

Yurdaer'i Anlatmak

YURDAER ALTINTAŞ'IN YAPITLARINA

KESİNTİSİZ BİR BAKIŞ

BU KİTAP
TÜM FUARCILIK YAPIM AŞ
DESTEĞİYLE
BASILMIŞTIR.



Yurdaer'i Anlatmak

YURDAER ALTINTAŞ'IN
YAPITLARINA
KESİNTİSİZ BİR BAKIŞ

Yurdaer Altıntaş'ı tanımamız gerekiyor...

009

Her iş, yeni bir deney...

013

Bir fikir bazen kendisini hemen açık etmez...

028

**Yurdaer'in biçimsel dünyasının
tekrarlardan türeyen bir iması vardır...**

057

**İllüstrasyonun başat karakter,
bir yetkinlik olduğu dönemlerde yazı,
işe eklenen mecburi bir fazlalıktır...**

106

Siyah ve beyaz. Formun bencil, karşıtlığın öz hali...

140

Bu iş, bir kişilik meselesi...

158

**Tıpkı tasarımcının her işinde parmak izini bıraktığı gibi,
her iş bir diğerinde kendi izini bırakır...**

188

**Zamanın doğrusal akışına ve
mekânın derinliğine yayılmış çoğul anların tek bir tanesi,
sınırları belli iki boyutlu bir yüzeye taşınır...**

240

Anatomik bozulmalar duygu aktarımının bir parçasıdır...

298

**Yurdaer'in çok yönlü üretiminden çıkan yapıtlarında
mutlak kesişme noktaları vardır...**

346

Ben Yurdaer Altıntaş...

406

Yurdaer Altıntaş'ı Bu Kitaptan Okumak

Umut Altıntaş

Resim geleneğinin iletişim malzemelerinde başı çektiği neslin ikinci kuşağında yer alan bir grafik sanatçısı. İyi iş üretmenin derdine düşen, akademik modelin arızaları ve ideali üzerine kafa yoran bir eğitmen. Ülkesinde üretilen işlerin dünyadaki görünen yüzü. Davet eden, örgütleyen, bir araya toplayan, sahiplenen, çağına tutunan, sürekli kendisiyle didişen, sonu gelmez bir sorgulama halinde olan, merak eden, yüreğe ateş düşüren ve tutkularının peşinden koşmaktan bıkmayan bir insan.

Yurdaer Altıntaş'ı tanımamız gerekiyor. Emre Senan'ın ifade ettiği gibi bu tanışıklık, kazanılmış ve korunması gereken bir hak; meslektaşı, yoldaşı, dostu, sevdiği ve kızdığı kişi olduğunuzda, yani onun da sizi tanınmasıyla birlikte kazandığınız çok özel bir ayrıcalık olmalı. Genç bir tasarımcı adayının

her şeyi meraklı, aç gözlerle incelerken ve "Bu işi neden ve nasıl yapmalıyım?" diye sorarken, birden onun afişlerinden birisiyle karşılaştığı anda olmalı. Ve bu an hep akılda tutulmalı. Grafik tasarım mesleğini içselleştiren bir kişinin fırsat bulup mutlaka onunla tanışması, kendi bahanesini yaratması gerek.

İşini, ona duyduğu saygıyla yücelten; bütünüyle bir meslek adamı olan Yurdaer Altıntaş'ı tanımanın bahanelerinden yalnızca bir tanesi olan bu kitap, onun açık yürekli hayat hikayesi ve mesleki serüveninden ilham alınarak kurgulandı. Bir tasarım ürününü, cevap verdiği bağlam ve içerikle okumak ne kadar mesleğin tabiatında varsa, aynı çalışmalarını üreticisinden koparmayıp, onunla anmak da o kadar olası, Altıntaş özelinde ise kaçınılmaz. Haliyle bu yayını bütünsel bir Yurdaer Altıntaş kitabı olarak görmeli. Kitap olma vurgusu önemli, çünkü katalog işlevinden roller alıyor olsa da kitabın okunma biçimi, bir "işler dizisi" mantığında ilerlemenin çok ötesinde: Açılıştaki Burcu Dünder Venner, Altıntaş'ın farklı dönemlerini eksenine alarak, onun ürettiği afişler üstüne yakın mesafeli bir inceleme yapıyor. Akademik hassasiyet taşıyan bu derin okuma, meslektaşlara hem bir ders hem de bir ziyafet vaat ediyor. Venner, 60 yıllık "genç" incelemesinin ardından sözü, kitabın ağırlıklı görsel ve kavramsal taşıyıcılığını üstlenen dokuz adet tema ve bu temalar bağlamında kurgulanmış

yapıtlara bırakıyor. Altıntaş'ın hayatında yer almış kişilerden alıntılar, afiş, logo, kitap kapağı ve resimlemelerden oluşan yapıtlar bütününe sözel bir kadraj açıyor. Altıntaş'ın tasarım tavrıyla bağdaştırılan bu dokuz tema, dramatik bir pozisyon alarak okuyucuyu kitap boyunca yapıtların birbirleriyle kurdukları ilişkiler ağında gezdiriyor. Bu gezintinin ardından Altıntaş, uzun soluklu ve detaylı biyografisiyle kitabı kendi üslubuyla kendisi sonlandırıyor.

60 yıl boyunca ürettiği güçlü imgeler arasındaki tutarlılık ve geçirgenlik, Altıntaş'ın dünyasına her seferinde biraz daha girmemize yardımcı oluyor ve onunla mutlak bir bağ kurmamızı sağlıyor. Altıntaş'ın içerik veya zamanlama bakımından birbirine en uzak iki işi arasında bile bir aşinalık zemini oluşturmak mümkün. Dolayısıyla işleri kapsayan sınıflandırmaların kapısı, dışarıda bırakılanlar için her zaman açık kalacaktır. Neyi içeriye alıp neyi dışarıya çıkardığının pek önemi yoktur. Çünkü herhangi bir işi Altıntaş'tan ayırmak mümkün değildir.

Yurdaer Altıntaş'ın çalışmaları, sayıca fazla olmamalarına karşın nitelik açısından süreklilik arz ettiğinden verimli bir üretim geçmişini yansıtıyor. Bir tasarım mecrası olarak işlevini doğru yerine getirirken izleyiciye sanatsal bir doygunluk ve seyir zevki de veriyor. Özünde kırılğan yapılar barındıran her bir imge, içerikle anıtsal, somut bir ilişki kurabiliyor ve bu ilişki, aynı zamanda izleyiciye yönelik bir diyaloga

dönüşebiliyor. Kitap, içinde yer alan her iş ile bu diyalogları bir araya toplayarak bize Altıntaş hakkında daha büyük ve bütünlüklü bir hikâye aktarıyor. Yurdaer Altıntaş'ın yaşam öyküsünü ona özgü sohbetiyle, zamansız tonda ilerleyen biyografik monolog denemesiyle yeniden okuduğumuzda ise bir insanın sevdiği mesleği ömür boyu nasıl hayatının bir parçası haline getirdiğine ve kaç kişiyi daha şahsen içinde barındırdığına bir solukta şahit oluyoruz.

Altıntaş'ın işlerine defalarca bakmak ve 60 yıllık meslek insanının aklını izleyip heyecanını paylaşmak gerekiyor. Çünkü bu zaman aralığı, aynı anda Türkiye grafik tasarımının da 60 yıllık kesintisiz manzarasını sunuyor. Bu kitapla birlikte Altıntaş'ı bir kez daha görüyor ve dinliyoruz:

Her İş, Yeni Bir Deney

Yurdaer Altıntaş'ın Görsel Dilinde 60 Yıla Yayılan Yenilenme ve Devamlılık

57x82 cm boyutlarında bir afiş.

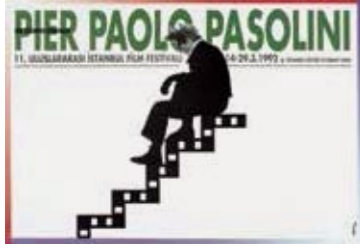
Burcu Dündar Venner*

11. Uluslararası İstanbul Film Festivali'nin yan etkinliği olarak düzenlenen özel gösterim için tasarlanmış ve "Pier Paolo Pasolini: Bir Ozanın Sineması:" başlığını taşıyor. Yatay kullanılan afişin ana elemanlarından birisi, çok hafif bir renk uygulaması ile beyazlığı kırılmış, "boşluk". Mor ve kırmızı renklerin degrade kullanımı ile oluşturulmuş bordür ile çerçevelenen bu boş alanın ortasında, yönetmenin tek başına oturan; "düşünen" illüstrasyonunu görüyoruz. Pasolini, 35 mm filmin kenarındaki perforasyonların yalnızca siyah renk kullanılarak resimlenmesi yoluyla oluşturulmuş ve afişin dışında, bilinmeyen bir noktadan yükselmeye başlayan merdivenin basamakları üzerinde oturuyor. Yüzü ve giysisin yakası, siyah beyaz bir fotoğraftan alınma; vücudunun geri kalanında ise merdivende olduğu gibi, hiçbir ara ton kullanılmamış. Bütün tipografik öğeler, yönetmenin omuzlarının hizasından başlayarak afişin üst kısmına, arka plana yerleştirilmiş. Yönetmenin adı, içerisinde bulunduğu yazı grubundan kopup, öndeki illüstrasyon

* Doçent,

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü

ile ilişkiye girecek biçimde büyük punto ile yazılmış ve soğuk bir renk verilmiş. Afişin sağ alt köşesinde tasarımcısının imzası ve tarih var: “Yurdaer 92”



Bu afiş, tasarımcının görsel dilinin genel özelliklerine dair kısa bir değerlendirme yapabilmemize olanak sağlaması iddiası ile önümüzde

sf. 270 durmuyor: Yurdaer Altıntaş'ın üretiminin bütünü değerlendirildiğinde, çalışmalarını arasından birisini seçip, bir anlamda tasarımcıyı temsilen “logolaştırarak” merkeze yerleştirmek olası değil.

“Tasarımcının en çok bilinen işi”, “...en ünlü işi” gibi bir seçim yapmaya çalışıldığında, olsa olsa 60 yıla yayılan meslek hayatı süresince, farklı mecralar için üretilmiş ve yine birbirlerinden ayrılan nitelikleri ile öne çıkan işlerinin toplumun farklı kuşaklarının belleğinde kazandığı yer ve dolayısıyla da böyle bir girişimin absürlülüğünün ayırıcına varılacaktır. “Pasolini” afişi ise “bütünü” değil, Altıntaş'ın üretiminde görsel dil açısından girilen yeni bir kanalı temsil etmek için burada.

Yurdaer Altıntaş, 1950'lerin sonunda başladığı meslek hayatı süresince grafik tasarımın farklı alanlarında ürünler ortaya koyan bir grafik tasarımcı; mesleğe başladığı dönemin terminolojisi ile “grafik sanatçısı”. Tasarımcı kimliğinin yanına 70'lerin ikinci yarısından başlayarak eğitimde üstlendiği görevler ile akademisyenliği de eklemiş ve bu iki rolü -zaman içerisinde birbirlerine oranla ağırlıkları farklılaşmakla birlikte- eş zamanlı olarak sürdürmüştür. Altıntaş'ın görsel dilini değerlendirmek için geçmiş çalışmalarına bakıldığında, özellikle ilk dönemde farklı mecralar için üretilmiş çok sayıda örnek ile karşılaşmak mümkünken, eğitimciliğin hayatında kapladığı yerin artmasına paralel olarak, üretimini ağırlıklı olarak afiş mecrası ve ürettiği

illüstrasyonlar üzerinden devam ettirdiğini görürüz; bu iki alan, tasarımcının görsel dilinin zamana yayılan özelliklerini bu yazı bağlamında değerlendirmek için yeterli veriye sahiptir.

Altıntaş'ın meslek hayatının ilk yılları, grafik tasarımın varlığı, gelişimi, sürekliliği için gerekli koşulların ve bu koşullar bağlamında da kendiliğinden bir arz talep ilişkisinin gerçek anlamda oluşmadığı bir döneme denk geliyor. 1960'lar Türkiye'sinde grafik tasarım disiplininin “içselleşmiş” bir varlığından söz etmek olası değil ve bu durum haliyle dönem tasarımcılarının üretimini incelerken bizi hangi “işlerin” karşılayacağı konusunda da etkili oluyor. 1960'lar özelinde, özellikle büyük şehirlerde kültürel hayattaki canlılığın uzantısı olarak tiyatroya olan talebin; dolayısıyla da özel tiyatroların sayısının artması, tasarlanan tiyatro afişleri aracılığı ile ülkemiz grafik tasarım tarihinin gelişiminde olumlu bir etki yaratır. Yurdaer Altıntaş'ın da bu dönem üretimi de ağırlıklı olarak tiyatro afişlerinden oluşur.

Altıntaş'ın bu dönem ürettiği tiyatro afişlerinin büyük bölümü 70x100 cm boyutlarında basılan iki parçanın birleştirilmesi yoluyla, 100x140 cm boyutlarında üretilmiş, büyük boyutlu çalışmalar. 1961 yılında tasarladığı “Kent Oyuncuları” haricindeki afişlerin tamamı, illüstrasyon kullanılarak çözülmüş. Özellikle 1961-1965 yılları arasında üretilen afişler, kullanılan illüstrasyonlardaki stilistik araştırmalardan kaynaklanan farklılaşmalar dışında, benzer bir yapısal yaklaşımı tanımlar ve devam ettirirler. Biçimsel bir bakış ile değerlendirilecek olursa, afişlerin tasarımında illüstratif öge ya da öğeler grubu ve bununla ilişkilendirilmiş tipografik elemanların genellikle düz, sıklıkla da illüstrasyondan destek alan bir arka plan üzerine dikkatlice yerleştirildiği, yalın bir anlatımın benimsendiğinden söz edilebilir. Sıklıkla simgeler üzerinden kurgulanan anlatım, bazen de sahnelenen oyuna referans verecek şekilde görselleştirilen bir öge üzerine inşa edilen daha hikâyeci bir yaklaşıma bürünür. Örneğin, 1961 yılında Dormen Tiyatrosu için tasarladığı afişlerden *Cinayetin Sesi*,

tüm afişi kaplayan bir silahın yüklendiği simgesel anlam aracılığıyla oyun adına iletişim kurarken, Şairin Mektupları oyununun afişinde ise hikâyeci ve simgesel anlatım birbirine karışır: Afişte, oyundaki Juliana karakterini, Altıntaş'ın grafik yorumu ile görürüz. Juliana'nın üzerinde oturduğu tekerlekli sandalye ise rengini kadının geçmişte ünlü bir şair ile yaşadığı aşk ilişkisinden alan, afişin kırmızı zemininden yaratılmıştır. Bu afişlerdeki “yalın anlatı”, afişin tasarımında basitlik anlamına gelmiyor; bazen açıkça “göstererek” yapılmış, bazen de raslantısal bir yapının içerisine saklanarak “yapılmamış” gibi duran ince işçilik detayları ilgili afişin bütününe destekler. Altıntaş'ın 1966 yılında tasarladığı *Bugün Git Yarın Gel* ya da 1967'de tasarladığı *Bit Yeniği* afişlerindeki “tesadüfi karışıklık”, bu “göstermeden yapılan” ince işçiliğin iyi birer örneğidir.



sf. 030



sf. 074



sf. 263 afişlerinde, kalın konturlu; nesnelere biçimsel deformasyona uğratılarak betimlendiği kendisine özgü illüstrasyon dili giderek kendisinin “imzası” haline dönüşürken, tasarımcının bilinirliğini ve etkisini sağlayan unsur olarak yalnızca illüstrasyonlarındaki başarısını değerlendirmek,

eksik bir yaklaşım olur. Altıntaş, tasarım probleminin çözümünde yer verdiği öğelere karşı bütünsel bir yaklaşımı benimser: Öğeleri bir kolajın parçası gibi bir araya getirmek yerine, bunları kullanarak tasarım ürününü inşa etmek yoluna gider. Bunun bir uzantısı olarak da tasarladığı afişlerde görsel elemanların, özellikle de illüstrasyonun var olma hali, yalnızca o söz konusu tasarım probleminin çözümüne özel olarak gerçekleşir. Başka bir deyişle, bir afiş için üretilmiş olan illüstrasyonun olduğu haliyle bağlamdan kopartılarak, başka bir afişte vb. kullanılması olası değildir. Yeni afişte aynı konu işleniyor olsa ve/veya çözüm için aynı illüstrasyon dili benimseniyor olsa dahi, mutlaka yeni bir illüstrasyon çözümüne ihtiyaç duyulacaktır. Bu durumun somut ifadesini Altıntaş'ın 1965 yılında Gen-Ar Tiyatrosu tarafından sahnelenen, *Aşk Zinciri* oyunu için tasarladığı afişte bulabiliriz. Bu tiyatro oyunu, farklı sınıflardan kişilerin iç içe geçmiş ilişkilerini konu edinir. Oyundaki on farklı karakterin her birinin ardışık iki sahne boyunca farklı bir kişi ile ilişkisi aktarılır ve böylelikle de bütün karakterler bu gönül ilişkileri sayesinde birbirlerine “bağlanırlar”. Oyunun “hikâyesi”, Altıntaş tarafından tiyatro oyununun hikâyesini afiş üzerinde taklit etme gibi bir tuzağa düşmeden, son derece yalın bir görsel dil ile afiş mecrasına aktarılmıştır. Afiş yüzeyi, oyundaki ardışık sahnelere referans verecek şekilde, afişin yatay eksenine paralel beş bölmeye ayrılmış; siyah kalın bordürler ile birbirinden ayrılan bu “sahnelere”, karakterlerin *sf. 243* düz, kırmızı zemin üzerine siyah renk ve kağıdın



beyazlığından yararlanarak, ara ton kullanılmadan çözülmüş illüstrasyonları yerleştirmiştir. Afiş, kurgusu gereği, yalnızca illüstrasyon değil, kullanılan öğelerin her birinin “tek defalığını”; bu afiş özelinde “burada” olduklarını bize kolaylıkla algılatıyor. Üzerindeki öğelerden

herhangi birisi eksiltildiğinde afişin hala işlevini yerine getirir halde kalması beklenemeyeceği gibi, bu öğelerden birisini burada kullanıldığı haliyle başka bir afişe “ihraç edilip”, bir anda o yapının parçası haline gelmesi de olası değildir. Altıntaş’ın bütün meslek hayatı boyunca istinasız benimsediği bu yaklaşım, yani tasarımın bütün öğelerinin o tasarıma özel olarak belirlenmesi, ortaya çıkan ürünün niteliği üzerinde ayrıştırıcı bir etki yaratır. *Aşk Zinciri* özelinde yorumlanırsa, bu yaklaşım sayesinde afişteki elemanlar arasında yakalanan uyum, afiş mecrasının gereği olarak eşzamanlı olan yapısına bir anda ardışık zaman boyutunu taşıyor ve izleyiciyi oyunun birbiri ardında akan sahneleri ile karşı karşıya bırakarak, anlatımı kuvvetlendiriyor.



Aşk Zinciri’nde zaman referansı taşıyan bir sekans oluşturmak için bölünen afiş alanı, tasarımcının 1966 yılında *Aşşşk* tiyatro oyunu için tasarladığı afişte, bu sefer

sf. 250 oyununun bütününe gönderme yapmak üzere enine ve boyuna bölümlendirilir. İlk bakışta bu iki afişteki müdahaleler birbirine çok benzer gibi görünse de, aslında bütünüyle farklıdır: *Aşk Zinciri*’nde “sahneleri” birbirinden ayıran bordürler doğrudan illüstrasyonun bir parçası olarak çözülmüştür; her bölünmede çizgilerin kalınlıkları, sayıları farklılaşırken, “el ile yapılmış” olma özellikleri aynı kalır. *Aşşşk* afişinde ise bölmeleri çerçeveleyen bordürler, çözülme biçimleri ile illüstrasyonlardan kopartılmıştır. İllüstrasyonların doğrudan parçası olan bordürler ile aynı renk ve kalınlık anlayışı ile çözümlenmiş olan bölüm çerçeveleri arasında dikkat çekici bir nüans vardır: “El ile yapılmış” illüstrasyon bordürlerine karşın, sanki bir makine ile üretilmiş mükemmellikte, düzgün bölme bordürleri, birer duvar etkisi uyandırır. Bir önceki afişe zaman unsurunu taşıyan bölünme; bu afişte ise simgelerden yararlanılarak planlanmış illüstrasyonlar ve “duvarların” ilişkisi sayesinde, afiş alanını bu tiyatro oyunu için bir “mekân”a çevirir. Tipografik elemanlardan da destek alan bu mekân, hem tiyatro

oyununun kendisine, hem Dormen Tiyatrosu tarafından sahnelendiği haline; hatta oyundan bağımsız olarak doğrudan “tiyatro sahnesine” de gönderme olarak dahi okunabilir. Mecranın böyle bir farkındalık ile anlatıma katılması, bugün sahip olduğumuz görsel bellek düşünüldüğünde bizler için alışıldık bir durum iken, afişlerin üretildiği dönem bağlamında değerlendirildiğinde ise ülkemizdeki az sayıdaki örnek arasında yer alır. *Aşk Zinciri* ve *Aşşşk* afişlerinden de izlenebileceği gibi, zamanla Yurdaer Altıntaş’ın illüstrasyonlarının alameti farikası haline gelen stilistik yaklaşım da bu dönemde iyice kendisini göstermeye başlar.

Altıntaş’ın afişleri ile Polonya Afiş Ekolü arasında görsel dil açısından bir ilişki kurmak mümkün. 1940’lar sonunda ortaya çıkan; 1950’ler ile birlikte uluslararası alanda bilinirliği artan bu ekolün karakteristik özellikleri, Agnieszka Szewczyk tarafından “metaforik”, “resimsel karakter”, “özgürlük”, “mizah”, “şiirsel atmosfer” olarak sıralanır. Polonya Afiş Ekolü’nün yukarıda sıralanan karakteristik özelliklerine dair izleri doğrudan Altıntaş’ın afişlerinde de görebiliriz. Daha derinlemesine bir bakış ile ise bu özellikleri Altıntaş’ın afişlerine taşıyan öğenin ağırlıklı olarak illüstrasyon olduğunun altı çizilmelidir. Altıntaş’ın mesleki üretiminin ilk yarısında, *Aşşşk* afişinde olduğu gibi yazının anlatıma doğrudan katıldığı örnekler genele yayılmaz. Afişlerin çoğunluğunda tasarımcının tercihi, anlamın yaratılması işini doğrudan illüstrasyonun üstlenmesi olmuştur; yazı ise illüstrasyon ile görsel ilişki içerisinde, incelikle dizilmiş bir destek elemanı olarak kendisini gösterir. Szewczyk’in bu ekol ile ilgili bir diğer tespiti de şudur: “Polonya Afiş Ekolü’nün en önemli karakteristik özelliği, bu ekole mensup afişlerin çeşitliliği iken; afişler üzerinden takip edilebilir tek ortak yaklaşım ise kökleri Avrupa avangardına dayanan görsel mesajın rasyonel bir yaklaşımla inşasının; özellikle de Konstrüktivist ve işlevsel tipografinin reddidir.”¹ Polonya Afiş Ekolü’nün “reddettiği” bu rasyonel yaklaşım, Yurdaer Altıntaş’ın afişlerinde yazı ve illüstrasyonun afişin programının gerektirdiği bağlamdan

¹ Agnieszka, Szewczyk, “A Lesson in Vision”, *Henryk Tomaszewski içerisinde*, haz. Agnieszka, Szewczyk. (Varşova: Zacheta, 2104), 45.

ayrılmadan, diğer bileşenlerle de entegre edilen kurgusuna işlenmiştir. Altıntaş’ın ülkemizde 1960’larda ürettiği tiyatro afişleri, bu bağlamda kendine özgü bir karaktere ve görsel dile sahiptir.

1960’lar sonunda özel tiyatroların kapanmaya başlaması ve dolayısıyla tiyatro afişi tasarımına duyulan talepte de sona gelmesi, Altıntaş’ı kişisel illüstrasyon projeleri üretmeye yöneltir. Altıntaş’ın ilerleyen yıllara da yayılarak süreklilik kazanacak bu “kişisel projeleri”, tasarımcı açısından grafik tasarıma başka bir yaklaşımı deneyimleme aracı da olacaktır. Altıntaş, yukarıdaki afiş örnekleri üzerinden de aktarıldığı üzere, o tarihe kadar illüstrasyonu her zaman yer aldığı tasarım ürünün programının gereksinimine doğrudan verilen bir cevap olarak, diğer öğelerle de ilişki içerisinde kurgular; kişisel projeler ile birlikte ise “normal” bir görsel iletişim sürecinde illüstrasyonun da çözüm aktörlerinden birisi olduğu iletişim problemi ortadan kalkar. Bunun sonucu olarak da tasarım programını belirleme rolünü kendisinin üstlenmesi zorunluluğu ile karşı karşıya kalır. Bu noktada Altıntaş’ın verdiği kritik karar, “serbest illüstrasyonlar” yapmasına olanak sağlayacak konulara yönelmek yerine, bir tasarımcı olarak o güne değin alışık olduğu “sınırları” kendisine sunacak konuların peşinde gitmek olmuştur. Karagöz tiplmeleri ile başlayan, Karagöz oyunları ve bu oyunlardan göstermelikler, ardından diğer tarihsel referanslı konular üzerinden devam eden ve bu yönleriyle bir anlamda dizileşen illüstrasyon projeleri, bu kararın üzerine gelir. Tamamlanması uzun yıllara yayılmış olsa dahi illüstrasyon projelerinin her biri, Altıntaş’ın seçtiği konunun çerçevesini belirleme aşamasındaki yaklaşımı ve bu çerçevenin içerisinde kalma kararlılığına bağlı olarak kendi içerisinde son derece tutarlı bir süreklilik gösterir.

Karagöz tiplmeleri üzerine çalışmaya başlayan Altıntaş, geleneksel dünyaya ait formlara bir grafik tasarımcının yorumunu getirmek² amacıyla yola çıkar ve illüstrasyonları

² Yurdaer Altıntaş, “Yurdaer Altıntaş ile Sohbet.” *Grafik Sanatı* (1987), Alıntılındığı kaynak Mine Haydaroglu, haz., İnadına Yurdaer (İstanbul: YKY, 2006), 56.

gerçekleştirirken, ilgili konu üzerine detaylı bir araştırma da yapar; Karagöz figürlerini resimlerken, doğrudan Karagöz oyunları üzerine yaptığı okumaların yanı sıra Hitit kabartmalarını da inceler. Bu araştırmaların izleri tasarımlarda kendilerini belli eder. Altıntaş’ın bu illüstrasyonları üretirken benimsediği tavır, Sezer Tansuğ’un “Yurdaer Altıntaş’ın gerçekleştirdiği grafik yorum, Karagöz oyununun ışığa bağımlı özelliklerini perde yüzeyi üzerine yayılan renk dağılımlarının izlenimleriyle yansıtmaktadır.”³ sözleri ile net biçimde özetlenmiştir. Tasarımcı, ışık yardımıyla, iki boyutlu bir perde üzerinde sahnelenen Karagöz oyunun tiplmelerini, göstermeliklerini opak kağıt yüzeyine taşıırken, bunların “Karagöz”de olduğu gibi bazen az, ya da “Zenne”de olduğu gibi bazen de çok dağılmasına izin vererek veya “Beberuhi”de olduğu gibi farklı müdahaleler aracılığıyla rengi illüstrasyona dahil eder. Tasarımcının renge dair bu kararları, ışık yardımıyla, iki boyutlu bir perde üzerinde sahnelenen Karagöz oyunun kendisinden gelen bir “aura”yı figürlerin ya da göstermeliklerin etrafına yerleştirir ve illüstrasyonlara metafiziksel bir anlam katmanı ekler: İllüstrasyonlar, izleyicilerine, sabitlenmiş bir görüntü yerine, oyundan alınma, biraz sonra değişecek bir sahneye bakıyor olma deneyimi sunarlar. Bu durum, Altıntaş’ın bu illüstrasyonlarda peşinde olduğu yorumun oyundaki tiplmelerin ya da göstermeliklerin yalnızca formları ile ilgilenmenin ötesine geçerek, bu figürlerin “sahnelenen halini” yakalamak olduğu şeklinde de okunabilir.



sf. 172



sf. 095



sf. 175

³ Sezer Tansuğ, *Karagöz, Hayal ve Gerçek*, (İstanbul: Sayılı A.Ş., 1987).