

TİYATRO AFİŞLERİNİN TEKNOLOJİYLE BİRLİKTE DEĞİŞİMİ: SEVGİLİ DOKTOR ve ANTİGONE (1979-2014)

Elif Tarlakazan ¹, Hacer Çavuş Beyaz ²

ÖZ

Grafik ve afiş sanatının kısa tarihine değinilen bu çalışmada ülkemizde grafik sanatı ve afiş sanatı hakkında bilgilere yer verilmiştir. Afişin etkilendiği akımlar ve afiş sanatının hangi amaçlarla kullanıldığı hakkında bilgiler ile çalışmanın da konusu tiyatro afişlerinin üst başlığı olan kültürel afişlerden bahsedilmiştir. Bu çalışma Devlet Tiyatroları repertuarında yer alan Sevgili Doktor ve Antigone oyun afişlerinin 1979-2014 tarihleri arasındaki afişlerinin teknolojiye yeni yaklaşımlar göz önüne alınarak afiş değerlendirme kriterleri kapsamında incelenmiş ve bundan sonraki afiş tasarımlarına ışık tutması açısından önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: grafik sanatı, afiş, tiyatro afişi, afiş tasarımındaki değişim

¹Dr. Öğr. Üyesi, Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, etarlakazan@kastamonu.edu.tr

²Yük. Lisans Öğrencisi, Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı, hacercavus92@gmail.com

THEATRICAL POSTER TO CHANGE WITHIN THE TECHNOLOGY: DEAR DOCTOR AND ANTIGONE (1979-2014)

ABSTRACT

In this study, in which history of graphic and poster arts are dealt with briefly, information related to graphic and poster arts in Turkey is given. Together with the information about the current shaving influenced poster arts and for which purposes this very type of art is used, cultural posters, which constitute the main heading of playbills being subject of this study, are taken into consideration. This study examined the banners of Dear Doctor and Antigone game posters in the repertoire of State Theaters from 1979 to 2014 in terms of banner evaluation criteria taking into consideration the innovations in the technology and suggested suggestions for future poster designs.

Keywords: graphic arts, poster, playbill, change in poster design

Tarлакazan, E., Çavuş Beyaz, H. (2017). Tiyatro Afişlerinin Teknolojiyle Birlikte Değişimi Sevgili Doktor ve Antigone. *ulakbilge*, 6(25), s.1053-1070.

Giriş

İletişim gönderici ve alıcı arasında düşünce, duygu, davranış ve bilgi alışverişinin gerçekleşmesidir. İletişimin gerçekleştirilmesi için yapılan mağara duvarlarındaki ilk çizili ifadelerde, yazı ve görsel bir arada kullanılırken zaman içinde resimsel özelliklerin soyutlaşması ve sembollere dönüşmesi, yazı ve özgün baskı resim olan iki ayrı iletişim unsurunun oluşmasına neden olmaktadır. Yazı ve resmin birbirini tamamlayan biçimde kullanılması ile de yeni bir iletişim unsuru olan grafik sanatlar ortaya çıkmıştır. Topluma bir bilgi ya da mesaj, basılı ve görsel olarak grafik tasarım bağlamında belli kurallar çerçevesinde iletilmektedir (Yeraltı, 2005: 171-172). Grafik tasarım terimi ilk kez çoğaltmak amacı ile metal kalıplara oyularak yazılan, çizilen görsel malzemeler için 20. yüzyılın ilk yarısında kullanılmıştır (Ketenci & Bilgili, 2006: 278). 19. yüzyıl sonu ile 20. yüzyıl başında Batı’da Endüstri Devrimi ile birlikte teknolojik değişiklikler yaşanmış ve milyonlarca insanın yaşamını endüstriyel üretim şekillendirmeye başlamıştır. Endüstri Çağı’nın getirdiği değişikliklerden biri de basılacak malzeme üretiminin çok ucuza mal edilmesidir (Bektaş, 1992: 13). Baskı teknolojilerinde yaşanan devrim, kâğıdın yapımının hızlanmasına ve yüksek hızda baskı yapılabilmesine olanak vermiştir. Fransız Devrimi ile gelen eşitlik idealleri, eğitimin yaygınlaşmasını okuryazarlığın artmasını sağlamış, kitap ve diğer yayınların üretimini artırmıştır. Bu durum bilim ve eğitim alanında kitle iletişim çağının başlamasına ortam yaratmıştır (Becer, 2009: 96-97).

Dünya’da ve Türkiye’de Grafik Sanatının Gelişimi

Endüstri Çağı’nda el sanatlarının işlevinin ortadan kalktığı ve seri imalat ürünlerinin estetik kaygı gütmeyeceği düşüncesi ile sanatçılar ürünlerin yeniden estetik işlevini kazanmasını sağlama çabasına girmişlerdir. Bu düşüncenin beraberinde bazı sanatçılar Orta Çağ anlayışına dönerek sanat ve el sanatlarını yeniden birleştirme çabasına giderken bazı sanatçılar ise geleneğe karşı çıkarak yenilikle estetiği birleştirme yollarını aramışlardır. Bu ortam modern sanat hareketlerini beraberinde getirmiş ve grafik tasarım, görsel anlatım yoluyla gerçekleştirilen kitlesel iletişimin temel öğelerinden biri olmuştur (Bektaş, 1992: 13). Orta Çağ’a dönüşmesi gerektiğini savunan sanat hareketlerinden Arts and Crafts Endüstri Devrimi’nin ticari belirleyiciliğine karşı İngiltere’de başlamıştır. Akımın felsefesini oluşturan John Ruskin, sanat ve toplum ilişkisinin Rönesans’la birlikte zayıflamaya başladığını iddia ederken ticarete dayalı ekonomiyi reddetmiştir. Teknoloji ve endüstrileşmenin, tasarım, estetik ve yaratıcılığı toplumdan kopardığını, Orta Çağ’ın zarif tasarım ve süsleme anlayışının yeniden canlandırılması, doğaya ve bireye dönüşmesi gerektiğini savunmuştur. Akımın öncülerinden tasarımcı William Morris ise ucuz ve kalitesiz kitlesel üretime karşı çıkarak kişiye özgü ve elle üretilen bir

tasarım anlayışını savunmuştur. Ruskin'in görüşleri doğrultusunda Morris, Roman ve Gotik üsluplardan esinlenerek yazı karakterleri tasarlamış, kurduğu Kelmscott Basımevi ile baskı sanatı ve tipografiye yeni bir boyut kazandırmıştır (Becer, 2009: 99-100). Bauhaus başta olmak üzere modern hareketler, ArtsandCrafts'tan el sanatları ve malzemenin değerini anlayıp kullanma konusunda etkilenmiştir. Modern hareketin ilk safhasını başlatan Art Nouveau, tüm sanat dallarını etkileyen uluslararası nitelikte dekoratif bir üsluptur. Art Nouveau stilini çiçek motifleri, organik biçimler, akıcı ve yuvarlak çizgiler oluşturmaktadır. Bu akımın uluslararası nitelik kazanmasında taşımacılık ve iletişim teknolojisinde yaşanan gelişmeler, baskı medyasının yaygınlaşması ile farklı ülke sanatçılarının birbirlerinden esinlenmeleri büyük rol oynamıştır. 1890'larda çıkan sanat dergileri akımı geniş kitlelere tanıtarak yaygınlaşmasını sağlamıştır. Art Nouveau geleneksel anlayışa karşı, estetik kaygı ile baskı teknolojisinin imkânlarını da kullanarak yeni sanat biçimleri oluşturmuştur (Bektaş, 1992: 17-18). Grafik tasarım 20. yüzyıl başlarında ortaya çıkan Kübizm, Fütürizm, Dada, Sürrealizm, De Stijl, Süprematizm, Konstrüktivizm gibi akımlardan da etkilenmiştir (Becer, 2009: 101).

Grafik tasarımı, baskı sanatı ve teknolojilerinden ayrı düşünmek mümkün olmadığından ülkemizde grafik sanatının başlangıcı, ilk kurulan matbaa ortamı olarak gösterilmektedir (Ketenci & Bilgili, 2006: 278). Türkiye'de ilk basımevi 1727 yılında Sait Çelebi ve İbrahim Müteferrika tarafından kurulmuştur. İbrahim Müteferrika 1729 ile 1742 yılları arasında 17 tane kitabın basımını gerçekleştirmiştir (Becer, 2009: 112). Tezhip ve minyatürler ile bezenmiş el yazması kitaplar dışında grafik çalışmalarının İbrahim Müteferrika'nın basımını yaptığı *Vankulu* isimli sözlük ile başladığı kabul edilmektedir (Yeraltı, 2005:172). Arap harfleri ilk kez metal döküm olarak hazırlanarak *Vankulu* isimli eserde kullanılmıştır. İlk defa resim ve haritalar ise *Cihannüma* ve *Tarih-i Hind-i Garbi* kitaplarında kullanılmıştır. *Grammaire Turque* (Türkçenin Grameri) adlı kitapta ise ilk kez Latin harfleri kullanılmıştır. İbrahim Müteferrika'nın çoğaltma yoluyla kitap fiyatlarını ucuzlatma isteği 1745 yılında Müteferrika'nın ölümü ve sonrasında gerçekleştirilememiştir. Müteferrika'nın ölümü ile duran Türk basım sanatı 1784 yılında Fransa'nın Türkiye elçiliğine atanan Choiseul Gouffier'in İstanbul'da basımevi kurması ve 3 adet Türkçe kitap basması ile harekete geçmiştir. 1830'lu yıllarda İstanbul'da Jacques ve HenriCaillol tarafından bir litografi atölyesi kurularak çok sayıda resim ve çizim baskı yoluyla çoğaltılmıştır. 1850'lerden sonra dergi yayıncılığı ve posta pulu basımı, grafik tasarım konusunda uzmanlaşmış sanatçılar olmaması nedenileressam hattat ya da kaligrafi sanatçıları tarafından gerçekleştirilmiştir (Becer, 2009: 113-114). Türkiye'de grafik tasarım konusunda uzmanlaşma 1920'li yıllarda başlamıştır (Ketenci & Bilgili, 2006: 286). Münif Fehim, Mithat Özar, İhap Hulusi Görey ve Kenan Temizan yaptıkları kitap kapağı ressamlığı, piyango bileti tasarımı, şişe etiketi, pul dizaynı, afiş gibinitelikli çalışmaları ile Türk grafik tasarım çalışmalarına

öncülük etmişlerdir. Münif Fehim'in renk kullanımı, siyah beyaz taramalarının gücü ve güçlü deseni, Mithat Özar'ın sinema kapıları için yaptığı büyük boy afişleri ve Güzel Sanatlar Akademisi'nde Afiş Atölyesi açılmasındayaptığı öncülüğü grafik sanatı için oldukça önemli gelişmelerdir. Bu dönemde sanayi ve ticaret alanındaki yenilikler de grafik sanatına ilginin artmasını sağlayan bir faktör olmuştur. Sanayi ve ticaret alanındaki yenilikler ve ülkemizin yeni kurulma aşamalarında afiş, kısa sürede en önemli görsel tanıtım aracı haline gelmiştir (Yeraltı, 2005: 173).

Afişin Tanımı, Tarihçesi ve Çeşitleri

Türk Dil Kurumu'na göre afiş; bir şeyi duyurmak veya tanıtmak amacıyla hazırlanan kalabalığın görebileceği yere asılan genellikle resimli duvar ilanlarına afiş/ası denmektedir (TDK, 2018). Sözen ve Tanyeli (1986) afişi; tanıtmaya ya da reklam amacıyla hazırlanan yazılı ve resimli grafik sanatı ürünleri olarak tanımlamıştır (Sözen & Tanyeli, 1986: 13). Becer ise; tasarım ve sanat kaygısının eşit ağırlıkta olduğu grafik ürünlerine afiş denmektedir olarak tanımlamaktadır (Becer, 2009: 112). Afiş, makine endüstrisi ürünlerinin pazarlanması amacıyla ilk olarak 1890 yılında ortaya çıkmıştır (Turani, 1975: 7). 19. yüzyıl başından beri hazırlanan ve sanatsal nitelikli çalışmalar olarak görülmeyen afişler, tanıtıcı ilanlar olarak kabul edilmiştir. Afişler sanat yapıtı olarak Art Nouveau akımı ile karşımıza çıkmaktadır (Sözen & Tanyeli, 1986: 13). Art Nouveau afişlerinin ilk denemelerini Fransız Cheret yaparken, onu renkli taş basmaları ile Lautrec'in çalışmaları izlemiştir (Turani, 1975: 7). Afişin sanat yapıtı olarak onaylanması ise Bauhaus akımı ile olmuştur (Sözen & Tanyeli, 1986: 13). Kübizm, Dışavurumculuk, Art Deco, Uluslararası Tipografik Stil gibi modern sanat ve tasarım akımlarının afiş dilinin gelişimine büyük etkisi olmuştur (Becer, 2009: 112). Afişin ana işlevi, ürün ya da hizmeti tanıtmak olduğu halde afişin tarihine reklam veya pazarlama uzmanları yerine grafik tasarımcı ya da ressamlar yön vermiştir. Günümüzde tanıtım ve reklam hizmetleri, alanında uzman kişilerden oluşan profesyonel grup çalışması olarak yürütülürken afiş tasarımı bireysel çalışmalar olarak kalmıştır (Becer, 2009: 204). Afişler, sergilendikleri mekâna göre, iç mekân afişleri ve dış mekân afişleri olarak ikiye ayrılırken tasarlanış amacına göre reklam afişleri, kültürel afişler ve sosyal afişler olarak da üç ana gruba ayrılmaktadır:

Reklam Afişleri: Bir ürün ya da hizmeti tanıtan afişler olmalarının yanı sıra moda, endüstri, kurumsal reklamcılık, basın-yayın, gıda ve turizm sektörlerinde yaygın olarak kullanılmaktadırlar.

Sosyal Afişler: Bir konu hakkında (sağlık, ulaşım, sivil savunma, trafik, çevre vb.) eğitici ve uyarıcı nitelikte olabileceği gibi politik düşünce ya da siyasi partileri tanıtan afişlerdir (Becer, 2009: 201-202).

Kültürel Afişler: Kültürel afişler; sinema, tiyatro, sergi, spor faaliyetleri, festival gibi konularda hazırlanan afişlere verilen adlandırmadır. Kültürel afişlerin amacı bilgilendirmek ve etkinliğe davet etmektir.

Kültürel afişler içerisinde değerlendirilen tiyatro afişleri ise oyun hakkında izleyiciye fikir veren duyurulardır. Türkiye’de tiyatro alanındaki gelişmeler ışığında tiyatro organizasyonlarında kullanılan afişlerin de önemi artmış ancak son derece ağır ilerleme kaydetmiştir. Hiçbir zaman sinema sektörünün hızına yetişememiştir. Bunun başlıca sebebi sinema alanında kullanılan efektlerin ve medya tarafından sinemaya gösterilen ilginin bir nebze yüksek olmasıdır. Türkiye’de tiyatro afişleri açısından 1900’lü yılların ortalarında yükselme eğilimi görülebilmektedir. Bu yükselişte önemli tasarımcıların payı büyüktür. Bunların başında İhap Hulusi, Mengü Ertel ve hemen ardından Yurdaer Altıntaşı gelmektedir. Mengü Ertel ürettiği tiyatro afiş tasarımlarında tekdüzeliği aşma konusunda takipçilerini aydınlatacak seviyede örnek çalışmalara imza atmıştır. Yurdaer Altıntaş ise tiyatro afişlerini yeniden yorumlayarak sunan bir sanatçıdır. Özellikle Kent ve Dörmön tiyatrolarına yapmış olduğu afişlerde kendine özgü biçimler yaratmıştır. Bu sayede tiyatro afiş tasarımları önemli derecede ilgi görmüş ve gelişme göstermiştir (Yalır, 2014:29).

Afiş Tasarımında Değerlendirme Kriterleri

Afiş yalın tipografisi ve görsel tasarımı ile iletmek istediği mesajı en etkili ve hızlı şekilde ileten en önemli grafik tasarım ürünlerinin başında yer alır. Afişte olması gereken unsurlar olarak afişin dikkat çekmesi gerektiği izleyiciyi bilgilendirme ya da istek uyandırma, harekete geçirme veya eyleme itme gibi unsurların yanı sıra hedef kitleye göre düzenlenmesi ve anlaşılması oldukça önemlidir. Afişte olması gerekmeyen unsurlara bakarsak bunlar afişin izleyicinin dünya görüşünü değiştirme, afiş tasarlama kişinin bakış açısını yansıtırma, mesajı iletmek işlevi dışında sanatsal değere sahip ve güzel ya da dekoratif olmak zorunda olmamasıdır (Becer, 2009: 204). Afiş değerlendirme kriterleri aşağıda sıralandığı gibidir:

Mesaj: Afiş aracılığıyla tasarımcı tarafından verilecek mesajın açık bir biçimde olması ve mümkün olduğunca bilgiyi dolaysız aktaracak görsel sistem oluşturulmasıdır.

Mesaj-İmge bütünlüğü: Tasarımın temeli olan düşünce yani mesajın tipografi, illüstrasyon, fotoğraf gibi yollardan hangisiyle daha etkili vurgulanacağı ve mizahi, trajik ya da soyut imgelerden hangisinin anlatımı güçlendirdiği belirlenerek afişin tasarlanmasıdır.

Sözel Hiyerarşi: Afiş izleyicisini mesajdaki önem sırasına göre yönlendirecek sözel ifadelerin (başlık, alt-başlık, slogan gibi) hiyerarşik yapıya sahip olmasıdır (Becer, 2009: 202).

Fark Edilirlik: Mesaj, mesaj-imge bütünlüğü, sözel hiyerarşi gibi kriterlere uygunluk sağlansa bile afişin etkisiz ve yavan olması mümkün olabilmektedir. Bunun yaşanmaması ancak yaratıcı düşünce ve hayal gücünün afişe yansması ile gerçekleşebilmektedir. Tüm bu nedenlerden dolayı bir afiş için en önemli kriter fark edilirliktir (Becer, 2009: 202).

Tipografi: Harflerin, yazı ve iletişime ilişkin öğelerin hem görsel, işlevsel ve estetik düzenlenmesi hem de bu öğelerle oluşturulan bir tasarım dili ve anlayışıdır (Sarıkavak, 2009: 10).

Renk: Cisimler tarafından yansıtılan ışığın gözde oluşturduğu etkidir (Buyurgan & Buyurgan, 2013: 392).

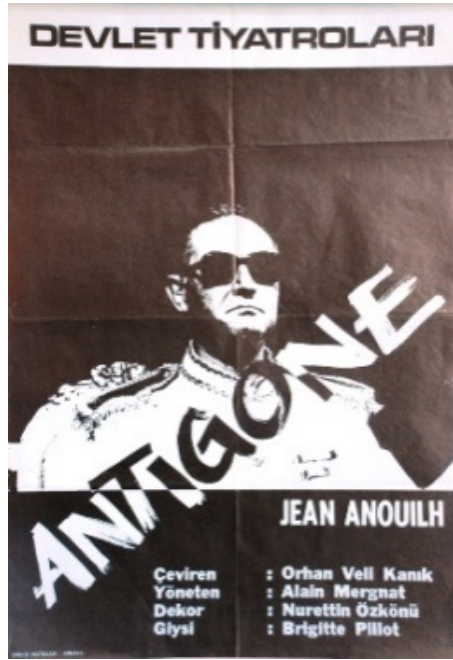
AMAÇ VE YÖNTEM

Afiş değerlendirme kriterlerinin kullanımı doğru bir tasarım için gerekli olmakla beraber çalışmada bu kriterler doğrultusunda belirlenen afişler incelenmiştir. Sevgili Doktor ve AntigoneOyun Afişleri, uzun süredir Devlet Tiyatroları repertuarında olması sebebiyle incelemeye değer bulunmuştur. Araştırma, nitel araştırma yöntemi özelliği taşıyan, “betimsel araştırma” yöntemidir. Betimsel araştırma; kurumların, grupların mevcut durumlarıyla ilgili geniş açıklamalar yapmak için çok sayıda denek ve objeyle belli bir zaman dilimi içerisinde yapılan çalışmadır (Kaptan, 1995: 59). Teknolojinin de gelişimiyle birlikte afişler nicelik bakımından arttığı gibi, nitelik bakımından da değişiklik göstermektedir. Bu çalışma Devlet Tiyatroları repertuarında uzun süreli yer alan iki oyunun afiş değerlendirme ilkeleri gözönünde bulundurularak incelenmesinden oluşmaktadır. Afiş türleri arasında yer alan kültürel afiş uygulamaları ile sınırlandırılmıştır. Afiş görselleri Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü arşivinden edinilmiştir.

BULGULAR

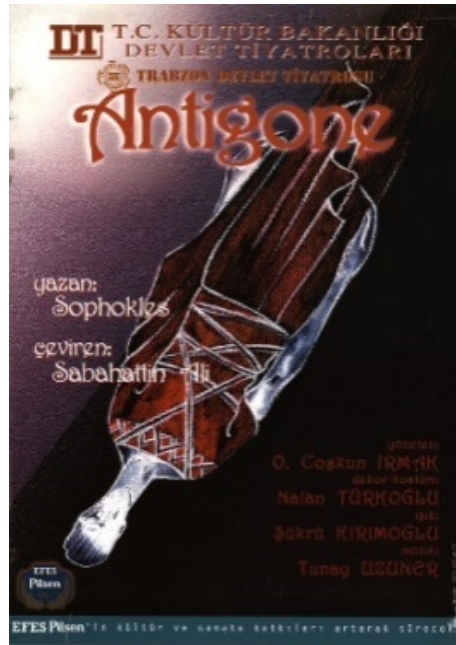
Araştırmada değerlendirilen afişler belli yıllara göre sıralanıp afiş değerlendirme kriterleri açısından incelenmiş ve bu sırayla bulgular değerlendirilmiştir.

Thebai Kralı olan Ödipus'un kızı Antigone'nin başından geçen biraile trajedisidir. Efsane şöyledir, Ödipus öz annesiyleevli olduğunu öğrenince gözlerini kör edip sürgüne gönderilir. Sürgün boyunca babasına eşlik edenAntigone ülkesi Thebai'ye geridöndüğünde iki erkek kardeşinin de taht için dövüşürkenöldüklerini görür. Kardeşlerini gömmek isterken tahta geçendayısı Kreon'un yasağı ile karşılaşır. Bunun için bir yasa da çıkartanKreon, Antigone'nin gizli bir şekilde kardeşlerini gömdüğünü öğreninceonu mezara kapatarak cezalandırır. Bundan sonra ardı ardına yaşananintiharlarla trajedi acı bir şekilde sonlanır(<http://www.devtiyatro.gov.tr/>) (Erişim tar: 30 Mayıs 2018)



Tablo 1. *Antigone*, 1979-1980, 50x70 cm, Serigrafî Baskı

Antigone(1979-1980) afişine baktığımızda, mesajın fotoğraf ve tipografi ile birlikte verildiğini görmekteyiz. *Antigone* yazısı sayfaya diyagonal olarak yerleştirilmiş ve afişin siyah alanında kalan kısmına beyaz renk, beyaz alanda kalan kısmına ise siyah renk verilerek kontrastlık oluşturulmuştur. Bu da, yazının okunurluğunu sağlamıştır. Mesaj- imge bütünlüğü açısından değerlendirsek kullanılan fotoğraf ve tipografi birbirini tamamlar niteliktedir. Sözel hiyerarşi mevcut ve göz yormayan ifadeler biçimde yerleştirilmiştir. Afiş tasarımlarında sözel mesaj on kelimenin üzerine çıktığında okumayı zorlaştırmaktadır. Siyah beyaz fotoğraf kullanılan afişte başka renklere yer verilmemiş, fark edilirlilik; sadelik ve tipografinin diyagonal hareketliliği ile sağlanmıştır. Afişte bulunan yazı ve görsel arasında uyum vardır ve konuya uygundur. Ayrıca zemin rengi görsel ve tipografıyı ön plana çıkarmıştır. Baskı tekniği olarak tek renk serigrafı baskı kullanıldığı söylenebilir.



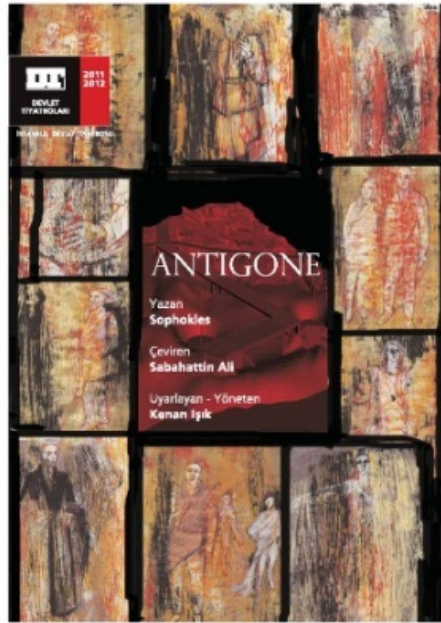
Tablo 2. *Antigone*, 1998-1999, 50x70 cm, ofset baskı

Antigone(1998-1999)afişinde yine koyu renklerin hâkim olduğunu söylemek mümkündür. Aşağıya doğru ve eğri yerleştirilmiş bir erkek figürü afiştediagonellikyaratacak şekilde tasarımı iki eşit parçaya bölmüştür. Mesaj-imge bütünlüğü olduğunu, kullanılan illüstrasyon ile seçilen fontun uyumlu olduğunu söyleyebiliriz. Kullanılan font hareketli seçilmiş, zeminin durağanlığıyla fark yaratılmak istenmiştir. Ayrıca fontta kullanılan kırmızı renk yazının dikkat çekmesini sağlamaktadır. Yazı blokları arasındaki dengeli boşluklar tipografik öğelerin rahatlıkla algılanmasını sağlamaktadır. Tasarımda sol üst kısımda kullanılan açık renk, aydınlığı, güneşi simgeleyerek, bir aile trajedisinin anlatıldığı oyuna gönderme yaparken tasarımda boşluk ilkesini kullanarak okuma rahatlığı sağlamıştır. Afişte ayrıca bir firmanın sponsorluk bilgilerine rastlamaktayız. Sonuç olarak afiş tasarımı görsel ve yazılı bilgiler konuya uygun ve yeterli düzeydedir. Afiş tasarımı özgündür. Afiş özel bir reklam ajansı tarafından tasarlanmış olup, ofset baskı tekniği ile basılmıştır.



Tablo 3. *Antigone*, 2005-2006, 50x70 cm, ofset baskı

Antigone(2005-2006) Afişte kullanılan font tırnaksız, okunaklı, sözcük ve satırlar arasındaki boşluk gerektiği kadar kullanılmıştır. Yazı ve görselin algı yönü izleyicinin ilgisini dağıtmayacak biçimde tasarlanmıştır. Yazı görsel uyumu açısından baktığımızda, üst kısımda kullanılan yazı rengi siyah, oyunla ilgili bilgilerin yer aldığı alt kısımda font dışı seçilmiş siyah bir bant içine alınmıştır. Aynı dönemde seyirciyle buluşan *Antigone* afişinin fark edilirliliğinin kullanılan renkler açısından *Sevgili Doktor*'dakine oranla yüksek olduğunu söylemek mümkündür. Afişlerdeki sözel hiyerarşinin yerinde ve aynı şekilde kullanıldığını görmekteyiz. Afiş ofset baskı tekniği kullanılarak basılmıştır.

Tablo 4. *Antigone*, 1979-1980, 50x70 cm, ofset baskı

Antigone'daki (2013-2014) karakterlerin çizimlerinin kareler de ahşap üzerine çizilmiş havasıyla renklendirilerek verildiğini görmekteyiz. Başlık ve diğer yazıların sayfa ortasında arka plana resim atılarak dikdörtgen alana yerleştirildiği görülmektedir. Afişte kullanılan tipografik öğelerde ise başlıkta tırnaklı bir font seçilirken diğer öğelerde kullanılan fontun asıl vurgulanmak istenen yerlerde bold biçimi kullanılmıştır. İstanbul Devlet Tiyatrosu yazısının okunurluğunun seçilen beyaz renkten ötürü düşük olduğunu, sözel hiyerarşi açısından asıl vurgulanmak istenen ifadelerin doğru yerleştirildiği söylenebilir. Siyah çizgilerin kullanılmasının tasarım açısından sayfayı böldüğünü ve gözü yorduğunu söylemek mümkündür. Afiş ofset baskı tekniği kullanılarak basılmış olup afişte kullanılan bordo ve siyah renklerin fark edilirliliği yükselttiği söylenebilir.

SEVGİLİ DOKTOR AFİŞLERİ

Sevgili Doktor, Anton Çehov'un kısa oyunlarından ve öykülerinden yola çıkarak yazıların bir eserdir. İlk kez 27 Kasım 1973'te Broadway'deki Eugene O'Neill Theatre'da sahnelenen oyun, sahnelendiği dönemde seyirci tarafından büyük ilgi ve beğeni toplamıştır. Birbirinden bağımsız 6 kısa oyundan oluşan iki perdelik eser Tiyatro Lika tarafından dramaturjisi yapılarak tek perde olarak sahnelenmektedir. Sevgili Doktor oyunu insan hakları, sınıfsal ayırım, sömürü, ezen-ezilen ilişkileri ile sistem sorununa mizahi bir dille yaklaşmaktadır (<http://www.devtiyatro.gov.tr/>) (Erişim tar: 30 Mayıs,2018).



Tablo 5. Sevgili Doktor, 1988-1989, 50x70 cm, serigrafi baskı

Sevgili Doktor (1988-1989) afişinde rengin kullanıldığını fotoğraf ya da diğer görsel unsurlar yerine mesajın sadece tipografi ile verildiğini görmekteyiz. Devlet tiyatrolarının 40. yıl logosu sol üstte ve Devlet Tiyatroları yazısına espaslanmamıştır. Afişin arka planında bordo renkten kırmızıya, kırmızıdan sarıya yapılan geçiş fark edilirliliği yükseltirken kullanılan tipografik öğelerde beyaz renk tercih edilmiş ve sözel hiyerarşi yazılar sayfaya ortalanarak ve punto farkları ile sağlanmaya çalışılmıştır. Kırmızı rengin kullanılması ile afiş izleyicisinin dikkatini çekme ve rengin özelliğinden dolayı etkinliğe teşvikin sağlanmak istediğini sarı renk ile de izleyicide heyecan uyandırmak istediğini söyleyebiliriz. Sarı alandaki yazıları değerlendirecek olursak; sarı rengin kullanılması ve/veya yazının beyaz yazılması okunurluğu azaltmış olabilir ve okunurluk açısından puntoların küçük olması olumsuz faktörlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Afiş serigrafi baskı tekniği kullanılarak basılmıştır.



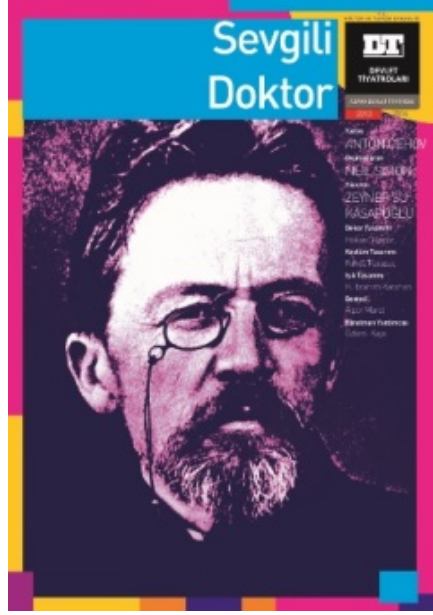
Tablo 6. Sevgili Doktor, 1992-1993, 50x70 cm, serigrafi baskı

Sevgili Doktor (1992-1993) afişlerinde koyu renklerin hâkim olduğunu söylemek mümkündür. *Sevgili Doktor* da 1988 yılındaki (Afiş 5) afişin arka planına lacivert renk uygulanarak yeni bir afiş tasarlanmadığını ve tipografik öğelerin azlığının sayfayı rahatlattığı görülebilir. Sözel hiyerarşi açısından sorun olmamakla beraber afişin ilk haliyle kıyaslandığında bu afişte lacivert arka plan renginin seçilmesinin fark edilirliliği azalttığı söylenebilir. Lacivert rengin kullanılması özelliğinden dolayı izleyicide karar vermeyi kolaylaştırması ve oyunun başarılı olduğu izlenimi için kullanıldığını söylemek mümkün olabilir. Afiş serigrafi baskı tekniği kullanılarak basılmıştır.



Tablo 7. Sevgili Doktor, 2005-2006, 50x70 cm, ofset baskı

Sevgili Doktor (2005-2006) afişinin arka plan rengi gri seçilmiştir. Afişte kullanılan font tırnaksızdır. Yazı büyüklüğü okunabilirlik sağlamaktadır. Yazı bölümleri arasında bloklama açısından düzen yoktur. Ancak başlık, alt başlık önem sırasına göre (büyük-küçük) hiyerarşik bir yapı oluşturmakta ve sağ altta bulunan yazılar sağa blokludur. Afişteki sözel hiyerarşi yerini görsele bırakmıştır. Afiş tasarımı görsel anlamda yalındır. Görsel olarak kullanılan masa ve üzerindeki kağıtlar, kuş tüyü kalem takımı ile oyunun konusu olan insan hakları, sınıfsal ayrım, sömürü, ezen-ezilen ilişkileri ile sistem sorununa mizahi bir bakışla gönderme yapıldığı görülmektedir. Zemin rengi Devlet Tiyatroları logosunu vurgulayacak biçimde kullanılmıştır. Afişte ofset baskı kullanılmış olup, ilgi çekicilikten uzak bir tasarımdır.



Tablo 8. Sevgili Doktor, 2013-2014,50x70 cm, ofset baskı

Sevgili Doktor(2013-2014) afişinde ise kullanılan siyah beyaz fotoğrafa pembe filtre uygulanışı pembe, mavi, sarı gibi renklerle çerçeve uygulanması ile afişin fark edirliliği yüksek bir afiş olmasını sağladığı söylenebilir. Devlet Tiyatroları logosunun bu kez sağ üstte yer aldığını görmekteyiz. *Sevgili Doktor* başlığının pembe ile birlikte kontrastlık sağlayan mavi alanın içinde yer almasının ve beyaz renkte yazılmasının okunurluk açısından uygun olduğu söylenebilir. Kullanılan diğer ifadelerin okunurluğunun düşük olmasının fontun inceliğinden kaynakladığı görülmektedir. Sözel hiyerarşi açısından kullanılan ifadelerin sıralaması ve ifadelerde majiskül ve miniskül harflerin kullanılmasının yerinde olduğunu söylemek mümkündür. Ofset baskı tekniği kullanılarak basılmıştır.

Sonuç

Grafik sanatı ve afiş sanatının gelişimine değinilen bu çalışmada uzun yıllar oynanan iki oyunun afiş çalışmaları incelenmiştir. Bu tiyatro afişlerinin seçilme

amacı, teknolojiyle birlikte değişimin afişlere kattıkları konusunda incelenenilmeye açısından uygunluğudur. Seçilen afişlerde 1979 yılından 2014 yılına kadar siyah beyaz fotoğrafların hakimiyetinden renklerin hâkimiyetine giden bir değişim olduğunu gözlemek mümkündür. Bilgisayar teknolojisi ve matbaa teknolojilerindeki yeniliklerle afişlerde illüstrasyon kullanıldığı, arka plana renk uygulanıp tipografi ile mesajın iletilmeye çalışıldığı çalışmalarını, yerini daha renkli tasarımlara bıraktığı söylenebilir. Kültürel afişlerden tiyatro afişlerinin, ülkemizdeki durumuna bakıldığında pek fazla gelişme olanağı bulamadığı görülmektedir. Ticari kaygının olmadığı tiyatro afişlerinin sadece izleyiciye ulaşma ve izleyiciyi davet etme kaygısı güttüğünü söylemek doğru olacağı gibisinema sektöründeolan değişimlerin ve sinemaya artan ilginintiyatroya daha geri planda kalan bir etkinlik haline getirdiğinsöylemekte mümkün olacaktır. Konur'un da belirttiği gibi tiyatro gelirlerinin giderlerine göre azlığını da göz önünde bulunduracak olursak tiyatro afişlerinde iletişim ve izleyicide merak uyandırma konularının ön planda oluşu tabiidir(Konur, 2001). Sonuç olarak; tiyatroya olan ilginin canlandırılması ve sahne sanatları arasında önem arz eden bu etkinliğe katılımın topluma aşılması gerekmektedir. İlk bakışta algılanabilir olma, çarpıcı ve hızlı mesaj iletmeye özellikleri bir afişte bulunması gereken en önemli özellikler. Afişlerin amacı ilk bakışta enformasyon vermek değil, mesaj çarpıcı şekilde iletmektir. Bu da ancak iletişim bağlamıyla sağlanacağından oyunlar için tasarlanan afiş tasarımlarının izleyiciyi cezbedecek nitelikte tasarlanması ve izleyicinin görebileceği şekilde konumlandırılması ile gerçekleşecektir. Bu noktada en büyük görev afiş tasarımcılarına düşmektedir.

KAYNAKLAR

Becer, E. (2009). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.

Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Buyurgan, S., & Buyurgan, U. (2013). *Sanat Eğitimi ve öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.

Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü. (2017, 3 20). Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi: http://31.145.174.244:8088/userPandtgm/user_home_dtgm.php adresinden alınmıştır.

- Kaptan, S. (1995). *Bilimsel Araştırma ve İstatistik Teknikleri*. Ankara: Bilim Yayınevi.
- Ketenci, H., & Bilgili, C. (2006). *Yongaların 10000 yıllık Gizemli Dansı: Grafik İletişim ve Grafik Tasarımı*. İstanbul: Beta Basım Yayın Dağıtım A.Ş.
- Konur, T. (2001). *Devlet-Tiyatro İlişkisi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Sarıkavak, N. K. (2009). *Çağdaş Tipografinin Temelleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Sözen, M., & Tanyeli, U. (1986). *Sanat Kavramları ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- TDK. (2017, Mart 13). <http://www.tdk.gov.tr:>
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.58c6a2f49d4655.46083781 adresinden alındı
- Turani, A. (1975). *Sanat Terimleri Sözlüğü*. A. Turani içinde, *Sanat Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Toplum Yayınevi.
- Yeraltı, G. (2005). Grafik Sanatı İçerisinde Afiş Sanatımızın Gelişimi. *Anadolu Sanat Dergisi*.