşılabilirliği olumsuz etkileyecek her türlü unsurdan kaçınmak gerekir. Basit, net ve koyu yazılar rahat algılanır ve verilmek istenilen mesajı doğrudan iletir.

Yazı karakterleri seçimi tasarım yüzeyinde dramatik bir etki yaratabilir fakat aynı düzeyde yazının dizimindeki nüanslar mesajı algılama biçimini ve yorumlamayı değiştirir (Ambrosse & Harris, 2020:61). Yazı karakterlerinin sahip olduğu farklı çağrışımlar izleyiciye farklı bir mesaj iletebilir veya yanlış mesaj aktarabilir. Bu sebeple tasarımcı seçeceği yazı karakteri önemlidir. Yazı karakteri seçiminde konuya ve hedef kitleye uygunluk göz önünde bulundurulmalıdır.

Afiş tasarımında etkin olan bir diğer faktör ise görsel unsur kullanımıdır. Günümüzde afiş tasarımlarında fotoğraf, illüstrasyon, kolaj, tipografi ve bilgisayar görüntüleri gibi tekniklerden yararlanılmaktadır (Becer, 2013:203). Fotoğraf tasarımda yalın olarak kullanılabilmesi gibi tasarım

programları aracılığıyla işlenerek yapılan tasarımsal bir düzenleme şeklinde de afiş tasarımında kullanılabilir.

1.4. Afiş Türleri ve Film Afişi

Afişler kültürel afişler, sosyal afişler, reklam afişleri ve propaganda afişleri olarak dört ana gruba ayrılmaktadır. Afişler bu ana başlıklara istinaden kendi içinde çeşitlere ayrılırlar. Kültürel afişler; tiyatro afişleri ve sinema afişleri, sosyal afişler; siyasi afişler ve sosyal sorumluluk kampanya afişleri, reklam afişleri; kurumsal reklamcılık afişleri ve moda, gıda, turizm ve endüstri afişleri ve propaganda afişleridir (Yayla, 2014:31). Kültürel afişler festival, seminer, sempozyum, balo, konser, sinema, tiyatro ve spor gibi kültürel etkinliklerin tanıtıldığı afişlerdir (Becer, 2013:202). Kültürel afişlerin amacı yapılan etkinlik bilgilerinin izleyiciye ulaştırılarak etkinliğe katılım sağlamak adına davet etmektir.

Film afişleri, filmler hakkında hedef kitleye ön bilgiler aktarırlar. Filmlerin konu ve olgular bütününde film afişlerinin rolü büyüktür ve filmde olan olaylara dair ipuçları vermektedir. Film afişleri tasarlanırken mesaj anlaşılır bir şekilde aktarılmalı, anlamı bozan ifadelerden kaçınılmalı ve sade bir tarzda sunulmalıdır (Doğru&Yıldırım, 2022:127).

1.5. Sayfa Tasarımı ve Brockmann'ın Grid Sistemi

İstek (2005) tasarımı “tasarım iletişimin görselleştirilmesi demektir. Görselleşen tasarım insanlara daha hızlı ve kolay ulaşır. Yazılar, fotoğraflar ve resimler grafik iletişimin vazgeçilmez elemanlarıdır” (56) şeklinde tanımlamıştır. Grid sistemleri çok sayfalı tasarımları da dahil sayfa düzenlerinde kullanılan bir yöntem olarak afiş tasarımlarında da kendine göstermektedir. İzleyiciye görsel ve yazılı olarak açık ve net bilgilerin aktarılması doğru bir sayfa düzenine bağlıdır. Sayfadaki görsel elemanların tasarım alanında belirli bir yerleşim düzeni içinde planlanması tasarımın etkinliğinde önemlidir.

1.5.1. Sayfa Tasarımı (Mizanpaj)

Sayfa tasarımı diğer birçok tasarım türüne oranla fotoğraf, grafik, metin/ yazı vb. tasarım elemanlarının hepsinin tasarım kurallarına uygun olarak belli bir alan içinde düzenlenmesine denir (Çubukçu&Doğan, 2019:96). Sayfa tasarımı, kısaca metin ve öğeleri belirli bir düzende sayfaya yerleştirme olarak tanımlanabilir. Sayfa tasarımı, metnin ve görsel unsurların bir sayfa içerisine nasıl yerleştirileceğini ve algılanacağını belirler. Yerleştirilen görsel unsurların birbiri ile ve sayfanın tümüyle nasıl bir görünüm sağladığı ortaya çıkan görüntünün izleyici veya hedef kitle tarafından nasıl algılandığını ve

izleyicini tasarıma bakış açısını etkileyecektir (Ambrosse & Harris, 2019: 6). Şeker (2004)'e göre, sayfa tasarımının hedefi haber ve yazıların izleyici tarafından kısa sürede algılanmasını sağlamak ve haber ve bilgi iletmeyi kolaylaştırıp zevkli (s. 3) hale getirmektir. Sayfa tasarımında kullanılan çizgi, şekil, renk, ton, doku, yön ve oran gibi öğeler birer tasarım unsurudur. Sayfa tasarımı bağlamında bu unsurlara fotoğraf, illüstrasyon, tipografi ve grafikler eklenebilir. Sayfada izleyiciye mesajı veya bilgiyi aktarmak için kullanılacak bu unsurlar, kompozisyonda bütünlüğü ve görsel sürekliliği sağlayacak biçimde vurgu, oran, hiyerarşi gibi ilkeler kullanılarak yerleştirilmektedir (Yalur, 5192-5193).

1.5.2. Sayfa Tasarım İlkeleri

İstek (2004)'e göre, sayfa tasarımında genel olarak ele alınabilecek ilkeler; denge, görsel hiyerarşi, görsel süreklilik ve (s.89) vurgudur.

Denge, genel olarak sayfa üzerindeki hayali bir çizginin her iki tarafında da kullanılan elemanların görsel olarak eşit algılanması şeklinde tanımlanabilir. Renk, doku, boşluk veya görsel elemanların uyumlu hale getirilmesi ve oluşturulan kompozisyonda ahenk yaratılması denge ilkesi ile mümkündür. Tasarımda denge simetrik denge ve asimetrik denge olarak iki şekilde kurulmaktadır. Becer (1997)'e göre, bir kompozisyonda simetri veya asimetrinin kullanılması tasarımın konu ve içeriğine göre seçilmektedir. Gelenek, resmiyet ve otorite kavramlarının vurgulanması gereken tasarımlarda simetrik denge (s. 66-67) kullanılır. Hiyerarşi, düzenlemelere görsel bir kılavuz sağlar (Ambrosse&Harris, 2018:128). Becer (1997)'e göre, görsel hiyerarşi tasarım yüzeyindeki unsurların vurgulanmak istenen mesaj sırasına göre ölçülmesi olarak (s.69) tanımlanabilir. Becer, renk, açık-koyu, uzaklık-yakınlık, boyut gibi faktörlerin görsel hiyerarşiyi etkilediğini (s.70) aktarmaktadır.

Görsel süreklilik ilkesine değinmek gerekirse, tekrar eden görsel öğeler devamlılık etkisi sağlamanın yanı sıra izleyicinin konuya olan ilgi ve takibini kolaylaştırmaktadır (Uçar, 2019:270). Göz alışkanlık olarak soldan sağa ve yukarıdan aşağıya yol izlemektedir. Gözün yatay hareketleri dikey hareketlerine oranla hızlı ve kıvraktır. Göz, büyükten küçüğe, koyu tondan açık tona, renkliden renksiz, alışılmamış olandan alışılmışa bir algılama yönelimindedir (Becer, 2013:70). Sayfa üzerindeki herhangi görsel bir düzenleme vurgulamaya ihtiyaç duymaktadır. Çekiciliğe etkisi olan bu etken gerek boyut gerek görsel titreşim, renk veya doku olarak yaratılabilir (Uçar, 2019: 271). Becer (1997)'e göre, vurgulamanın tasarımın optik merkezinde yer alması çoğunlukla yerinde bir karar olmaktadır ve mesajın daha çabuk, etkili aktarılmasında (s.74) etkindir.

Denge, görsel hiyerarsi, görsel süreklilik ve vurgu gibi sayfa tasarımında kullanılan ilkeler zıtlık, tekrar, hizalama ve yakınlık ilkeleri ile elde edilebilmektedir. Sayfa tasarım özelinde ele alınan bu başlıkları tasarımın göreceli, evrilen yapısı sebebi ile farklı şekilde de başlıklandırılması mümkündür. Grid sisteminin etkili kullanımında zıtlık, tekrar, hizalama ve yakınlık gibi tasarım ilkeleri önem arz etmektedir. Sayfada yerleştirilen tasarım elemanlarının bütünlük oluşturacak şekilde düzenlenmesinde, uyumlu bir kompozisyon oluşturulmasında ve devamlılık hissi sağlanmasında sayfa tasarım ilkelerinin rolü büyüktür.

Bir tasarım içerisinde tasarım öğeleri arasında farklılıkların veya karşıtlıkların doğru kullanımı ile görsel çekicilik yaratılabilir (Gezer, 2019:609). Sayfa yüzeyinde kullanılan tasarım elemanlarının benzerlikten uzaklaşmasını sağlamak için kullanılan zıtlık; sayfa tasarımında tipografi, renk, büyüklük-küçüklük, şekil, çizgi kalınlığı veya negatif alan kullanımları ile oluşturulmaktadır. Sayfa yüzeyinde vurgulanmak istenen unsurlar ile oluşturulan zıtlık izleyicinin tasarımda görsel öncelik sırasını belirlemede yardımcıdır. Tasarımda öncelik sırası oluşturulması izleyicinin dikkati belli noktaya yönlendirilmektedir.

Tekrar ilkesinde tasarım yüzeyinde kullanılan öğelerin belirli bir düzen içerisinde yan yana, ar arda veya aynı yönde kullanılması uyumlu bir görsel algı oluşturmaktadır (Dilay, 2023:189). Sayfa yüzeyinde görsel elemanların tekrarı devamlılık algısı yaratmaktadır. Tekrar ilkesi tasarım yüzeyinde kullanılan görsel elemanların bir sayfa ya da ardışık sayfalarda tekrar edilmesini ifade etmektedir. Tekrar ilkesi tasarım yüzeyindeki bilgiyi kategorize ederken devamlılık ve tutarlık hissi oluşturmak amacıyla kullanılmaktadır.

Tasarımı sağlamlaştıran hizalama, öğelerin rastgele yerleştirilmesi sonucu oluşan dağınıklık etkisini yok eder. Yakın olmayan öğeler arasında yapılan hizalamada öğeler arası görünmez bir bağlantı kurulmasına yardımcı olmaktadır (Gezer, 2019:611). Sayfa yüzeyindeki görsel öğelerin birbiri ile anlamlı ilişki kurmasının yolu gridler oluşturularak hizalamadan yararlanmaktır. Kategorize edilerek anlamlı hale getiren bilgi daha kolay anlaşılır ve görsel öğeler hizalandığı zaman boşluk kullanımına rağmen izleyicinin bir bütünü parçalarını algılaması sağlanmaktadır.

Sayfa tasarımında kullanılan tasarım elemanları arasındaki ilişki, bilgiyi organize etmeye ve izleyicinin tasarımdaki öğeler arasında mantıksal ilişki kurmasına imkân tanımaktadır. Yakınlık ilkesi kullanılırken birbiri ile alakalı görsel tasarım elemanlarının yakınlık kurmasına dikkat edilmeli, gruplandırılmalar yapılırken bu amaca istinaden düzenlemeler yapılmalıdır. Kılıçkaya (2007)'ya göre, yakınlık ilkesi geniş alanları ayırır, dar alanları

birleştirir. Görsel elemanlar kendine yakın olan elemanlarla (s: 21) ilişkilendirilebilmektedir.

1.5.3. Grid Sistemi

Grid, grafik tasarım yüzeylerinde, özellikle sayfa tasarımında bir kompozisyonun çatısını kurmaya yardımcı olması için yüzeyi bölümlere ayırırken kullanılan yatay ve dikey eksenler olarak tanımlanabilir (Becer, 2016:15). Grid, tasarım elemanlarının sayfada hizalamasını sağlayan ve düzen oluşturmak için kullanılan hayali çizgilerdir. Sayfa tasarımında içeriğin yerleşim yerini belirlemekte kolaylık sağlayan ve tasarım sürecini hızlandıran gridler logo, menü, kitap, dergi, gazete tasarımlarında yoğun olarak kullanılmaktadır.

Gridler sayfa tasarımındaki boşlukları birbirine bağlayarak görsel öğeleri düzenlemede işlevseldir. Bu ızgara sistemi sayesinde tasarımın kalitesi artarak işlevsel ve estetik bir tasarım ortaya koymak mümkündür. Sayfa tasarımında yer alan oran-orantı, ritim, boşluk ve hiyerarşi gibi tasarımsal özellikler algılama hızını doğrudan etkilemektedir. Etkili bir ızgara kullanımı bakışı yönlendirerek görsel öğeleri daha kolay tarayıp anlamlandırmaya yardımcıdır. Grid kullanımı hiyerarşileri birbirine bağlaması ve güçlendirmesi bağlamında önemlidir. Görsel öğeler arasındaki oranların doğru yönetilmesi kusursuz tasarımları beraberinde getirerek tutarlılık sağlamaktadır. Ayrıca grid kullanımı dijitalleşmenin artması sebebi ile cihaz çeşitlenmesinden doğan tasarımsal sorunlara da farklı ekran boyutları bağlamında çözüm sunmaktadır. Dinamik ızgara kullanımları sayesinde değişken ekran boyutlarına rağmen her cihaza uyumlu görsel tasarımlar oluşturulmaktadır.

Grid düzeni dergi, gazete, kitap gibi çok sayfalı tasarımlarda sayfa düzeni yapmayı kolaylaştırmaktadır. Bir grid düzeni marj (margin), sütun, sütun arası boşluk, modüller, akış çizgileri ve grid çeşitlerinden oluşmaktadır. Marjlar tasarımda içerik ve sayfa kenarlarında bırakılan boşluklardır. Aktif tasarım alanlarını belirleyen ve tasarımın genel görünümünde etkin önemli bir parametredir. Oluşturulacak içeriğe uygun olacak şekilde sayfa sütunlara ayrılarak genişlikleri uygun satır uzunluklarında ayarlanmalıdır. Kullanılan sütun sayısı ve sütun genişlikleri tasarıma uygunluğu açısından değişiklik gösterebilmektedir. "Modül, belirli aralıklarla ayrılmış, tekrar ettiginde sütunları ve yatayda hatları oluşturan bireysel alan birimleridir, modüler gridin de temel çıkış noktasıdır. 'Akış çizgisi (flowline)' denilen, alanı yatayda hatlara ayıran çizgiler, gözün sayfa üzerindeki akısına yardım eder ve takip eden yazı alanı ya da resmin başlangıç ve bitiş noktalarını belirlemede kullanılır. Birkaç temel grid çeşidi vardır ve her biri belirli ihtiyaçlar için

daha uygundur. Grid yapısını oluştururken, bu ihtiyaçları göz önünde bulundurmak gerekir” (Kılıçkaya, 2017:13). Etkili bir tasarım yapılabilmesi için sayfada sistematik bir düzene ihtiyaç vardır. Brockmann’ın bu bağlamda geliştirdiği ızgara sistemi günümüz tasarım kurgularında yoğun olarak tercih edilmektedir. Karagöl (2023) Brockmann’ın oluşturduğu bu sistemin alt metnindeki düzeni “soyut ve somut nesnelerin bir sıraya, bir hedefe, bir amaca göre sıralanması” şeklinde aktardığını (s. 151) ifade etmektedir. Her içerik kendine özgü bir düzen gerektirdiği için sayfa düzeninde tercih edilecek ızgara sistemi tasarıma uygun olacak şekilde çeşitlenebilmektedir.

Grafik tasarımda gridler genel yapılarına göre, sütun ızgara, hiyerarşik ızgara, modüler ızgara ve çarpaz (diyagonal) ızgara olarak 4 başlık altında ele alınabilir (Yalır, 2021: 5203). Kullanılan grid (ızgara) sistemleri ele alınan tasarıma göre değişkenlik gösterebilmektedir.

1.5.3.1. Sütun Izzgara

Sütun ızgaralar dikey taşıyıcı olarak da adlandırılır ve metnin imgeye oranla daha fazla olduğu sayfalarda metin ve imgeler sayfada sütun boyunca akacak şekilde düzenlenir (Sözen ve Tanyeli, 2010: 287). Sütun (columns) ızgaralar, metin öğelerini içeren dikey yapıda ızgaradır ve bir sayfa bir ya da birden fazla sütun ızgaraya sahip olabilmektedir (Ambrose & Harris, 2014: 106). Sütun griddede alanı yatayda bölen akış çizgileri sayfalar arası devamlılığı sağlamaktadır ve Sütun sayısı tek bir sayfada 2’den 6’ya kadar değişkenlik göstermektedir. Dergi ve broşür gridlerinde genellikle 3 sütunlu grid yapısı tercih edilmektedir (Kılıçkaya, 2017:15). Sayfa yapısında farklı bilgi gruplamaları sütun grid planlaması ile yapılacak ise sayfanın genel yapısı göz önüne alınmalıdır; okunurluğu etkinleyen bir parametre olan cilt payı özenli hesaplanmalıdır. Sütun grid kullanımı farklı bilgileri aynı sayfa düzeninde kurgularken sütunların birbirinden bağımsız olması sebebiyle daha işlevseldir. Sütun genişliğinin çok dar kullanılması kelime bölünmelerinde fazla tire kullanıma sebep olurken çok geniş kullanılması da görsel sorun yaratacaktır. Bu yüzden sütun genişliği belirlerken bahsi geçen sorunlara çözüm olacak şekilde tasarımsal planlamalar yapılmalıdır.

1.5.3.2. Hiyerarşik Izzgara

Hiyerarşik gridler tasarım yüzeyinde düzen hissi oluşturur ve modüler ızgaraların izleyiciyi yönlendirmesi sonucu sayfa tasarımında sunulan bilgiler arasında gezinme kolaylaşır. İçerik ihtiyacına binaen düzenlenebilen bu gridler üst üste eklenen iki ızgaradan oluşabildiği gibi tamamen serbest biçimli de olabilir. Hiyerarşik grid sisteminde genellikle yatay sütun kullanımları tercih edilmektedir. Tasarım yüzeyinde uygulanması planlanan bilgilerin

yapısı, hiyerarşik grid sisteminin esnek ve tasarımcının üslubuna göre şekillenebilmesi sebebi ile dikkate alınmalıdır. Hiyerarşik grid sisteminde tasarım yüzeyindeki bilgilerin önem sırasına göre yerleşimi söz konusudur. Bu grid sistemi genellikle dergi, gazete gibi çok sayfalı tasarımlarda tercih edilmektedir. Graver ve Jura (2012) Hiyerarşik gridlerin (ızgaralar), bir bilgi hiyerarşisi geliştirme yöntemi olarak kullanıldığına değinerek ambalajlar, posterler ve web siteleri gibi tasarımlarda kullanıldığını (s.40) aktarmıştır. Yalür (2021) yazı tipi, punto, renk ve font çeşitleri kullanılarak sayfada hiyerarşi oluşturulabileceğine değinerek tasarımda bütünlüğü korumak adına hiyerarşik değişikliklerde dikkatli olmak gerektiğini (s.5204) aktarmaktadır.

1.5.3.3. Modüler Izgara

“Modüler gridler (ızgaralar), yirminci yüzyılın ortalarında İsviçre'deki Bauhaus ideallerinden geliştirilen Uluslararası Tipografik Stil'in bir ürünüdür ve politika, rasyonel nesnellik ve temel unsurlara indirgeme konularında tarihsel bir geçmişe sahiptir ve bazen bir tasarıma tarihi, siyasi veya felsefi anlam katmak için kullanılır” (Graver & Jura, 2012:32). Modüler grid sistemi tasarım yüzeyini tutarlı olarak düzenlemek ve tasarım elemanlarını hizalamak için kullanılan çerçevedir. Yatay ve dikey olarak sayfa tasarımlarında bölünmeler oluşturulan ve birden fazla sütun içeren bir sistemdir. Modüler grid sistemi tasarımda kullanılan elemanların rehber çizgiler aracılığıyla alanlarının belirlenmesine ve modül sayısı arttıkça tasarımsal esneklik sağlanmasına imkân tanımaktadır. Modül sayısının fazla kullanımına görsel karmaşa yaratmaması adına dikkat edilmelidir.

Modüler gridler hem sütun hem satırdan oluşan bileşik ızgaralardır ve bu kombinasyon hem yatay hem dikey olarak birleştirilerek oluşturulan içerik alanı olan modülleri oluşturur. Tasarımcının sayısız farklı boyut ve şekilde uzamsal bölge oluşturmasına olanak tanıyan bu grid sistemi gazeteler gibi farklı boyutlarda ve önemde birçok bileşene sahip karmaşık projeler için kullanışlıdır (Graver & Jura, 2012:32).

1.5.3.4. Diagonal (Çapraz) Izgara

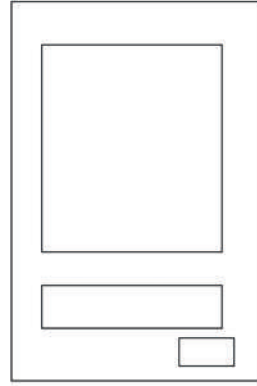
Kılıçkaya (2017) diyagonal gridde elemanların genelde 45°, 30° yada 60° eğim verilerek oluşturulmuş gridlere yerleştirildiğini ifade ederek diyagonal grid sisteminin görsel bir vurgu yaratmada etkili olduğuna fakat genel kural olarak pek tercih edilmediğine (s.17-18) değinmektedir.

1.6. Emrah Yücel Film Afiş Tasarımlarının Grid Sistemine Göre Değerlendirilmesi

Bu bölümde Emrah Yücel film afiş tasarımlarının grid sistemine göre değerlendirilmesi sonucu elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Araştırma kapsamında ele alınan afiş tasarımlarının grid sistemi ile ilgili verileri aşağıda bulunan tablodaki gibidir.

Tablo 1: Film Afiş Tasarımlarının Grid Sistemi ile İlgili Verileri

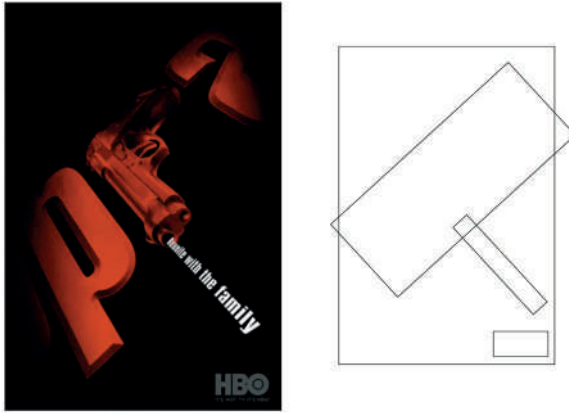
Görsel 1	Modüler Grid
Görsel 2	Hiyerarşik ve Diyagonal Grid
Görsel 3	Modüler Grid
Görsel 4	Satır Grid
Görsel 5	Hiyerarşik ve Diyagonal Grid
Görsel 6	Modüler Grid



Görsel 1. The Mind of the Married Man Film Afişi ve Tasarım Şablonu

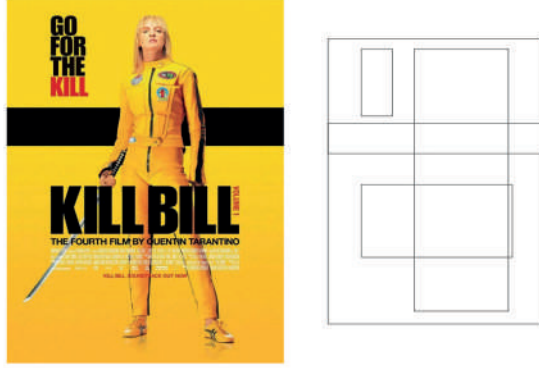
Modüler grid kullanımı tasarıma hareket sağlayan bir sistemdir (Ambrose & Harris, 2014: 72). Yücel, The Mind of the Married Man film afişini modüler grid sistemini kullanarak tasarlamıştır. Afişte üç adet yatay hiyerarşik sıralı satır yapısı kullanılmıştır. Görsel unsur olarak gökyüzünün tercih edildiği afiş tasarımında serifli ve serifsiz olmak üzere iki ayrı font kullanımı söz konusudur. Erkek figür stilizesi afişin orta kısmına yerleştirilerek film

adı tipografik düzenlenip bütünlük oluşturulması adına figüre entegre edilmiştir. Yüzeyde önem sırasına göre bilgi düzenlemesi yapılmıştır; film adı öncelikli olacak şekilde filmin tarihsel bilgileri eklenmiş ve sol alt köşeye şirket logosu yerleştirilmiştir. Font renk tercihleri arka plandan ayrışması adına çeşitlenmektedir.



Görsel 2. Film Afişi ve Tasarım Şablonu

Diyagonal gridler yatık ya da eğilimlidir ve bu sistem tasarım öğelerinin daha olağandışı, daha az geleneksel yolla sunulmasını sağlar (Ambrose & Harris, 2014: 84). Yücel, film afiş tasarımında hiyerarşik ve diyagonal grid sistemlerini kullanmıştır. Afişte iki adet asimetrik bir adet simetrik kurgu göze çarpmaktadır. Görsel ve tipografik elemanların düzensiz ızgara sistemi kullanılarak planlandığı afiş tasarımında renk tercihi siyah, kırmızı, beyaz ve griden yanadır. Serbest biçimli kurgulanan afiş diyagonal grid kullanımı ile desteklenerek tipografik eğimlerden faydalanılmıştır. Eğim düzenlemeleri ile farklılık yaratılarak tasarım yüzeyinde derinlik etkisi oluşturulmuştur.



Görsel 3. Kill Bill Film Afışı ve Tasarım Şablonu

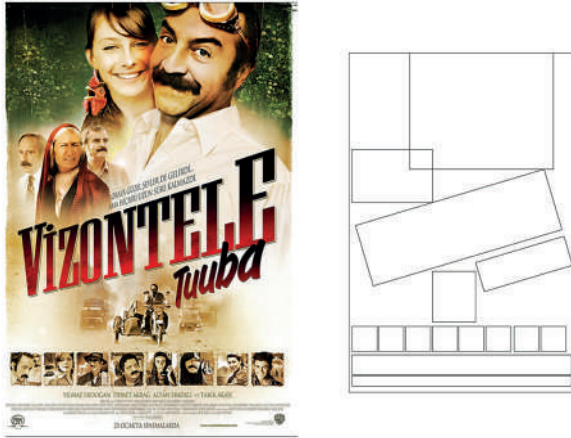
Modül grid sayfada farklı boyutlarda imgelerin düzenlenmesine imkân verir ve imge kullanımında daha fazla esnekliğe olanak sağlar (Ambrose & Harris, 2019: 38). Yücel, Kill Bill film afişini modüler grid sistemini kullanarak tasarlamıştır. Afişte iki adet sütun iki adet satır düzenlemesi yapılmıştır. Film afiş tasarımında görsel ve tipografik öğeler kullanılmıştır. Boş alan kullanımı ile afişin ortasına hizalanan kadın figürü ve ana metinlerin dengelenmesi söz konusudur. Yüzey (background) ve kadın figürü renksel bağlamda uyum içindedir. Serifsiz kullanılan fontlarda siyah, beyaz, kırmızı renk çeşitlemesi göze çarpmaktadır.



Görsel 4. The Imitation Game Film Afışı ve Tasarım Şablonu

Sütun, metnin düzenli biçimde sunulması adına içinde metnin aktığı bir alandır. Sütun genişliği metnin sunumunda dramatik bir etkiye sahip olabilir (Ambrose & Harris, 2019: 34). Yücel, The Imitation Game film afişini satır grid kullanımı ile kurgulamıştır. Görsel üzerine kurgulanan dağılımlı tipografinin düzenli etkisi tasarıma hareket kazandırmıştır. Afişte dört adet satır düzenlemesi yapılmıştır. Afiş tasarımında satır grid ile tasarımdaki tipografilerin nerede konumlanacağı belirlenmiş ve eşit aralıklı yatay çizgiler şeklinde yoğun bir ızgara kullanılmıştır. Tasarımda ayrıca satır taban çizgileri sütun ızgaralarıyla birlikte kullanılarak sütunlardaki tipografik satırların hizalanması sağlanmıştır.

Görsel öge ve tipografi kullanımları ile bütünlük oluşturulan tasarım incelendiğinde tipografik kurgunun yoğun olduğu görülmektedir. Koyu zemin üstüne yerleştirilen görsel öge tipografi kullanımlarını öne çıkarmak için ikinci planda tutulmuştur. Tipografide tercih edilen açık renk kullanımları zemin ilişkisi bağlamında okunaklılığa arttırmaktadır. Serifsiz fontlar ve farklı puntolar kullanılarak yapılan tipografik tasarımda hiyerarşi ile algılamada öncelikler oluşturulmuştur.



Görsel 5. Vizontele Tuuba Film Afişi ve Tasarım Şablonu

Yücel, Vizontele Tuuba film afişini hiyerarşik ve diyagonal grid sistemlerini kullanarak tasarlamıştır. Afişte altı adet satır sütun, iki adet asimetrik uygulama kurgulanmıştır. Görsel öğelere ağırlık verilen afiş tasarımında tipografide diyagonal grid uygulamaları dikkat çekmektedir. Başrol oyuncu görselleri diğer görsellerden büyük kullanılarak hiyerarşik sıralanmıştır.

Metin hiyerarşisi, metin gövesine eşlik eden başlığa mantıklı, düzenli, görsel bir kılavuz oluşturur. Punto büyüklüğü farklı önem derecelerini belirtir (Ambrose & Harris, 2019: 84). Filmden sahnelere ait görsel öğelerin de yer aldığı afişte tipografik kurgu serifli bir font kullanımı ile afişin ortasına konumlandırılmıştır. Tipografi kurgusundaki farkı punto tercihleri diğer tipografi kullanımları ile kendi içinde tutarlı, bütünlük oluşturan niteliktedir. Kontrast renk tercihleri ve tipografi kullanımındaki çeşitlemeler ile alansal ayrışmalar sağlanmıştır.



Görsel 6. Chicago Film Afişi ve Tasarım Şablonu

Yücel, Chicago film afişi tasarımında modüler grid sistemini kullanmıştır. Afişte dört adet satır sütun kullanılmıştır. Koyu zemin üstüne yerleştirilen görsel öğeler arasındaki hiyerarşi filmin ana unsuru olan oyuncularını ön plana çıkarmaktadır. Görsel öğelerin koyu renk olması ve arka plandan ayrılması sarı ve kırmızı renk kullanımı ile sağlanmıştır. Chicago şehrine dair alt mesaj tipografiye uygulanan efekt ile anlamsal seyirciye aktarılmıştır. Afişin üst kısmına konumlandırılan oyuncu isimleri arasındaki asimetrik kullanım tasarıma hareket kazandırarak renk kullanımları afiş genelinde bütünlük oluşturacak şekilde tercih edilmiştir.

Sonuç

Bu bölümde alan taraması yapılarak literatürde var olan araştırmalarla karşılaştırmalar yapılmıştır.

Karagöl (2023) araştırmasında, tiyatro afiş tasarımını Brockmann'ın grid sistemine göre analiz etmiştir. Tipografi ve görsel unsurların bütünlüğünün

sağlanması adına doku, renk ve zeminde açık ton tercih edildiği sonucuna ulaşmıştır. Polat ve Kavuran (2018) araştırmasında, Emrah Yücel'in iki adet film afişini göstergebilimsel açıdan incelemiştir. Araştırmada, ele alınan film afişlerinde oyuncular, mekân gibi içeriğe dair bilgilerin yer aldığı görülmekte ve başrol oyuncularının fotoğraflarının ön plana çıkarılması ile ticari kaygı taşıyan tasarımlar yapıldığı sonucu aktarılmıştır. Literatürdeki araştırmalar incelendiğinde araştırma kapsamında ele alınan konu ile doğrudan bağlantı olmadığı görülmektedir. Emrah Yücel'in afiş tasarımları incelendiğinde üç adet modüler, iki adet hiyerarşik ve diyagonal grid, bir adet satır grid sistemi kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Emrah Yücel araştırma kapsamında ele alınan afiş tasarımlarında daha çok modüler grid sistemini kullanarak sadelik ilkesi ile hiyerarşik düzenleme yapmıştır. Bitmap ve vektör tabanlı grafik kullanımları değerlendirildiğinde bitmap tabanlı tasarımların yoğun olduğu söylenebilir. Afişlerin sayfa tasarımları (layout) incelendiğinde dikey formda sayfa düzeni tercih ettiği görülmektedir. Ton geçişlerinin kullanıldığı afişlerin görsel elemanları ele alınan temayla bütünlük oluşturacak şekilde kurgulanmıştır. Zemin (background) seçiminde koyu tonlar tercih edilmiştir.

Kaynakça

- Ambrose G. ve Harris P. (2014). *Grafik Tasarımda Izgaralar*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose G. ve Harris P. (2018). *Tipografinin Temelleri*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose G. ve Harris P. (2019). *Grafik Tasarımda Sayfa Düzeni*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose G. ve Harris P. (2020). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose G. ve Harris P. (2020). *Grafik Tasarımda Renk*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose G. ve Harris P. (2020). *Grafik Tasarımda Tipografi*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Atalayer, F. (1994). *Temel Sanat Öğeleri*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- Becer, E., (2013). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Becer, E., (2016). *Modern Sanat ve Yeni Tipografi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Çubukcu, G. ve Doğan, İ. (2019). Sayfa Tasarımı Nedir?. *Journal of Arts*, 2(2), 95-112. Doi: 10.31566/arts.2.007
- Deliduman, C. ve Çakmak, S. (2017). Kültürel Afiş Uygulamalarında İllüstrasyon. *İdil*, 6 (29), s.311-328.
- Dilay, S. (2023). Basic Design Principles and Applications in Ceramic Art. *IS-PEC International Journal of Social Sciences & Humanities*, 7(1), 184–194. Doi:10.5281/zenodo.7771859.
- Doğru, M. S. ve Yıldırım, K. K. (2022). Fotoğraf Temelli Film Afişlerinde Renk-Duygu İlişkisinin İncelenmesi: Braveheart, Kingdom of Heaven ve Macbeth Afişleri, *Electronic Cumhuriyet Journal of Communication*, 4(2), 126-135. Doi: 10.54089/ecider.1205255.
- Gezer, Ü. (2019). Çağdaş Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım Öğeleri ve İlkeleri. *Ulakbilge*, 40, 595-614. Doi: 10.7816/ulakbilge-07-40-02.
- Graver, A. ve Jura, B. (2012). *Best Practices for Graphic Designers: Grids and Page Layouts*. Rockport Publishers.
- İstek, R., (2005). *Görsel İletişimde Tipografi ve Sayfa Tasarımı*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Karagöl, A. (2023) Tiyatro Afiş Tasarımlarının Brockmann'ın Izgara Sistemine Göre Analizi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, (UK-SAD)*, 9 (1), s. 145-155. Doi: 10.46442/intjcss.1289610

- Karasar, N. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kılıçkaya, E.E. (2007). *Grafik Tasarımda Görünmeyen Çoğunluk Beyaz Alanlar*: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir. (Yök Tez Merkezi: 206006).
- Lupton, E. ve Phillips, J.C., (2008). *Graphic Design: The New Basics*, Princeton Architectural Press.
- Polat, B. ve Kavuran, T. (2018). *Emrah Yücel Sinema Film Afişlerinden New York'ta Beş Minare ve Kill Bill Film Afişlerinin Göstergelimsel Açıdan İncelenmesi*, International Journal of Social Science, 69, 65-73. Doi: 10.9761/JASSS7661
- Şeker, M., (2004). *Kuramsal Temeller ve Uygulama İlkeleriyle Sayfa Düzeni*, 1. Baskı, İstanbul: Çizgi Kitabevi.
- Teker, U. (2003). *Grafik Tasarım ve Reklam*, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Uçar, T.E., (2019). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Wigan, M. (2019). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü (The Visual Dictionary of Illustration)*. İstanbul: Literatür Kitabevi
- Yalır, E. (2021). "Sayfa Tasarımında Kanon, Izgara Ve Oranların Kullanımı" *International Social Sciences Studies Journal*, (e-ISSN: 2587-1587) 7(91), 5191-520.8.
- Yalır, R. (2021). "Grafik Tasarımda Renklerle Düşünme". *İdil*, 79 (2021 Mart): s. 478-493. Doi: 10.7816/idil-10-79-09
- Yayla, H. (2014). *Afiş Sanatının Görsel İletişim Sanatlarındaki Yeri*, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. (Yök Tez Merkezi: 358173).
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınevi. 11. Baskı

İnternet Kaynakları

<https://www.bakmagazine.com/emrah-yucel>

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/9/94/The_Imitation_Game_-_afi%C5%9F.jpg

https://tr.wikipedia.org/wiki/Vizontele_Tuuba#/media/Dosya:Vizontele_Tuuba.jpg

Görseller

Görsel 1. Emrah Yücel (2023). The Mind of the Married Man Film Afışı. Erişim Adresi:

<https://epifik.com/emrah-yucel-kimdir-film-afisleri/>

Görsel 2. Emrah Yücel (2023). Film Afışı. Erişim Adresi: <https://www.bakdergisi.com/interviews>

- Görsel 3.** Emrah Yücel (2023). Kill Bill Film Afişi. Erişim Adresi: <https://postercim.net/urun/kill-bill/>
- Görsel 4:** Emrah Yücel (2023). The Imitation Game Film Afişi. Erişim Adresi: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/9/94/The_Imitation_Game_-_afi%C5%9E.jpg
- Görsel 5:** Emrah Yücel (2023). Vizontelee Tuuba Film Afişi. Erişim Adresi: https://tr.wikipedia.org/wiki/Vizontelee_Tuuba#/media/Dosya:Vizontelee_Tuuba.jpg
- Görsel 6.** Emrah Yücel (2023). Chicago Film Afişi. Erişim Adresi: https://www.beyazperde.com/filmler/film_41244/fotolar/detay/?cmediafile=1000004054