



Received / Makale Geliş Tarihi 02.04.2026
Published / Yayınlanma Tarihi 31.05.2026
Volume (Issue) Cilt (Sayı) 10 (66)
pp / ss 821-831

Research Article / Araştırma Makalesi
10.5281/zenodo.20501918
Mail: editor@pejoss.com

Dr. Öğr. Üyesi Demet Köroğlu Güngör
<https://orcid.org/0000-0002-7878-5157>

Antalya Belek Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı, Antalya / TÜRKİYE
ROR Id: <https://ror.org/02260en58>

Çizgi Film Animasyon Film Afişlerine Göstergebilimsel Yaklaşım: Miyazaki Çizgi Film Afişlerinin İncelenmesi

A Semiotic Approach to Cartoon and Animation Film Posters: An Analysis of Miyazaki's Animation Film Posters

ÖZET

Bu araştırma, uzun yıllardır anlatı dünyasında etkili ve yaygın bir araç olarak kullanılan çizgi film animasyon yapımlarının toplumsal ve ekolojik mesajları ele alışını, izleyiciye film afişi aracılığıyla nasıl aktardığını ve bu süreç içinde kullanılan anlamlandırma mekanizmalarını göstergebilimsel bir yaklaşımla ele almaktadır. Animasyon filmleri eğlenceli ve eğitici filmler olmanın ötesinde herkes için karmaşık kişisel, toplumsal meseleleri ele alabilmektedir. Animasyon filmlerinde birtakım olgular, soyut kavramlar, metaforlar, semboller ve çeşitli görsel imgelerin kullanılmasıyla geniş bir anlatı potansiyeline sahip yapıtlar ortaya çıkmaktadır. Çalışma temel olarak Animasyon filmlerinin en önemli isimlerinden biri olan Hayao Miyazaki'nin Totoro, Ruhların Kaçışı, Rüzgarlı Vadi isimli animasyonların afişlerinde görünen imge ve işaretler göstergebilimsel yaklaşımla incelemeye odaklanmıştır. Bu film afişlerinde yer alan görsel öğelerin analizi göstergebilim çözümleme yöntemiyle düzenlem ve yan anlam ve karşıt alanlar şemaları kullanılarak yapılmıştır. Yapılan çözümlenmelerde, animasyon filmlerinin afişlerinde soyut kavramların çeşitli imgelerle somutlaştırıldığı, çevre sorunlarının, insan-doğa ilişkisinin çizgi film aracılığıyla aktarıldığı görülmüştür. Aynı zamanda afişlerde renk kullanımı ve plastik öğelerin seçimi de afişin güçlü anlatım dilini oluşturan öğeler dikkat çeken unsular arasında yer almaktadır. Afiş çözümlerinde doğanın içinde olduğu hali anlatım dili aracılığıyla insanla olan güçlü iletişimi dikkat çekmektedir. Miyazaki'nin incelenen animasyon film afişlerinde izleyici doğayla empati kurmaya davet edilmekte ve bu davet plastik öğelerin ve etkili renk seçimlerinin kullanımıyla yapılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Film, Animasyon, Göstergebilim, Afiş

ABSTRACT

This research employs a semiotic approach to examine how animated films—which have been an influential and widespread narrative tool for many years—handle social and ecological messages and convey them to the audience through film posters, as well as the meaning-making mechanisms utilized in this process. Beyond being merely entertaining and educational, animated films can address complex personal and social issues for everyone. Works with vast narrative potential emerge in animated films through the use of various phenomena, abstract concepts, metaphors, symbols, and diverse visual images. This study primarily focuses on examining the images and signs in the posters of animations by Hayao Miyazaki, one of the most prominent figures in the field, specifically *My Neighbor Totoro*, *Spirited Away*, and *Nausicaä of the Valley of the Wind*, using a semiotic approach. The analysis of visual elements in these film posters was conducted through semiotic analysis methods, employing schemes of denotation, connotation, and binary oppositions. The analyses revealed that abstract concepts are embodied through various images in animated film posters, and environmental issues as well as human-nature relationships are conveyed through the medium of animation. Furthermore, the use of color and the selection of plastic elements are among the notable factors constituting the posters' powerful narrative language. In these poster analyses, the depiction of nature and its strong communication with humans via narrative language is particularly striking. In the examined animated film posters of Miyazaki, the audience is invited to empathize with nature, and this invitation is extended through the strategic use of plastic elements and effective color choices

Keywords: Cartoon, Animation, Semiotics, Poster

1. GİRİŞ

Görsel kültürün güçlü ve dinamik unsurlarından biri olarak karşımıza çıkan animasyon filmleri, tüm yaşta insanlar için bir eğlence aracı olmanın ötesine geçmektedir. Animasyon filmleri yaşadığımız çevreyi ve meseleleri sorguladığımız bir anlatı niteliği de taşıyabilmektedir. Animasyon filmleri metaforik dilin içinde olduğu güçlü anlatım alanı sunmaktadır. Bu anlatı dünyasının en iyi tasarımcılarından biri de Hayao Miyazaki'dir. Miyazaki animasyon film ve afişlerinde doğa bir arka plan olmanın ötesinde yer almaktadır. Afişlerde yer alan öğeler ve kahramanlar doğanın ruhu olan ve insanla derin bağ kuran yapısına dikkat çekmektedir. Miyazaki film afişlerinde doğanın plastik bir anlatı öğesi olmanın ötesinde yer aldığını kurgulanan karakterler ve mekan ilişkisi üzerinden de sezinlemenin mümkün olduğu görülmektedir.

2. ÇİZGİ FİLM ANİMASYON SANATI VE HAYAO MİYAZAKİ'NİN ANLATISI ÜZERİNE

Animasyon kelime anlamıyla canlandırma olarak adlandırılırken, bir konuyla ilgili karakterlerin hareketlerini belirterek art arda çizimlerden oluşan filme ise Çizgi Film adı verilmiştir (Akalin, 2011, s.553).

Özon'a göre animasyon, tek tek hareketsiz nesnelere, gösterim aşamasında hareket izlenimi oluşturacak şekilde düzenlemek suretiyle filme aktarma işidir (Aydıngüler 2023, s. 933). Farklı tanımlarda animasyonun hareketsiz yüzeyler üzerinden hareket algısı oluşturma sanatı olduğu anlaşılmaktadır. Animasyon Sanatı teknik tanımın ötesinde, özellikle dijitalleşen çağda karmaşık kişisel ve toplumsal meseleleri ele alabilen devasa bir anlatı sahasına dönüşmüştür. Modern dünyada "bütün dünya kültür endüstrisinin süzgecinden geçirildiği" için (Akt. Ay 2022, s. 287), animasyonlar da bu endüstrinin bir parçası olarak kültürel ve ideolojik kodları yeniden üretmektedir.

Geleneksel ve günümüz animasyon tekniklerinde temel disiplin canlandırma olarak karşımıza çıkmaktadır. Kıl animasyon, kukla animasyon gibi üç boyutlu formlar aracılığıyla oluşturulan animasyonlarda hareket algısının oluşturulma prensibi işlemektedir. Animasyon filmlerini oluşturan karakterler, mekanlar ve anlatı kurgusuna dahil olan imge, işaret ve semboller çok çeşitli işlevler üstlenebilmektedir. Bir eğlence aracı olmanın ötesinde güçlü anlatım diliyle hayatımızda olan animasyon tekniği, kullandığı karakterler, renkler, mekanlar ve metaforlarla izleyici açısından dikkat çekici niteliktedir. Animasyon filmleri içinden geldiği toplumu, çevreyi ve yaşayanların doğalarıyla kurduğu ilişkiyi de yansıttığı bir anlatı olarak görülmektedir.

Anlatılar kurmaca olmalarının yanında durumları saptayıcı, dönüştürücü, insanları yönlendiren, kandırıcı, ikna edici, yasaklamalar koyucu ve emir veren bir yapıda da olabilmektedir (Rifat, 2009, s.20). Bütün bunların yanında anlatının izleyen üzerinde hayal kurdurma etkisi de vardır. Diğer anlatıların yanında Animasyon filmleri izleyiciyi zengin bir hayal dünyasıyla yaratıcı bir kurgusal evrenin içine dahil etmektedir. Bu durumun bilinen ve etkili örneklerinden biri de Japon anime ustası Hayao Miyazaki'dir.

Bir insanın zengin bir hayal dünyasına sahip olması, kendi yaratıcı bakış açısının aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu açıdan bakıldığında kendi hayal alemini dünya üzerinde modernleşme süreci sonrasında meydana gelen problemlere çalışmalarında değinebilen önemli isimlerden biri Miyazaki'dir (Kaçar 2017, s.20). Fantastik evrenler yaratırken, bu evrenleri modern dünyanın çelişkilerini ve insanlığın doğayla olan sorunlu ilişkisini sorgulamak için bir araç olarak kullanır.

Araştırmada inceleme örneği olarak yer alan afişlerin Animasyon filmlerinde sanatçının kurguladığı anlatının, izleyiciyi etkileyen, karakterlerin olay örgülerinde empati kuran ve kurduran yapısı dikkat çekmektedir. Miyazaki animasyonlarında kendi dikkatini, empatisini ve çözüm önerilerini paylaşmaktadır.

Yapılan çalışmalar, Miyazaki'nin filmlerinin merkezinde ekolojik temaların yattığını göstermektedir. Miyazaki'nin animasyon filmlerinde doğanın ekolojik yapısının bozulması ve teknolojik araçların gelişmesiyle bu gelişimlerin doğa üzerindeki yıkıcı etkisi gözlemlenmektedir. Miyazaki aktarmak istediği mesajı ve kurguyu fantastik bir evrenle kurgulamakta ve aktarmaktadır. (Akt. Kaçar, 2017, s. 20). Miyazaki'nin etkili anlatımına imkan veren fantastik evrenlerde kahramanları, fantastik kurgularda yer almanın ötesinde, gerçek çevre sorunlarıyla yüzleşmektedir.

Hayao Miyazaki sineması, doğa ile teknoloji, geleneksel olanla modern olan, insan ve insan dışı doğa arasındaki çatışmayı merkezine alarak animasyonu bir "ekolojik bilinç" platformuna dönüştürmüştür. Miyazaki'nin eserleri, çevreye yönelik eleştirileri ve çözüm önerilerini dile getirmede etkili bir kitle iletişim aracı işlevi görür (İgit 2016, s. 952).

3. GRAFİK BİR İLETİŞİM ARACI OLARAK AFİŞ

Afiş sözcüğü herhangi bir şeyi duyurmak yahut tanıtmak amacıyla hazırlanmış ve topluluğun görebileceği bir yere asılmış, genel kullanımıyla resim içeren duvar ilanı, ası olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, t.y.).

Afiş tasarımcısının afiş yüzeyine çeşitli resim, fotoğraf gibi görseller ve yazıların eklemesiyle izleyici bu görsel unsurları yorumlayabilmektedir. Grafik Tasarım ürünlerinde yazı tasarımının ayrılmaz bir parçasıdır. Yazılı olarak izleyiciyle buluşturulan her bir yazı ögesinin Tipografi alanına dahil olduğu bilinmektedir.

“Tasarımda iyi bir tipografi, bilginin anlaşılır ve açık bir şekilde sunulmasıdır. Bu da tasarımın hammaddesini oluşturur. Güzellik ve estetik ise yan üründür. Tipografik karakterin okunaklılığı önemlidir. Okuyucu yazılı bilgiyle iletilmek istenen mesajı en az çaba ile algılamalıdır. Tipografik karakterlerin okunaklılığı, üç niteliğe bağlıdır: Kontrast, yalınlık ve orantıdır. Okunaklılık ile ilgili bilinmesi gereken önemli bilgiler şunlardır: Okunaklı tipografi, mesajı nesnel olarak iletir. Serifli yazılar uzun metinlerde daha okunaklıdır. Eşit yüksekliklerdeki büyük harflerden oluşan sözcükler; durağanlık oluşturur, okunaklılığı azaltır ve algılama süresini uzatır. Harf aralarındaki boşluğun doğru ayarlanması için armonik bütünlük sağlayan kurallara uyulmalıdır. Tipografik armoniyi etkileyen unsurlar; harf boyutu, satır uzunluğu ve satır arası boşluklardır. Bu unsurların doğru kullanımı okunaklılığı artırır ve tasarımda bütünlüğün sağlanmasına katkıda bulunur” (Demirel, 2024, s.596). “Tipografik mesaj; sözel, görsel ve seslidir: Tipografik unsurlar, okudukları ve sözle yorumlandıkları sırada izlenmekte, görsel olarak algılanmakta, duyulmakta ve işitsel olarak yorumlanabilmektedir” (Akt, Arslan ve Kızıltaş, 2017, s.4). Afiş tasarımında görseller ve yazı izleyiciyle iletişim kuran en önemli unsurlardandır. Bilgilerin görselleştirildiği sayısız tasarımlar her an her yerde karşımıza çıkmaktadır.

Günümüzün sonsuz görsel hızında bu durum bir karmaşa yaratmış olsada grafik tasarımcıların bu karmaşa durumundan da bir düzen üretmeyi başardıkları görülmektedir (İdacıtürk,2011, s.136). Afiş tasarımında hedef kitleye uygun, okunurluk düzeyi yüksek bir yazı karakterinin kullanılması algılamayı kolaylaştırmaktadır. Bu noktada afişin algılanması hedef kitlenin özelliklerine bağlı olmaktadır (İdacıtürk, 2024, s.11).

“Bir tanıtım ya da bilgilendirme aracı olarak afişler, toplumlara ve büyük kitlelere hitap eden ve bilgilendirme amaçlı hazırlanan grafik tasarım ürünleridir. Basit bir tanıtım ya da bilgilendirme aracı olmanın ötesinde afiş tasarımı hedef kitlelerine yönelik uygun özellikler doğrultusunda bilgi kodlanması ve görselleştirilmesidir. Kendi içinde farklı tanıtım türlerine ayrılabilen ve bir iletişim aracı olarak kullanılan afiş, barındırdığı mesajı grafiksel bir dille tasarlayarak iletmesi, hedef kitlesine bilgiyi hızlı ve pratik bir şekilde iletmesi yönünden birçok alanda kullanılmaktadır. Bu alanlardan biri olan ve büyük harcamalar ayrılarak çekilen sinema filmlerinin tanıtımında film afişleri olmazsa olmazdır. Genel olarak film afişlerinde; film hakkında çeşitli bilgilere yer vermesi, dikkat çekici olması ve izleyicilerin filmi izlemeye ikna etmesi gibi beklentileri karşılaması istenmektedir. Buna karşın film afişinde yer alan çeşitli bilgiler ve bu bilgileri destekleyen görsel unsurlar izleyiciyi film hakkında merak, ilgi ve seyretme isteği uyandırmaya yöneliktir. Bunun içinde öncelikle afişin fark edilmesi, kolay anlaşılması, beğenilmesi ve akılda kalıcı olması gerekmektedir. Bundan dolayı tasarımcı film afişini tasarlarlarken tipografiyi sadece bilgi amaçlı değil amaca hizmet eden, estetik olan ve işlevselliği mesajı iletme kaygısıyla birleştirerek sunabilmelidir” (Akengin ve Mazlum, 2018, s.1613-1623).

Toplumsal alanlarda sergilenen, modern sanat akımlarının etkisiyle şekillenen ve yalın tasarımı sayesinde mesajı hedef kitleye en hızlı biçimde ulaştıran afişler; sanat ve tasarım kaygısının ön planda tutulduğu etkili grafik iletişim araçlarından biri olarak tanımlanmaktadır (Akt. Şimşek Yüksekbilgili, 2016, s.4-5). Film afişlerinde tasarımcı, film hakkında bilgi veren ve izleyicinin ilgisini filme çeken görseli kurgulamaktadır.

Makalenin konusunu oluşturan Miyazaki Animasyon film afişlerinde kullanılan teknik, barındırdıkları imgeler gibi farklı özellikler bakımından da değerlendirilebilmektedir. Animeleri ile tüm dünyada önemli başarılar sağlayan Miyazaki'nin film afişleri, animasyon filmlerinin içeriğini temsil eden tasarımlara sahiptir. Miyazaki'nin film afişlerinde, filmlerinde olduğu gibi derinlik içeren yapıları bulmak mümkündür” (Öztat ve Arıkan, 2020, s.141).

4. BİR ANALİZ YÖNTEMİ OLARAK GÖSTERGEBİLİM

Göstergebilim çözümlenmelerinden önce göstergebilimin tanımı ve gösterge kavramının bilinmesi önem taşımaktadır. Göstergebilim; göstergelerin bilimi, göstergelerin incelenme alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak göstergebilim içerisinde kimi yapıları çözümlenme aşaması göstergebilim alanına dair araştırmaların genişletilmesini gerektirmektedir.

Göstergebilim; göstergelerin tasarlanma, yorumlanma ve anlamlandırılma aşamalarını içeren farklı etkenlerin yer aldığı dizgeli bir şekilde incelenmesine dayanmaktadır. Dilimizde, göstergebilim en başta "göstergeleri incelen bir bilim dalı" ya da "göstergelerin bilimsel incelenmesi" şeklinde tanımlanmaktadır. Fakat göstergebilim tanımının bunun ötesinde boyutlar kazandığı görülmektedir (Rifat, 2014, s.11).

Göstergebilimin, işaretlerin, sembollerin ve anlamların incelenmesi üzerine kurulu bir disiplin olduğu bilinmektedir. Bu alanın, dilbilim, felsefe ve sosyal bilimler gibi birçok farklı disiplinden etkilenecek geliştiği görülmektedir. Göstergebilim alanında önemli bir figür olarak kabul edilen Ferdinand de Saussure tarafından, gösteren ve gösterilen kavramları arasındaki ilişki tanımlanmıştır. Saussure'ye göre gösterge, bir kavram ile onun işitsel imgesi arasında bir birleşim olarak ele alınmaktadır; bu bağlamda, gösteren ile işitsel imgenin, gösterilen ile de kavramın temsil edildiği belirtilmektedir. Bu ilişkinin çoğunlukla nedensiz olduğu ve bu durumun, göstergebilimsel analizlerin temelini oluşturduğu ifade edilmektedir (Bahadır, 2023). Gösterenin, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkiye dayalı olarak göstergebilimciler tarafından belirlendiği ifade edilmektedir. Gösterenin, bir düşünce ve anlamı dile getirmede kullanılan sözcük ya da sözcükler olarak tanımlandığı görülmektedir (Güneş, 2013, s.34). Göstergebilim yönteminin moda, reklam ve hikayeler de dahil olmak üzere birçok alanda uygulanabildiği görülmektedir. Gösterge, göstergebilimin en temel kavramı olarak ele alınmaktadır. Göstergebilim kuramcıları tarafından, insanın gösterge meydana getiren ve yorumlayan bir varlık olarak benimsendiği anlaşılmaktadır. Göstergebilim, en basit haliyle göstergeler bilimi olarak tanımlanmaktadır. Yunanca semion kökünden gelen göstergelerin işlevlerinin ne olduğu, sistemli bir girişim açıklanarak anlaşılmasına çalışılmaktadır (Berger, 2014, s.81).

Saussure tarafından, göstergebilimin göstergelerin toplum içindeki yaşamını inceleyen bir bilim olduğu, uzlaşım düzeyinde anlam taşıyan her şeyin ve bunun özel bir durumu olan dilin incelenme halinin göstergebilimin alanına girdiği görülmektedir (Kıran & Eziler, 2013, s. 371). Göstergebilim alanına giren çalışmalarda, özellikle görsel malzemenin analizinde, Roland Barthes'ın görüntülerdeki anlamlandırma yaklaşımından bahsetmek gerekmektedir (Çeken & Arslan, 2016, s.512). Barthes, dilbilimci Ferdinand de Saussure'ün gösterge gösteren-gösterilen modelini temel alarak, anlamın oluşumunu iki katmanlı bir düzlemde ele alır. Bu modelde anlam, düz anlam ve yananlam olmak üzere iki temel boyutta şekillenir. Barthes'ın asıl üzerinde durduğu ve göstergebilimsel çözümlenmenin esas amacını oluşturan katman yananlamdır. Yananlam, gösterenin kültürel, ideolojik ve duygusal bağlarla yüklü olan ikincil anlamıdır. Bir başka deyişle, "anlatım düzleminin de bir anlamlama dizgesince oluşturulduğu" daha derin katmandır. Analiz edilecek yapı üzerinde düz anlam boyutunda nelerin gösterildiği incelenip, görünenin altındaki anlamdan oluşan yan anlama ait bulgular belirlenmelidir (Parsa, 2008, s.116).

Göstergeler ve dilin ilişkisi açık bir şekilde görülebilmektedir. Bu yönüyle ele alındığında etrafımızın göstergelerle çevrili olduğu düşünülebilmektedir. Günlük hayatın içerisinde karşılaşılabildiğimiz göstergeler sanat yapıtları üzerinde de görülebilmektedir. Medeniyetler tarafından oluşturulan kültürel izlerin görülebildiği müzik, tören, anıt, dans, kıyafet ve birçok alanda dil dışı göstergelerle karşılaşmaktadır. İfade şekillerinin yaşam içerisinde yer alması gibi doğal süreçlerin, neredeyse her yerde bir göstergeye rastlanmasını mümkün kıldığını göstermektedir. Göstergebilimin tarihine bakıldığında, düşünce ve yazın üreten isimler tarafından birçok alanda yapılan çalışmalar içinde göstergeler üzerine derinlemesine incelemelere rastlanmaktadır. Sanat yapıtları üzerinde bulunan göstergeler, bir alımlayıcısı ve yorumlayıcısı olduğunda anlam üretebilmektedir. Göstergebilim yöntemi ile yapılan çözümlenmelere metin yapıtlarının yanı sıra farklı disiplinlerin incelemesinde de başvurulduğu görülmektedir.

5. GÖSTERGEBİLİMSEL ÇÖZÜMLEME KATMANLARI

Bu makalede çözümlenen animasyon film afişlerde Roland Barthes'ın modeli kullanılmıştır. Bu model anlam katmanlarını görünür kılarak, animasyonların nasıl birer ideolojik aygıt olarak işlev görebileceğini anlamamızı sağlar. Örneğin "ağaç" imgesini ele alacak olursak, içinde bulunduğu bağlama göre; "hayat", "bilgelik", "kutsallık", "doğa", "sığınak" ya da "geçmiş" gibi pek çok yan anlam kazanabilir. Bir Miyazaki filminde, teknolojinin tahrip ettiği bir ormanda yalnız başına duran bir ağaç, sadece bir "ağaç" değil; aynı zamanda "masumiyetin kaybı", "direnc" veya "kayıp cennet" gibi derin yan anlamların taşıyıcısı haline gelir.

Bu çözümlene sürecinde, göstergeleri tek tek incelemek yeterli anlam çıkarımı sağlamayacağı için göstergelerin birbirleriyle kurdukları ilişkinin de dikkate alınması gerekmektedir. Bu noktada animasyon film afişi çözümlenmelerinde düz anlam, yan anlam ve karşıtlıklar şemasına da ihtiyaç duyulmuştur. Bir anlatıda "doğa"nın anlamı, çoğu zaman onun "teknoloji" ile olan karşıtlığı içinde şekillenir. "İyi" karakter, "kötü" karakterle olan zıtlığı içinde anlam kazanır. Bu ikili karşıtlıklar, anlamın temel yapı taşlarıdır ve göstergibilimsel çözümlenmenin önemli bir parçası niteliğindedir.

Her anlam peşinden karşıt anlamını çağrıştırmaktadır. Bunun örneği pek çok metinde görülebilmektedir (Soylu, 2021, s.46).

5.1.Komşum Totoro Animasyon Film Afiş Çözümlemesi

Satsuke ve Mei 1950'li yıllarda babalarıyla birlikte hastanede yatan annelerine yakın olmak için Jaonya kırsalına taşınmıştır. Satsuke 11, Mei ise 4 yaşındadır. Filmde Mei tuhaf yaratıklarla karşılaşır. Bu yaratığı takip etmesiyle Totoro'nun dünyasına ayak basar ve karşılaştığı sevimli aynı tür yaratığın büyük boyutlarını görür. Küçük kız Totoro ile arkadaş olur. Annelerinin haftasonu eve gelemeyeceğini öğrendiklerinde Mei hastaneye mısır götürmek isterken kaybolur ve köy halkı tarafından aransada bulunamaz. Satsuke Mei'yi bulmak için Totoro'dan yardım ister. Filmin bu özeti afişte yer alan karakterleri belirtmektedir.

Afişte yazı Japonca karakterlerden oluşmakta dikey ve yatay okuma yönüne göre sıralanmaktadır. Yazılar sağ üstte, ortada ve sol altta konumlanmıştır. Yazı rengi afiş bütünlüğünde dikkat çekmektedir. Mekanda yapay bir ışıklandırmanın altında durak işareti ve büyük bir canlının ortasında küçük bir kız çocuğu turuncu elbisesi, elinde kırmızı şemsiyesi, beyaz çizmeleri, yüzündeki endişe ve vücut dilindeki bekleme haliyle dikkat çekmektedir. Hemen yanında griye çalan bir renkte tavşan ve baykuşa benzeyen, kafasında büyük sayılabilecek yeşil bir yaprak taşıyan büyük boyutlarda bir hayvan figürü donuk bir ifadeyle gözlemlenmektedir. Küçük kızda olduğu gibi onun da yüzünde şaşkınlık ifadesi yer almaktadır. Yerdeki yansımadan ve dikey yönde çizgilerden yağmurlu bir an olduğu anlaşılmaktadır. Figürlerin arkasında büyük ağaç yer almaktadır.

Afişteki kompozisyon öğeleri incelendiğinde yazının rengi ve sol köşede konumlanması, kırmızının tonlarında şemsiyenin konumlanması ve hayvan figürünün başındaki yeşil yaprakla mekandaki bitki örtüsü rengi kontrastlık oluşturmaktadır. Aynı zamanda küçük kızın üzerindeki turuncu renk otobüs direğinin mavisi ve zemine yansıyan mavilerle de kontrastlık oluşturmaktadır. Yer yer mavinin, yeşilin, turuncunun tonları görünmekte ve afiş tasarımında nüans kontrast renklerin kullanıldığı gözlemlenmektedir. Küçük kızın üzerindeki sarı renk, durak işaretindeki mavi renk ve şemsiye de kullanılan renklerde ana renkler olarak afişte yer almaktadır.



Şekil 1: Komşum Totoro Animasyon Film Afişi, 1988. <https://www.ghibli.jp/works/totoro/>

Tablo 1: Komşum Totoro Animasyon Film Afışı Düzenlam, Yananlam Şeması

Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
Küçük Bir Kız Çocuğu	6-11 yaşlarında bir kız çocuğu.	Masumiyet, kırılabilirlik, yetişkin dünyasına henüz tam entegre olmamış olma
Şemsiye	Yağmurdan ya da güneşten korunma amacıyla kullanılan eşya	Koruma, barınak, sınır çizme
Büyük Tüylü Bir Yaratık Tasviri	Hayvan figürü	Doğanın koruyucu ruhu
Kırmızı Renk	Ana renk	Tehlike, tutku, dikkat çekme, aynı zamanda canlılık, uyarı
Mavi Renk	Ana renk	Sonsuzluk, güven, hüznün, gece, bilinçaltı
Sarı Renk	Ana renk	Işık, aydınlanma, umut, sıcaklık.
Yeşil Renk	Ara renk	Canlılık, doğaya ait olma, tazelik, büyüme, şifa
Yüz Mimikleri, Şaşkınlık	Mimik kullanımı	Açıklık, keşif, merak, iletişim
Vücut Dili Bekleyiş	Sabit duruş, hareketsizlik	Sabır, zamanın durağanlığı, gelecek kaygısı
Otobüs Durağı	İniş binme amacıyla kullanılan alan	Geçiş, mekan değiştirme
Yağmur Yağışı	Gökyüzünden su damlacıklarının yere inmesi	Arınma, bereket, ekosistem
Doğa	Canlı, cansız varlıklar, tabiat	Ev, yaşam, ait olma hali
Yaprak	Bitki	Canlılık, korunma
Yansıma	Bir yüzeyin başka bir yüzeyde görünmesi	İlüzyoni, yanılsama

Tablo 2. Komşum Totoro Animasyon Film Afışı Karşıtlıklar Şeması

Büyük	Küçük
Aydınlık	Karanlık
Doğa Ürünü	İnsan Yapımı
Yalnız	Birlikte
Hareketli	Durgun
Sanal	Gerçek
Sıvı	Katı
Salınım	Tutulma

5.2.Ruhların Kaçışı Animasyon Filmi Afiş Çözümlemesi

Afişte yazı Japonca karakterlerden oluşmakta yatay ve dikey okuma yönüne göre sıralanmaktadır. Yazılar ortada, sol köşede ve sol altta yer almaktadır. Yazı rengi afiş rengiyle kontrastlık oluşturmaktadır. Mekanda aydınlatıcılardan gelen ışık kaynağı ev, balkon, bahçe gibi alanları aydınlatmaktadır mekan camlarında vitraylar ve kaligrafik unsurlar dikkat çekmektedir. Bahçede yarım balık heykeli, aydınlatmaların olduğu bölgelerde ise siyah renkte hayaletlerin olduğu görülmektedir. Afişin en önünde siyah demir bir kapı önünde turuncu kıyafetleriyle küçük bir kız durmaktadır. Küçük kızın arkasında 2 kahverengi domuz figürü yer almaktadır.

Mekanda yer alan camlarda sarı, kırmızı, turuncu, mavi ve yeşil renkler görülmektedir. Evlerin ortasındaki boşlukta ve balkonda asılı duran levhada kahverengi tonlar hakimdir. Kapı ve fonda yeşil renk görülmektedir. Küçük kızın saçları kahverengidir. Afişte turuncu, mavi, kırmızı, yeşil ve kahve rengi renklerinin tonları kullanılırken nüans kontrast renklere yer verildiği görülmüştür.

**Şekil 2:** Ruhların Kaçışı Animasyon Film Afışı, 2001 <https://www.ghibli.jp/works/chihiro/>

Tablo 3. Ruhların Kaçışı Animasyon Film Afişi Düzanlam, Yananlam Şeması

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam
Küçük Bir Kız Çocuğu	6-12 yaşlarında bir kız çocuğu.	Masumiyet, kırılabilirlik, yetişkin dünyasına henüz tam entegre olmamış olmak
Hayalet	Ruh, doğa üstü varlık	Ruhsal boşluk, korku
Kırmızı Renk	Ana renk	Tehlike, tutku, dikkat çekme, aynı zamanda canlılık, uyarı
Mavi Renk	Ana renk	Sonsuzluk, güven, hüznün, gece, bilinçaltı
Siyah Renk	Renk	İşiksizlik, karamsarlık, gece
Turuncu Renk	Ara renk	Canlılık, doğaya ait olma, tazelik, büyüme, şifa
Yüz Mimikleri, Kararlılık	Mimik kullanımı	Açıklık, keşif, merak, kararlılık
Vücut Dili Bekleyiş	Sabit duruş, hareketsizlik	Sabır, zamanın durağanlığı, gelecek kaygısı
Loş Işıklar	Hafif ışık kaynağı	Rahatlama, belirsizlik
İç ve Dış Mekan	Canlı ve cansız varlıklar için tasarlanmış alan	Ev, yer, yaşam, ait olma hali
Demir Bahçe Kapısı	Bahçeye giriş çıkışı sağlayan fonksiyonel yapı	Sınır, mülkiyet
Yarım Balık Kafası	Deniz canlısı, balığın eksik görünen kısmı	Yaşam, bereket hakkında bozulma
Domuz	Etinden yararlanılan, çiftlikte yetiştirilen hayvan	Oburluk, bencillik, kontrolsüz tüketim

Tablo 4. Ruhların Kaçışı Animasyon Film Afişi Karşıtlıklar Şeması

Büyük	Küçük
Aydınlık	Karanlık
Doğa Ürünü	İnsan Yapımı
Yalnız	Birlikte
Hareketli	Durgun
Belli	Belirsiz
Sıvı	Katı
Salınım	Tutulma
Ölü	Diri
Tam	Eksik
Geleneksel	Modern

5.3. Rüzgarlı Vadi Animasyon Filmi Afiş Çözümlemesi

Afişte yazı Japonca karakterlerden oluşmakta yatay ve dikey okuma yönüne göre sıralanmaktadır. Yazı renginin kırmızı oluşu afiş üzerinde dikkat çekmesini sağlamaktadır. Rüzgarlı Vadi animasyon filmi yaşanan büyük bir felaket sonrasında zehirli ormanlarla kaplı bir dünyada insanlığın hayatta kalma çabasını anlatmaktadır. Rüzgarlı Vadi prensesi doğayla savaşmayı değil onu anlamaya çalışan bir perspektifte yaklaşmış bir genç insandır. Filmde güç ve kaynaklar için savaşlar yaşandığı görülür ancak film kahramanı dev böcekler ve zehirli görünen şeylerin dünyanın dengesine hizmet ettiğini düşünür. Filmde savaşın yıkıcılığının yanında doğayla uyum içinde yaşamının önemine dikkat çekilmektedir. Miyazaki umut, barış ve empati konuları üzerinde durmaktadır.

Film afişinde genç bir kız figürünün zemine yakın bir görüşte kanatlı beyaz bir uçuş makinesiyle gözlem yaptığı görülmektedir. Beyaz kanatlı uçuş aracının üzerinde daha büyük ve uzakta gri renkte herhangi bir şey taşıdığı görülen bir helikoptere benzeyen uçak yer almaktadır. Film kahramanının yönlendirdiği beyaz kanatlı uçuş makinesi kompozisyonda çapraz bir şekilde yer almaktadır. Mavi gökyüzü ve harap olmuş bir zemin kesişiminde ufukta iki yel değirmeni yer almaktadır. Önlerinde de iki küçük ve iki büyük harabe yel değirmeni daha yer almaktadır. Bu yel değirmenleri toprak yapı görünümünde ve terk edilmiş yaşam alanlarını çağrıştırmaktadır. Afişin ortasında ve sağ tarafında yel değirmenleri arkasında yeşil dağ yapısı görülmektedir. Zeminde iki sıra kırmızı gözden oluşan, kafa yapısı deniz canlısına benzeyen bir gri böcek karakteri gri dumanlar içinde zarar görmüş bir halde yatmaktadır. Hemen önünde bir kuru kafatasına ve gaz maskesine benzeyen bir başlık yer almaktadır. Bu maskenin de önünde ormanın tahrip olmuş bitki örtüsü gri renkte görünmektedir. Afişte kullanılan renkler turuncu, mavi, kırmızı ve yeşildir. Renk kullanımında nüans kontrast renkler hakimdir.



Şekil 3: Rüzgarlı Vadi Animasyon Film Afişi, 1984. <https://filmartgallery.com/collections/hayao-miyazaki-movie-posters/products/nausicaa-of-the-valley-of-the-winds-3>

Tablo 5. Rüzgarlı Vadi Animasyon Film Afişi Düzanlam, Yananlam Şeması

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam
Genç Bir Kız	Genç bir insan figürü	Yetişkinlik, umut, barış, cesaret
Beyaz Uçuş Makinesi	Havada uçan makine	İnovatif yenilikçi, ekolojik, barışçıl
Silah	Uzun barutla çalışan alet	Korunma, müdahale, yıkıcı güç
Gözetleme	Gözlem yapma	Kontrol etmek, umut, bekleyiş, belirsizlik
Gri Helikopter	Uçan makine	Teknoloji, savaş, müdahale etme
Turuncu Renk	Ara renk	Enerji, neşe
Mavi Renk	Ana renk	Sonsuzluk, güven, hüznün, gece, bilinçaltı
Sarı Renk	Ana renk	Işık, aydınlanma, umut, sıcaklık
Beyaz Renk	Ara renk	Saflık, iyi niyet, ışık
Yüz İfadesi	Mimik kullanımı	Açıklık, keşif, merak
Yel Değirmenleri	Rüzgarın enerjije dönüştürülmesi	Rüzgarlı alan, enerji üretimi, sürdürülebilirlik, ekoloji
Gökyüzü	Açık hava	Aydınlanma, bereket
Dış Mekan	Zemin çizgisi	Ait olma hali
Zemin Yüzeyi	Toprak, bitki örtüsü	Yer, yurt
Gözlerle Dolu Böcek Vücudu	Yaratık Tasviri, küçük eklem bacaklı hayvan figürü	İnsan doğa çatışması, gözlem, kontrol, müdahil olma

Tablo 6. Rüzgarlı Vadi Animasyon Film Afişi Karşıtlıklar Şeması

Büyük	Küçük
Aydınlık	Karanlık
Doğa Ürünü	İnsan Yapımı
Yalnız	Birlikte
Hareketli	Durgun
Sanal	Gerçek
Savaş	Barış
Havada	Yerde
Yeni	Eski
Sürdürülebilir	Geçici

5.4. Prenses Monoke Animasyon Film Afiş Çözümlemesi

Prenses Monoke animasyon filmi insanın doğayla arasında geçen çatışmanın konu edildiği bir filmidir. Lanetlenmiş olan genç savaşçının derdine çare ararken çıktığı yolculuk ve bu yolculuk esnasında yaşadığı tanıklığı anlatan bu filmde genç orman ruhları, hayvan tanrıları ve insanlar arasındaki mücadeleyi görmektedir. Sanayileşmenin yanında olan, demir üretimiyle büyüyen toplulukların doğaya verdikleri zarar karşısında doğanın bu zarara karşı direnci dikkat çekmektedir. Ormanı evi gören ve kurtlarla yaşayan karakter insanların güç hırsıyla yaklaştığı doğaya koruma duygusuyla yaklaşır. Film savaş, modernleşme, ekolojik denge gibi konuları ele alırken insanın doğayla uyum içinde yaşaması gerektiğine dikkat çekmektedir.



Şekil 4: Prenses Monoke Animasyon Film Afişi, 1997 <https://www.ghibli.jp/works/mononoke/>

Tablo 7. Prenses Monoke Animasyon Film Afişi Düzenlam, Yananlam Şeması

Gösteren	Düz Anlam	Yan Anlam
Genç Bir Figür	Genç bir insan	Yetişkinlik
Bıçak	Kesici alet	Korunma, müdahale, güç
Ufka Bakış	Uzakları seyretme	Umut, bekleme, belirsizlik
Kırmızı Renk	Ana renk	Tehlike, tutku, dikkat çekme, aynı zamanda canlılık, uyarı
Beyaz Renk	Renk, Işık	Sonsuzluk, saflık, barış, temizlik
Kahve Rengi	Renk	Doğallık, doğayla uyumlu olma
Kırmızı Renk	Figürün ve böceğin rengi	Asalet, güç, elde edilmesi zor olan
Yüz Mimikleri, Kararlılık	Yüz ifadesi	Açıklık, keşif, merak, iletişim
Vücut Dili Bekleyiş	Durus, hareketsizlik	Sabır, zafer
Kurt	Canlı, hayvan	Özgürlük, güç, liderlik, koruyuculuk, gizem
Maske	Örtü, araç	Korunma, gizem, ritüel
Mavi Renk	Ana renk	Huzur, sakinlik, derinlik, sonsuzluk, doğada bulunma

Tablo 8. Prenses Monoke Animasyon Film Afişi Karşıtlıklar Şeması

Büyük	Küçük
Aydınlık	Karanlık
Doğa Ürünü	İnsan Yapımı
Yalnız	Birlikte
Hareketli	Durgun
Sanal	Gerçek
Vahşi	Evcil
Canlı	Ölü

6. SONUÇ

Çizgi film animasyon sanatında görsel öğelerin anlatıya dahil olmasıyla izleyiciye aktarılmak istenen mesajlar etkili bir şekilde işlenmektedir. Afiş, çizgi film animasyonların hedeflenen izleyici kitlesine aktarımında önemli bir role sahiptir. Afiş tasarımıyla izleyiciye sade, net ve güçlü bir mesaj iletilmektedir. Bu çalışmada, görsel bir tasarımlar olan Miyazaki afişleri üzerinde yer alan öğelerin analizi göstergebilim çözümüyle yapılmıştır. Afişlerin tasarımının, üzerinde yer alan unsurların estetik bir bütünlük sağlamanın ötesinde derinlikli bir anlatı aracı olduğu gözlemlenmiştir.

Bu çalışma kapsamında Hayao Miyazaki'nin Komşum Totoro, Ruhların Kaçışı, Rüzgarlı Vadi ve Prenses Mononoke animasyon film afişleri üzerinden göstergebilimsel çözümlenmeler gerçekleştirilmiştir. Göstergebilimsel çözümleme için seçilen Miyazaki animasyon film afişlerinin birer reklam aracı olmasının ötesinde çok katmanlı mesajlar içerdiği görülmüştür. Roland Barthes'ın modeliyle çözümlenen bu film afişlerinde, düzanlam düzeyindeki basit görsel öğelerin (şemsiye, demir kapı, uçuş makinesi vb.) yananlam düzeyinde kültürel ve felsefi birer temsil haline geldiği görülmüştür. Araştırmanın en temel bulgularından biri de anlamın göstergelerin birbirleriyle kurduğu "ikili karşıtlıklar" sonucunda inşa edilmesidir. Miyazaki'nin afişlerinde 'doğa' kavramının anlamı çoğunlukla onun karşıtı olan 'insan yapımı' teknoloji ya da yıkımla kurduğu zıtlık ilişkisi içinde şekillenmektedir. Örneğin Komşum Totoro animasyon film afişinde otobüs durağında bekleyen küçük kızla Totoro karakteri, görünüşte oluşturdukları zıtlıkla insan dünyası ve doğanın bilinmeyen gizemli özellikleri arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır. Rüzgarlı Vadi animasyon film afişinde yıkım ve mücadele sahnesinde tahrip olmuş yel değirmenleri, doğal ortam görüntüsünün kesişiminde doğa ve teknoloji çatışması yer almaktadır.

Göstergebilimsel yaklaşımla çözümlenen bu dört afişte Miyazaki filmlerindeki empati ve kararlılık hissine ulaşabilmektedir. Afişlerde öğelerin düzanlam ve yananlam boyutlarının incelenmesi afiş üzerine derinlikli olarak düşündürmekte ve afişte yer alan öğelerle izleyici arasındaki iletişimi sağlamaktadır. Aynı zamanda düzanlam ve yananlam çözümleme şemasının yanında karşıt anlamlar şemasıyla da afişte yer alan anlamlar daha da ortaya çıkarılmaktadır.

Anlamsal karşıtlıkları ve uyumu oluşturan öğelerin yanında renklerin kullanımı da büyük önem taşımaktadır. Çözümlenen tüm afişlerde nüans kontrast renklerin kullanımı dikkat çekmektedir. Bu tercihin diğer kompozisyon öğelerinin kullanımı gibi bilinçli olduğu görülmektedir. Afişteki anlam katmanlarını renk aracılığıyla daha derin ve duygusal bir zemine taşıyarak insan-doğa, umut-yıkım gibi ikili karşıtlıkların yanında görsel bir denge sunulmuştur. Afişlerde kullanılan turuncu, mavi, kırmızı ve yeşil gibi renklerin tonları (nüans kontrastlar), mekanın derinliğini artırmakta ve izleyiciyi atmosferin içine çeken bir derinlik algısı yaratmaktadır. Aynı zamanda film afişlerindeki renk kontrastlıkları izleyiciyi belirli odak noktalarını takip etmeye yönlendirmektedir.

Afişler üzerinde kurgulanan kompozisyonlar tasarımsal anlamda bütünlük oluştururken anlatımı destekleyen figür, eşya ve tasarım öğesi seçimleriyle izleyiciye filme dair güçlü kanıtlar sunmak istemektedir. Afişlerdeki karşıtlıklar, örneğin figürlerin hem dingin hem adrenal dolu halleri, bekleyişlerindeki sakinliğin yanında kararlılıkları izleyiciye yansıtılmıştır. Bunun için figür duruşları, afiş kompozisyonuna yerleşim yeri, renk etkileri, çizgisel anlamda bütünlüğün sağlanması için koyulan plastik öğelerin her biri afişin iletişim yönünü güçlendirmektedir.

Temelde Miyazaki doğayı etkileyen her türlü oluşum ve harekete empatiyle yaklaşmaktadır. Onun film afişlerinde izleyici bir taraf seçmenin ötesinde bütün resmi kurgulanan zıtlıkların ve uyumun içerisinden görebilmektedir.

KAYNAKÇA

- Akengin, G., & Mazlum, H. (2018). Film afişleri örnekleri üzerinden tipografik düzenlemelerin görsel algı değerlerine göre incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(30), 1613–1623.
- Akalın, Ş. H. (2011). *Türkçe sözlük* (11. bs.). Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Arslan, D., & Kızıltaş, S. (2021). Ulus markalaşmasında tipografi, slogan ve analizleri. *D-Sanat*, 1, 1–20. [İzlik](#)
- Ay, A. (2022). Mutant Ninja Kaplumbağalar'ın göstergebilimsel analizi. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 17(2), 285–310. <https://doi.org/10.17550/akademikincelemeler.1146850>
- Aydınçüel, M. H. (2023). Animasyonun 12 prensibi bağlamında çizgi film çözümlemesi: *Book Revue* örneği. *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 16(32), 931–950. <https://doi.org/10.21602/sduarte.1366424>
- Bahadır, A. (2023). Goblen halıları kullanan iki kadın sanatçının eserlerinin göstergebilimsel (semyotik) analizi. *Art-E Sanat Dergisi*, 16(31), 357–373.
- Berger, A. A. (2014). *Kültür eleştirisi* (2. bs.). Pinhan Yayıncılık.
- Çeken, B., & Aypek Arslan, A. (2016). İmgelerin göstergebilimsel çözümlemesi: Film afişi örneği. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2). [İzlik](#)
- Demirel, A., & Sürmeli, K. (2024). Alman Schauburg tiyatrosu çocuk oyunu hareketli afişlerinin grafik tasarım ilkelerine göre incelenmesi. *Kesit Akademi Dergisi*, 10(39), 588–619.
- Güneş, A. (2013). Göstergebilim tarihi. *Humanities Sciences*, 8(4), 332–348.
- İgit, A. (2016). Animasyon filmlerinde insan ve doğa ilişkisi. *e-GİFDER: Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(2), 951–981.
- İdacıtürk, E. (2011). *Tipografik tasarım üslubunun günümüz İsviçre tasarımına etkileri* (Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü).
- İdacıtürk, E. (2024). *Türkiye'deki ilköğretim düzeyi ders kitaplarının görsel tasarım açısından değerlendirilmesi* (Sanatta yeterlik tezi, Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).
- Kaçar, T. (2017). *Türkiye'de çizgi film animasyon eğitiminin akademik yaratıcılık bağlamında incelenmesi* (Yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi). YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Kıran, Z., & Eziler, A. (2013). *Dilbilime giriş*. Seçkin Yayınları.
- Öztat, F., & Arıkan, A. (2020). Göstergebilimsel açıdan Hayao Miyazaki film afişlerinde kız çocuğu imgesi. *Medeniyet Sanat: İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 6(2), 127–144. <https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.841124>
- Parsa, S. (2008). *Film çözümlemeleri*. Multilingual Yabancı Dil Yayınları.
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si* (3. bs.). Say Yayınları.
- Rifat, M. (2014). *Göstergebilimin ABC'si*. Say Yayınları.
- Soylu, R. (2021). *Sanat Eseri Çözümlemeleriyle Göstergebilim*. Pegem Akademi.
- Şimşek Yüksekbilgili, N. (2016). Afiş tasarımında dikkate alınan kriterlerin algılanmasının analizi. *Finans Ekonomi ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1(1), 33–46. [İzlik](#)
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). Animasyon. *Güncel Türkçe Sözlük* içinde. [Türk Dil Kurumu Sözlük](#) .