



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Grafik Anasanat Dalı

**TİYATRO AFİŞLERİNİN GRAFİK TASARIMDA GÖRSEL ALGI
AÇISINDAN İNCELENMESİ VE HAREKETLİ AFİŞ
UYGULAMALARI**

İbrahim Halil Özkirişçi

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2016

TİYATRO AFİŞLERİNİN GRAFİK TASARIMDA GÖRSEL ALGI AÇISINDAN
İNCELENMESİ VE HAREKETLİ AFİŞ UYGULAMALARI

İbrahim Halil Özkirişçi

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

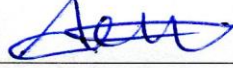
Grafik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

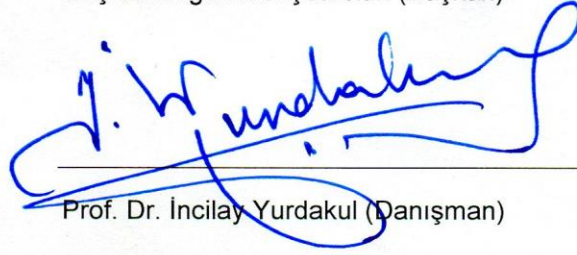
Ankara, 2016

KABUL VE ONAY

İbrahim Halil Özkirişçi tarafından hazırlanan "Tiyatro Afişlerinin Grafik Tasarımda Görsel Algı Açısından İncelenmesi ve Hareketli Afiş Uygulamaları" başlıklı bu çalışma, 08.08.2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



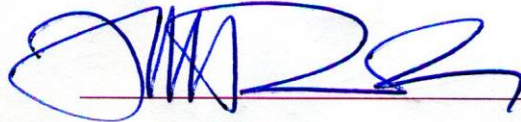
Doç. Armağan Gökçearsıan (Başkan)



Prof. Dr. Incilay Yurdakul (Danışman)



Doç. Dr. Nadire Şule Atılğan



Yrd. Doç. Zülfükar Sayın



Yrd. Doç. Elif Varol Ergen

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Türev BERKİ

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- ☐ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☒ Tezimin/Raporumun 3 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

08.08.2016

İbrahim Halil Özkirişçi

TEŞEKKÜR

Yüksek Lisans eğitimime ve tez çalışmama, derin tecrübesi ve sabrıyla büyük katkılarda bulunan danışmanım, değerli hocam Prof. Dr. İncilay YURDAKUL'a...

Çalışmalarım süresince paylaşımcı ruhunu ve pozitif enerjisini her zaman hissettiren, güleryüzünü esirgemeyen kıymetli hocam, Grafik Bölüm Başkanı Prof. Namık Kemal SARIKAVAK'a...

Tezimi geliştirmeye yönelik olumlu düşünceleri ve katkılarından dolayı, Doç. Dr. Nadire Şule ATILGAN'a, Doç. Armağan GÖKÇEARSLAN'a, Yrd. Doç. Zülfükar SAYINA'a ve Yrd. Doç. Elif Varol ERGEN'e...

Eğitim hayatım boyunca her türlü desteklerini tereddütsüz seferber eden, bana olan inanç ve güvenlerini her fırsatta dile getiren, sevgili ailem, Babam Edip ÖZKİRİŞÇİ ve annem Cemile Selva ÖZKİRİŞÇİ'ye...

Meslek hayatım boyunca yaptığım her fazla mesaiyi güler yüzü ve enerjisi ile olumlayan, kıymetli insan Banu ÖZKİRİŞÇİ'ye...

Sonsuz teşekkürler.

ÖZET

ÖZKİRIŞÇİ, İbrahim H. *Tiyatro Afişlerinin Grafik Tasarımda Görsel Algı Açısından İncelenmesi Ve Hareketli Afiş Uygulamaları*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2016.

Sanat dalları arasında geçmiş, erken dönemlere dayanan, insanoğlunun benliğini ifade ihtiyacını kendine has birçok unsurla gerçekleştirdiği, üretilen kültür ve zamanın yaşayan göstergesi sayılabilecek tiyatro, günümüze kadar birçok farklı biçime bürünmüştür. Grafik tasarım ürünleri arasında, gücü ve etkinliği tartışılmaz bir yerde olan afiş ögesi, tarih boyunca birçok değişik yöntem ve malzeme ile tiyatronun duyurumu noktasında birbiriyle buluşmuşlardır. Sahne sanatları içinde tiyatronun, grafik tarihinde afiş tasarımının yeri, önemi ve afiş tasarımının teknolojinin de ilerlemesi ile farklı malzeme ve yöntemlere bürünmesi düşüncesinden hareketle, bu tez çalışmasında yukarıda belirtilen öğelerin incelenmesine çalışılmıştır.

Çalışmanın birinci bölümünde grafik tasarım tarihi genel hatları ile incelenmekte, afişin bu disiplin içindeki değişen etmenlerle yenilenen tanımlarından söz edilmektedir. Ayrıca bu süreçle beraber dallara ayrılan afiş öge kullanım alanlarına göre tasnifi yapılmaya çalışılmıştır.

İkinci bölümde tiyatro kavramı tanımlanmaya çalışılıp, erken dönemden bu yana değişen kullanım amaç ve yöntemleri araştırılıp kronolojik açıdan örnekler incelenip, yer verilmiştir. Aralarında Polonya, Amerika, İngiltere, Japonya, Rusya, Almanya ve son olarak Türkiye'nin bulunduğu örnek ülkelerden, grafik tasarımın erken dönemlerinden bu yana farklı biçimlerle üretilmiş örneklerle yer verilmiştir.

Üçüncü bölümde teknolojik gelişmelerin bir çıktısı olan hareketli grafikler ve hareketli afiş kavramı için yapılan tanımlara yer verilip hareketli afiş örnekleri incelenmeye çalışılmıştır.

Dördüncü ve son bölümde ise Bir Delinin Hatıra Defteri, Woyzeck ve Macbeth isimli oyunların için metinler incelenip, vurgulanması elzem noktalar saptanmaya çalışılmıştır. İncelenen metinlere farklı yöntemlerle hareketli afişler tasarlanmıştır.

Anahtar Sözcükler

Grafik Tasarım, Görsel İletişim Tasarımı, Tasarım, Afiş, Tiyatro, Hareketli Grafikler, Hareketli Afişler,



ABSTRACT

ÖZKİRİŞÇİ, İbrahim H. *ANALYSIS OF THEATER POSTERS IN TERMS OF VISUAL PERCEPTION IN GRAPHIC DESIGN AND ANIMATED POSTER APPLICATIONS* Master's Thesis, Ankara, 2016.

Among fields of art, theater, which may be considered a living indicator of the produced culture and time with its history reaching back to ancient times and where humankind realizes itself in numerous elements, have been shaped into various styles until today. The element of poster, having undeniable power and effectiveness, met theater throughout the history with various different methods and materials in the aim of announcement. With reference to the place and importance of theater in fields of art and poster design in history of graphics, and to the issue of poster design taking up different materials and methods with the advance of technology, this thesis research aims to analyze the elements mentioned above.

The first part of this study investigates the history of graphic design in its general aspects, and describes the definitions of poster which are renewed through the factors that have evolved within this discipline. Additionally, it aims to categorize the fields of application of the element of poster that has diverged into different branches in the process.

The second part of the study aimed to define the concept of theater, explore the usage goals and methods that have changed since the ancient times, and analyze and describe examples chronologically. It contains examples that have been produced with various styles since the early times to our days in a selection of countries consisting of Poland, the United States, England, Japan, Russia, Germany and Turkey.

The third part contains definitions made upon animated graphics that are outputs of technological developments and the concept of animated posters, and aims to analyze examples of animated poster.

The fourth and final part analyzes the text of plays named *Diary of a Madman*, *Woyzeck* and *Macbeth* and aims to determine the parts that are crucial to emphasize. Animated posters are designed for the analyzed texts using different methods.

Key Words

Graphic Design, Visual Communication Design, Design, Poster, Theatre, Motion Graphics, Motion Posters.



İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	HATA! YER İŞARETİ TANIMLANMAMIŞ.
ÖZET	iii
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	viii
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ	x
GİRİŞ	17
1. BÖLÜM: GRAFİK TASARIMDA AFİŞİN YERİ VE TANIMI.....	18
1.1. Grafik Tasarımın Gelişimi.....	18
1.2. Afişin tanımı	23
1.3. Afişin gelişimi ve kullanım alanları.....	24
1.3.1. Kültürel Afişler	44
1.3.2. Sosyal Afişler	44
1.3.3. Reklam Afişleri	45
2. BÖLÜM: TİYATRO AFİŞLERİNİN GELİŞİM SÜRECİ VE ÇAĞDAŞ ÖRNEKLERİN GRAFİK TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ	46
2.1. Tiyatro	46
2.1.1. Tanım	46
2.1.2. Tarihsel Gelişimi.....	47
2.2. Dünya Tiyatro Afişlerinden Örnekler.....	54
2.2.1. Polonya Tiyatro Afişleri.....	54
2.2.2. Amerika Tiyatro Afişleri	70
2.2.3. İngiltere Tiyatro Afişleri.....	84

2.2.4. Diğer (Japonya, Rusya, Almanya).....	95
2.2.5. Türkiye Tiyatro Afişleri.....	115
3. BÖLÜM: HAREKETLİ AFİŞLERİN GELİŞİMİ.....	133
3.1. Hareketli Grafiklerin Gelişimine Genel Bir Bakış	133
3.2. Hareketli Afiş Örnekleri	144
4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI “BİR DELİNİN HATIRA DEFTERİ” , “WOYZECK” VE “MACBETH” ADLI TİYATRO OYUNLARI İÇİN HAREKETLİ AFİŞ ÇALIŞMALARI	149
4.1. Oyun Metinlerinin İncelenmesi	149
4.1.1. Bir Delinin Hatıra Defteri.....	149
4.1.2. Woyzeck.....	150
4.1.3. Macbeth	151
4.2. Uygulama Çalışmaları.....	153
SONUÇ.....	165
KAYNAKÇA	167
Elektronik Kaynaklar	170

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Görüntü 1:	Manet tarafından tasarlanan Kitap Afişi, Paris, 1869	25
Görüntü 2:	Sirk Afişi, Berlin, 1880.	26
Görüntü 3:	Jules Cheret tarafından hazırlanan monokromatik afiş örneği, Paris,1886	27
Görüntü 4:	Jules Cheret tarafından hazırlanan Redute des Etudşaints afişi, Paris,1886	28
Görüntü 5:	Jules Cheret tarafından hazırlanan ünlü Amerikalı dansı için tasarladığı afiş, Paris 1983.....	28
Görüntü 6:	Henri de Toulouse Lautrec tarafından hazırlanan Moulin Rouge afişi..	29
Görüntü 7:	Herbert Mcnair Margaret Francis Macdonald Güzel Sanatlar Enstitüsü ve bir müzikal için tasarladıkları afiş, Glasgow, 1895.	30
Görüntü 8:	Will Bradley'in Lippincott's dergisi için yaptığı afiş çalışması.	31
Görüntü 9:	Will Bradley'in Lippincott's dergisi ve Koloman Moser, sergi afişi, için yaptığı afiş çalışmaları.	32
Görüntü 10:	Marcel Janco'nun Dada akşamı için tasarladığı afiş, 1918.	33
Görüntü 11:	El Lissitzky'nin "Beyazları Kırmızı Kamayla Vurun" afişi, 1919.	34
Görüntü 12:	Joost Schmidt Bauhaus sergi afişi, 1923.	35
Görüntü 13:	E. Kauffer Daily Herald için tasarladığı afiş.	36
Görüntü 14:	A. M. Cassandre L'intransigeant gazetesi için tasarladığı afiş.	36
Görüntü 15:	Paul Rend "No Way Out" filmi için tasarladığı afiş, 1950.	37
Görüntü 16:	Saul Bass "Bonjour Trieste" ve Vertigo" film afişi, 1959 1958.	37
Görüntü 17:	Tadeus Gronowski "Wirtz Printers" için tasarladığı afiş, 1936.....	38
Görüntü 18:	Tadeus Trepkowski'nin savaş karşıtı afişi, 1953.	39
Görüntü 19:	Jan Lenica'nın "Wozzeck Operası" afişi, 1964 (solda), F. Starowieyski film afişi "Ölüm İlanı İçin Sanatoryum", 1978 (sağda).....	40
Görüntü 20:	Henryk Tomaszewski'nin "Uluslararası de la Marionette Birliğinin 50. Yıldönümü"afişi, 1978.....	41
Görüntü 21:	Yusoku Kamekura'nın çalışmalarında örnekler.....	42
Görüntü 22:	Shigeo Fukuda "Zafer" 1975 (solda), Shigeo Fukuda sergi afişi (sağda)1975	43
Görüntü 23:	Antik Yunan'dan bir sahne görüntüsü.	49
Görüntü 24:	Roma ve Yunan Komedyasından bir sahne.....	50
Görüntü 25:	Orta Çağ tiyatro anlayışını betimleyen bir görsel.	51

Görüntü 26:	Geleneksel Çin operasını betimleyen bir görsel.....	52
Görüntü 27:	Osmanlı kahvehanesinde gösterisini yapan bir meddah.....	53
Görüntü 28:	Karol Frycz, Joef Tom, Stefan Osiecki Afişleri.	54
Görüntü 29:	Jan Lenica “The Devil an Good Lord”, 1960, (solda), “The Visit”, 1957 (sağda)	55
Görüntü 30:	Henryk Tomaszewski “Hamlet”, 1962, “Hadrian The Seventh”, 1969	56
Görüntü 31:	Holger Matthies’in Fiesco Komplosu oyunu için yaptığı afiş.	57
Görüntü 32:	Gunter Rambow’un Othello oyunu için yaptığı afiş.	58
Görüntü 33:	Mieczyslaw Gorowski “Police”, 1982	59
Görüntü 34:	Marcin Mroszczak “Hamlet”, 1986	59
Görüntü 35:	Wieslaw Rosocha “Hamlet”, 1983	60
Görüntü 36:	Marian Nowinsk “Don Quixote”, 1986.....	60
Görüntü 37:	Mieszczyslaw Wasilewski “The Un-Divine Comedy”, 1990.....	61
Görüntü 38:	Roslaw Szaybo “The Three Penny Opera”, 1990	62
Görüntü 39:	Wieslaw Walkuski “Caligula”, 1990	63
Görüntü 40:	Wieslaw Walkuski “The Cabal of Hypocities”, 1995	63
Görüntü 41:	Lex Drewinski “Antony and Cleopatra”, 1996.....	64
Görüntü 42:	Michal Batory “Berenice” 2001	65
Görüntü 43:	Michal Batory “Helver’s Night”, 2000.....	66
Görüntü 44:	Michal Batory “Berenice” 2002	66
Görüntü 45:	Eugeniusz Skorwider- 2013	67
Görüntü 46:	Mirolsaw Adamczyk “The Shape of Things ” 2002.....	67
Görüntü 47:	Lech Majewski “Mother Courage” 2006	68
Görüntü 48:	Wojciech Korkuc “Na Poczatku Byl Dom”- 2011	68
Görüntü 49:	Piotr Garlicki “LOVY”, 2006, (solda), Piotr Mlodozieniec “ The Wedding” (sağda).	69
Görüntü 50:	Piotr Karczewski “Dotknij Teatru” 2013	69
Görüntü 51:	Guy Mannering” isimli oyundan MegMerrilles rolünde Charlotte Cushman (solda) Gönüllü İtfiye eri “Mose the Bowery” rolünde Frank Chanfau (sağda).	71
Görüntü 52:	Charles Mathews, Invitatiins (Davetiyeler) isimli oyundan çeşitli kareler	71
Görüntü 53:	Eugene O’Neil’in yazdığı “Emperor Jones”isimli oyunun afişi 1937	72
Görüntü 54:	Eugene O’Neil’in yazdığı “Emperor Jones”isimli oyunun afişi 1937	73
Görüntü 55:	“Trijan Incident” isimli oyun afişi 1936	73

Görüntü 56:	"Machine age" isimli oyun afişi 1936	74
Görüntü 57:	Death of a Salesman (Satıcının Ölümü) isimli oyun afişi.	75
Görüntü 58:	Saul Bass'ın Tasarladığı "Satıcının Ölümü" isimli oyun afişi.	76
Görüntü 59:	"Satıcının Ölümü" isimli oyunun günümüz afiş örneği 2013.	76
Görüntü 60:	"Go show me a dragon" isimli oyun afişi, Appelbaum & Curtis, 1962 .	78
Görüntü 61:	"Purlie victorious" isimli oyun afişi, Philips, 1962	78
Görüntü 62:	"Hair" Müzikali afişi 1968	79
Görüntü 63:	"Oh! Calcutta" müzikali afişi, 1970.....	79
Görüntü 64:	Keith Haring, "Der Welt" tiyatrosu afişi, 1980	81
Görüntü 65:	South Coast Repertory için afiş çalışması, Rafal Olbinski/Olbinski Studio, 1996	81
Görüntü 66:	Vittorio Costarella, 1998	81
Görüntü 67:	Provincetown Repertory Theatre için bir afiş, Sametz Blackstone Associates, 1999	81
Görüntü 68:	Homebody/Kabul, Tasarım Sandstrom, 2003	82
Görüntü 69:	Romeo&Juliet, David Plunket, 2004.....	82
Görüntü 70:	Fantomas, Melissa Buchanan, 2005	82
Görüntü 71:	Hamlet, Yann Legendre.	82
	(Foster, New Masters of Poster Design, Volume 2, 2012)	82
Görüntü 72:	Erken dönem tiyatro afişlerinden örnekler, 17. Yüzyıl	84
Görüntü 73:	Erken dönem afişlerinden örnekler, 17. Yüzyıl	85
Görüntü 74:	"The Women in The White", Frederick Walker, ağaçbaskı, 1871	86
Görüntü 75:	A Gaiety Girl, Dudley Hardy, 1894	87
Görüntü 76:	Donqu Quixote, The Beggarstuffs, 1896	87
Görüntü 77:	"The J. P.", Dudley Hardy, 1898 (solda), "Human Nature", Dury Lane Theatre, afişi (sağda)	88
Görüntü 78:	"Othello", afişi, Ken Briggs, fotoğraf: Angus McBean, 70'ler.	89
Görüntü 79:	"Edward II", National Theatre, fotoğraf: Douglas H Jeffery, 70'ler.....	90
Görüntü 80:	Alan Fletcher, "Pull Both Ends", Piccadilly Theatre, 1972	91
Görüntü 81:	Bob Gill, "Dancin'" gösteri afişi, 1978	91
Görüntü 82:	Bob Gill, "Rock and Roll The First 5000 Years", 1982	92
Görüntü 83:	"The Shape of The Table", Tim Moore, 1990	93
Görüntü 84:	"Hamlet", 1976 (solda), "Hamlet", 1989 (sağda).....	94
Görüntü 85:	"Hamlet", 2000 (solda), "Hamlet 2010 (sağda).....	94
Görüntü 86:	Kabuki tiyatrosundan afiş örneği.	95

Görüntü 87:	<i>Yakusha-e</i> denilen kabuki oyuncularının portreleri, Sharaku, 1794	96
Görüntü 88:	Kabuki tiyatrosu afişi, Yoshitora, 1862	97
Görüntü 89:	Kabuki tiyatro afişi, Konobu Hasegawa, (1862-1879)	98
Görüntü 90:	“The Trial”, Franz Kafka (Uyarlayan Hasegawa Shiro) Oyobe Katsuhito, 1967	99
Görüntü 91:	“Drums in the Night”, Bertolt Brecht, Oyobe Katsuhito, 1968	99
Görüntü 92:	Ikko Tanaka, Tiyatro afişi, 1972	100
Görüntü 93:	Sweeney Todd, Lo Cole, 1979	100
Görüntü 94:	Tasarım Michael Mayhew, fotoğraf Shoji Ueda, 1996	101
Görüntü 95:	“New Naitonal Theatre” Günümüz Japon Ulusal Tiyatro Afişlerinden Örnekler, 2010, 2011	102
Görüntü 96:	“New Naitonal Theatre”, 2012	102
Görüntü 97:	Horovod gösterilerinden bir görsel	103
Görüntü 98:	Dönemin ifade biçimini yansıtan bir tiyatro kostümü tasarımı, Alexander Rodchenko ve bir tiyatro kitabı için kapak çalışması, El Lissitzky, 1919	104
Görüntü 99:	Carmen Suites gösteri afişi, 1967	104
Görüntü 100:	Vladas Nisinas, Don Kişot, 1978	105
Görüntü 101:	Romeo ve Juliet, 1987	105
Görüntü 102:	Kondurov Alexander, afiş örnekleri, 1985	106
Görüntü 103:	Günümüz Rus tiyatro afişlerinden bir örnek, Yoldaşımız isimli oyun, Alexander Astashev	107
Görüntü 104:	Sovremennik tiyatrosu, Let’ Dance isimli oyun için web afişi	107
Görüntü 105:	Peter Bankov, Romeo ve Juliet (solda), Bir Yaz gecesi Rüyası (sağda)	108
Görüntü 106:	Julius Klinger, Berlin Theatre, 1908	109
Görüntü 107:	Kolomon Moser, Jung Wiener Theatre için afiş, 1901,	110
Görüntü 108:	Fareler ve İnsanlar, Studio Theatre Stuttgart, 1950	111
Görüntü 109:	Die Dreigroschenoper (solda), 1960, Die Dreigroschenoper, Puppentheater Berlin (ortada), 1988, Hardt Design, Die dreigroschenoper (sağda), 2006	112
Görüntü 110:	Holger Matthies’in tiyatro afişlerinden örnekler	113
Görüntü 111:	Gunter Rambow’un tiyatro afişlerinden örnekler	114
Görüntü 112:	Bosco’nun gösterim afişi. Türkiye’de bir tiyatroya asılan ilk afiş (1858)	115
Görüntü 113:	Şehir Tiyatrosu afişi, 1942	116

Görüntü 114:	Bilinen ilk sanatsal grafik uygulaması Ferah Tiyatrosu için hazırlanan afiş çalışması.	116
Görüntü 115:	Mengü Ertel'in "Varşova Tiyatro Afişleri Sergisi"nden bir fotoğraf, 1972	117
Görüntü 116:	Mengü Ertel'in tiyatro afişlerinden örnekler, Übü(solda), Carrar Ana'nın Silahları(sağda)	117
Görüntü 117:	Mengü Ertel'in tiyatro afişlerinden örnekler, Mifettiş (solda), Jan Dark'ın Çilesi (sağda)	119
Görüntü 118:	Mengü Ertel, Keşanlı Ali Destanı	120
Görüntü 119:	Yurdaer Altıntaş'ın tiyatro afiş çalışmaları, Şairin Mektupları,1961 (solda), Pembe Kadın, 1965 (sağda)	122
Görüntü 120:	Yurdaer Altıntaş, Ben Anadolu (solda), 1984, Ver Elini Yeni Dünya (sağda), 1966	122
Görüntü 121:	Yurdaer Altıntaş, Kayıplar, 1999	123
Görüntü 122:	Babalar ve Oğullar, 1983	125
Görüntü 123:	Sahte Kimlikler, 1999	125
Görüntü 124:	Kobay(solda), 1999, Kamyon(sağda), 1996	126
Görüntü 125:	Savaş İkinci Perdede Çıkacak (solda), 2007, Saatleri Ayarlama Enstitüsü (sağda), 2008	126
Görüntü 126:	İki Kişilik Bir Oyun (solda), 2012, Kuşlar Meclisi(sağda), 2015..... (http://www.bek.com.tr/ , erişim: 29.02.2016)	127
Görüntü 127:	Ankara Devlet Tiyatrosu afişleri, 2016	128
Görüntü 128:	Tiyatro İstanbul, afişleri, 2016	129
Görüntü 129:	Ankara Deneme Sahnesi Tiyatro afişleri	129
Görüntü 130:	Ankara Sanat Tiyatrosu afişleri, 2016	130
Görüntü 131:	Bo Sahne tiyatro afişleri, 2016	130
Görüntü 132:	Talimhane topluluğu tiyatro afişleri, 2016	131
Görüntü 133:	İstanbul Şehir Tiyatroları afişleri, 2016	132
Görüntü 134:	Panathenaic Amphora, M.Ö.500	133
Görüntü 135:	Magic Lantern, 17. Yüzyıl.	134
Görüntü 136:	Edwin G. Lutz'un flaş skeçler hakkındaki çizimi	135
Görüntü 137:	Edward James Muybridge'in çalışmasından kareler	136
Görüntü 138:	Kinora (solda), Kinetoskop (sağda)	137
Görüntü 139:	Saul Bass, The Man With Golden Arm, 1955	138
Görüntü 140:	James Bond, Dr No, (1962)	139

Görüntü 141:	Superman, (1978).....	140
Görüntü 142:	Günümüzden bir jenerik örneği, Eva, (2012).....	140
	(Krasner, 2013, s. 33).....	140
Görüntü 143:	NBC Kanalının Network ID'lerindeki değişimler, (1936, 1995, 2012)	141
Görüntü 144:	ZDF's Culture programı için bir show opener	142
Görüntü 145:	Cartoon Network Interstitial örneği	143
	(Krasner, 2013)	143
Görüntü 146:	Nickelodeon için Bumper örneği	143
	(Krasner, 2013)	143
Görüntü 147:	Splinter Cell Blacklist oyununda kullanılan bir hareketli grafik örneği	144
Görüntü 148:	Navigasyon arayüz örneği	144
	(http://www.medianama.com/wp-content/uploads/mmitab.jpg , erişim: 04.04.2016) ..	144
Görüntü 149:	Hard Candy Filmi Tasarlanan Hareketli Afiş.....	145
Görüntü 150:	Pulp Fiction Filmi için Hareketli Afiş Çalışmasından Kareler	146
Görüntü 151:	Inception(2010) Filmi için Hareketli afiş çalışması	147
Görüntü 152:	Terminator Genisys(2015) filmi için hareketli afiş çalışması	147
Görüntü 153:	Fight Club (1999) filmi için hareketli afiş çalışması	148
Görüntü 154:	Conan The Barbarian (2011) filmi için hareketli afiş çalışması	148
Görüntü 155:	İvanoviç karakteri başlangıç eskizleri	153
Görüntü 156:	Göz animasyonundan kareler	154
Görüntü 157:	İvanoviç tiradının afişte hareketlendirilmesi	155
Görüntü 158:	İvanoviç'in sanrıları için yapılan çalışmalar.....	155
Görüntü 159:	Woyzeck 3d modelleme aşaması	156
Görüntü 160:	3d modelleme aşaması ağaçlar.....	157
Görüntü 161:	3d modelleme orman genel görünüm	157
Görüntü 162:	3d modelleme detay	158
Görüntü 163:	Macbeth afiş çalışması için el eskizi	159
Görüntü 164:	Macbeth afiş çalışması için el eskizi	160
Görüntü 165:	Macbeth afiş çalışması için el eskizi	161
Görüntü 166:	Macbeth afiş çalışması	161
Görüntü 167:	Bir Delinin Hatıra Defteri	163
Görüntü 168:	Woyzeck	163
Görüntü 169:	Macbeth.....	164



GİRİŞ

Bu çalışmanın konusu tiyatro afişi hakkında farklı ülkelerden önem teşkil eden örneklerin biçim ve içerik açısından incelenmesi ve daha sonra ülkemizdeki tiyatro afişi örneklerinin de bu bağlamda ele alınıp, çağdaşları ile paralel bir izleğin oluşturulması ve çağın getirdiği teknolojik araçlarla birleştirildiğinde ortaya çıkan değerın gözlemlenmesidir.

Grafik tasarımın erken dönemden bu yana tarih sahnesinde ne gibi amaçla kullanıldığı genel hatları ile incelenip, afişin, grafik tasarımın bu yolculuğundaki konumu ve önemi saptanmaya çalışılmıştır. Farklı kültür ve coğrafyalarda kendine çeşitli kullanım alanları oluşturan afişin amaçlara göre bölümlenmeleri çalışmanın ilk bölümünün son kısmını oluşturmaktadır.

İçinde bulunduğu dönemin sosyal, siyasi, ekonomik kısaca kültürel yapısının rahatlıkla gözlemlenebildiği bir ifade biçimi olan tiyatronun ilk çağlardan bu yana değişen temsil biçimi ve tanımı ikinci bölümün ilk kısmında incelenmiştir. Çalışma tiyatro afişleri noktasında literatürde önem arz eden ülkelerden farklı örneklerin grafik tasarım açısından incelenip, tiyatro afişi konusunun bu coğrafyalarda genel hatlarıyla analizine olanak sağlayan örneklerle devam etmektedir.

Gelişen teknoloji ile bambaşka bir biçime bürünen iletişim yöntemleri, birçok konuda olduğu gibi grafik tasarım ve çıktıları üzerinde de radikal bir etkiye sahiptir. Üçüncü bölümde bu değişimin grafik tasarım ayağındaki karşılığı olan ve günümüzde farkında olmasakta günlük hayatımızın bir parçası olan hareketli grafiklerin başlangıçtan günümüze kadar ne gibi evrelerden geçtiği genel hatlarıyla ifade edilmektedir. Bu ön bilgi ile başlayan üçüncü bölüm, hareketli afişlerin oluşumunun tetikleyen dinamiklerin anlaşılması ve hareketli afiş örneklerinin ele alınmasıyla devam etmiş, bu yeni biçime farkındalık kazandırılmaya çalışılmıştır.

Uygulama bölümünde ise tarihte birçok basılı afiş örnekleri olan farklı ülkelerde farklı topluluklar tarafından birçok kez sergilenen klasik kabul edilebilecek tiyatro metinleri seçilerek, klasik afiş anlayışına, hareket ve ses unsuru eklendiğinde ortaya çıkan değerın, geleneksel olan basılı afişle karşılaştırılması amaçlanmıştır. Metinler analiz edilerek yaratılan imgelere, kinetik unsurlar eklenerek afişin bu değişen biçimi gözlemlenmeye çalışılmıştır.

1. BÖLÜM: GRAFİK TASARIMDA AFİŞİN YERİ VE TANIMI

1.1. GRAFİK TASARIMIN GELİŞİMİ

İlk çağlardan bu yana Descartes'in "düşündüğünü düşünebilen insan" olarak tanımladığı canlı formu, içinde bulunduğu dönemin coğrafi konumu, jeolojik yapısı gibi değişkenlerin olanak verdiği oranda iletişim kurma ve kendini ifade etme çabası gütmüştür.

Grafik tasarımın gelişimi ve temellerinden bahsedildiğinde görsel iletişim kavramı bu ifade biçiminin köklerinde kendini göstermektedir. "Görme duyusu insanoğlunun en önemli duyularındandır. Çevremizdeki nesneleri, olayları, durumları önce görerek tanımlar ve anlamaya çalışırız." (Uçar, 2014, s. 17). Bu temel girdinin çıktısı noktasında grafik tasarımı ve ürünleri, tarih içinde dönemin şartlarıyla paralel olarak çeşitlilik göstermiştir.

Sanayi devriminin üretim tekniklerinin kurallarını baştan yazmasıyla beraber, dünya, temelde sosyal ve politik ilişkilerin uzantısında birçok konuda olduğu gibi grafik tasarım anlayışında da köklü değişikliklere neden oldu.

Grafik tasarım dekoratif sanatların devriminden doğmuştur. 19. Yüzyılın sonuna dek, üretimin belirli bir talebe yanıt verdiği ekonomide, işportacılık ile tabir edilen çok yüksek olmayan adetlerde üretim yeterli olmaktayken, birkaç on yıl içinde kömür, buhar makinesi, fizik ve kimya alanlarındaki gelişmeler üretim tekniklerinde kullanılmaya başlandı. Bu tekniklerle üretimin, karlılığı önemli ölçüde artıracığının farkına varan yeni nesil girişimciler, üretime soktuğu birçok yeni buluşla işleri kökünden değiştirmiştir (Weill, 2007, s.12).

Üretimdeki bu patlamanın ilk görüldüğü, sanayi devriminin başını çeken ülkelerin, bu üretim gücünün nasıl bir erke karşılık geldiğini farketmeleri uzun sürmedi. Üretim bantlarındaki dönüm noktası kabul edilen gelişimlerle, nicel anlamda, kendi ihtiyaçlarını karşılamamanın katbekat ötesine geçen bu ülkelerde, akıllarda yeni sorular belirmeye başladı. Ürünlerin reklam ve pazarlamasının yapılması. 19. Yüzyılın ikinci yarısından bu yana dönemin teknik gelişmeleri ile beraber kendini yenileyen litografi ve fotoğraf teknikleri, çoğaltım konusundaki eski bakış açısını değiştirmiştir. "1881'de çıkan basın özgürlüğü ile ilgili Fransız yasasının birçok sansür hükümlerini kaldırarak, afişlerin resmi ilanlar için ayrılan alanlar ve kilise dışında her yere asılabileceğine izin vermesi, afiş endüstrisinde büyük bir gelişmeye yol açmıştır" (Bektaş, 1992, s. 14).

Üretim endüstrisi ve çoğaltım konusundaki engellerin ortadan kalkmasına siyasi, dini ve endüstriyel kaygıların eklenmesiyle afiş, broşür ve ambalaj gibi tasarım ürünlerinin de, bu ürünlerin tasarımının da önemi artmıştır. Bu gelişmeler bir taraftan grafik tasarımına olan ilgiyi artırıp gelişimine önayak olurken, diğer taraftan, daha sonra birçok sanat camiasının tepkisini çekecek “fordist” bir grafik üretim anlayışına yol açmıştır. Sanayi devrimi öncesi sanatçıların elinden çıkan “biricik” eserler yerini “klişe” olarak adlandırılacak işlere bırakmıştır. Bu dönemi Weill şöyle özetler “Bilimsel ve teknik gelişmeler gitgide daha düşük fiyatlar sağlayadursun, bütün sanayi hiç yaratıcılık kaygısı gütmenden, niteliksiz, birbirine benzeyen ürünler vermekle yetinir; Heryerde, zaten var olan tarzların taklitleri egemendir her yerde ve bu, bütün sanayileşmiş Batı dünyasında tepkilere neden olur” (Weill, 2007, s.13). Bu, klişeleşen örneklerin durmaksızın kopyalanma sürecine olan tepki, dönemin ruhuna ve üretim biçimine karşı geliştirilen birçok farklı tepkiye ve ifade biçimlerine önayak olmuştur.

Bu tepkilerin ilki yine 19. Yüzyılın sonlarına doğru endüstri devriminin baştan inşaa ettiği sosyal, ahlaki ve kültürel yapıya ve ürünlerine bir başkaldırı olarak, sanayi devriminin anavatanı sayılabilen topraklardan, İngiltere’den gelmiştir. Victorya döneminin endüstriyel patlamadan nasibini almış seri üretim mallarının niteliksizliğinden yakınan ve el sanatlarına geri dönüşün gerekliliğini savunan William Morris bu devrime karşı grafik tasarım anlamında ilk tepkiyi göstermiştir. Sanatlar ve El Sanatları anlamına gelen “Arts and Crafts” akımının öncüsü olmuştur.

Artan ticaret hacmi sadece endüstriyel ürünlerin sevkiyatı için gereken ulaşım ağının gelişmesine önayak olmuyor, kolaylaşan ulaşım ve seyahat olanağı ile ekonomik anlamda güçlü ülkeler daha uzak mesafelere giderek o kültüre ait örnekleri de kendi ülkelerine taşıyabiliyorlardı. Fransa’da “Art Nouveau”, Almanya’da “Jugendstil”, Avusturya’da “Secessionstil” gibi çeşitli adlar alan, farklı kültürleri de esin kaynağı edinen bu akım, öncüsü olan ülkelerde kendine has bir ifade biçimi bulmuştur. Bu yeni doğan akıma karşı yeni bir tepki geliştirmiştir. “I. Dünya Savaşının çıkmasıyla sona eren bu stili, diğer tüm sanat hareketlerinden ayıran özellik, eskiyle yeni arasında köprü oluşturmastır”(Bektaş, 1992, s. 18).

I. Dünya Savaşı grafik tasarım ürünlerinin propoganda gücünü arkasına alarak önemi ve yerini kuvvetlendirmiştir. Renkli baskı tekniklerinin de gelişimiyle hükümetler hali hazırda savaşta olmaları ve cephelerine yeni askerler kazandırmak, savaşan askerlerini güvenini tazelemek ve düşmanı kötü göstermek gibi birçok amaçla grafik tasarım ürünleri kullanmışlardır. Dönemin içinde bulunduğu savaş halinden rahatsız olan Dada gibi bazı sanat inisiyatifleri de şiir, tiyatro gibi ifadelerin yanı sıra grafik tasarım noktasında da farklı bir biçime önayak olmuştur.

İki dünya savaşı arasında diğer birçok sanat dalında olduğu gibi grafik tasarımcılar da, dönemin, Kübizm, Konstrüktivizm, Fütürizm, Süprematizm ve Gerçeküstücülük gibi yenilikçi akımlarından etkilenip, renk seçimi ve kompozisyon oluşturma konusunda bu etkiyi eserlerine yansıtmışlardır.

1930'lara gelindiğinde savaşı lehine bitirmek uğruna insan hayatının birçok alanında kendi tercihlerinin uygulanmasını şart koşan Nazi Almanyası'nın baskısı Avrupa genelinde kendini hissettirmekteydi. Kendi topraklarında bile o dönemin tasarım ve mimarlık anlayışına damgasını vuran "Bauhaus" okulunu önce baskılarla farklı şehirlere öteledikten sonra Berlin Stieglitz'de eski bir telefon fabrikasında varlığını sürdürmeye çalışan bu okulu, dönemin Nazi askerleri saldırılarıyla kapanmaya zorlamıştır. Baskılara dayanamayan ünlü okul kapılarını Almanya'da 1933'de kapatmıştır. Başta Almanya daha sonra da Avrupa genelindeki bu baskılara daha fazla dayanamayan sanatçılar, mimarlar ve tasarımcılar, Amerikaya göç etmek durumunda bırakılmışlardır. Avrupa'da yaşanan politik ve endüstriyel değişimlerle, çeşitli üsluplarla kendini yenileyen ve geliştiren Avrupa sanatçı ve tasarımcılarının, göçtükleri bu yeni kıtanın tasarım yaklaşımını etkilediği düşünülmektedir.

Farklı kıtalara göç eden ve ulaştığı ortamın üsluplarıyla tekrar yoğurulan tasarım anlayışı, İkinci Dünya Savaşı ile beraber şiddetini ve çapını artıran savaşın, propogandasını üstlenme görevini artırarak sürdürmüştür.

20. Yüzyılın ortalarına doğru hız kazanan renkli televizyon çalışmaları meyvesini verdi, 1950'lerde ABD'de ilk kez satışa sunulan televizyon, 1960'larda geniş kitlelere yayın yapmaya başladı. Film tekniklerindeki gelişmelerle beraber tasarımcı kendini bambaşka bir ifade biçiminin içinde buldu. Daha önce fotoğraf ya da baskı teknikleri ile tek bir kareyi kontrol altında tutan tasarımcı, ışın içine dödrüncü boyutun da girmesiyle beraber zaman kavramını da tasarım yaklaşımının içine katmak durumunda kaldı. Film jeneriklerinde erken dönem örnekleri gözlemlenebilen bu yeni biçim, yeni ifade biçimlerinin habercisi olmuştur.

1950'lerde Alan Turing farklı amaçlarla geliştirdiği ve bir makinenin düşünüp düşünemeyeceği fikrinin ortaya atıldığı bir cihazı gün ışığına çıkarmıştı. Bu, dünya tarihinde birçok örneğinin görülebileceği, önceleri savunma sanayi için kullanılan, sonraları günlük yaşamda kullanım olanağı bulan birçok teknolojiye yalnızca bir tanesiydi. Alan Turing tam olarak günümüzdeki anlamını karşılamasa da bilgisayar fikrinin temellerini o yıllarda atmıştır. Ebatları ve işlem hızı bakımından başlangıcından bu yana birçok biçimsel yenilik ve teknolojik basamaktan geçen bu cihaz, 1960'ların sonunda devrimsel bir geçiş yaşamıştır. "Bu kadar küçük imal edilebilmelerinin temel nedeni 1969 yılında yarı iletkenler ile çok küçük alanlara sığdırılabilen devreler yapılabilmesidir. Şu anda kullandığımız bilgisayarlar Intel'in ilk işlemci unvanına sahip olan 4004'ten sonra bilgisayar teknolojisi hız kazanmıştır (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar>, 12 Ekim, 2015).

Bilgisayar teknolojilerindeki bu devrimsel adımlar, üretiminde daha ekonomik ve daha hafif maddelerin denenip başarı sağlanması ile beraber birim maliyetinin de önemli ölçüde düşmesini sağlamıştır. Bu düşüş ilk dönemlerinde belirli bir amaç ve zümreye ait olan bu makinenin, reklam ve pazarlama stratejilerinin de yardımı ile kullanım alanını ve kullanıcı sayısını çok kısa zamanda artırmıştır.

Dijital dünyaya atılan bu büyük adımla beraber, birçok sektör kendine bu pastadan pay almakta gecikmemiştir. Geleneksel yöntemlerle yapılan dizgi ve baskı teknikleri, dijital görüntü işleme teknolojilerinin gelişimi ve bu gelişim için üretilen yazılımlarla beraber tasarım alanını bambaşka bir boyuta geçirmiştir. "İlk kez 1985 yılında Adobe, Aldus, Apple, Linotype ve Quark (1987) adlı firmalar tarafından kullanılan bu terim, matbaacılık sektörüne getirdiği yeniliklerle Gutenberg tarafından bulunan ve 500 yıllık geçmişe sahip olan matbaacılığı kökten ve devrim niteliğinde değiştirmiştir" (https://tr.wikipedia.org/wiki/Masaüstü_yayıncılık, 12 Ekim 2015).

"Teknolojik gelişmeler, grafik tasarımı dil ve biçim yönünden oldukça etkilemiştir. Post-Modernist tasarımlarda izlenen, görsel efektlerle yüklü imge kalabalığının en önemli nedeni; bilgisayar teknolojisi. 1980 ve 1990'ların grafik ürünlerini dijital bilgisayarlar ve lazer teknolojisi biçimlendirmektedir. Buna karşın; günümüzde bazı tasarımcılar, bilgisayarın tasarım işlevini sıradanlaştırdığını ve bu yüzden tasarımcının bir yaratıcı olarak kendi rolünü yeniden tanımlaması gerektiğini savunmaktadır (Becer, E. 1997, s. 111-112)

Yaşanan bu köklü değişimle beraber grafik tasarımcılar daha önce hiç kullanmadıkları bir araçla görsel iletişime müdahale olanağı bulmuşlardı. Geri alınabilir, tekrarlanabilir, başkalaştırılabilir manipülasyon olanakları ile tasarımcının

geleneksel araçlarla ulaşabileceği sonuçların sayısını ve çeşitlenmesini katbekat artırmaya olanak vermiştir. 20. Yüzyılın son dönemlerine kadar el hüneriyle kendini gerçekleyen tasarımcılar, yeni tasarım üslubunun büyük ölçüde sayısal ortama taşınması, yazılımlar ve işlemcilerin yardımıyla, tasarım sürecinin mayasını değiştirmiştir.

Rivavelarde'ye göre: 90'ların başından bu yana bilgisayarlar yeni kodlar yaratmamıza olanak tanıdı. Bu çok iyi bir şey, fakat aynı zamanda bu durumun riski; en son yazılımların yardımıyla çok kısa bir zaman diliminde yaptığımız tasarımların ömrünün bir ya da iki yıldan fazla olmamasıdır. Kısa zamanda meydana gelen çok güzel olduğunu düşündüğümüz yenilikler, şu anda bize güzel görünüyor. Bu şu demek, grafik tasarımı, tasarımcı ve bilgisayar arasındaki ilişki çok genç ve önlerinde alacakları uzun bir yol var (Fiell, P. 2002, s.484).

Bilgisayar destekli tasarım birçok konuda kolaylık sağlarken bu ilişkiden kuşku duyanların ötesinde teknolojinin tasarım bilincine zarar vereceğini düşünenler de olmuştur. Jessica Helfand "Bana kalırsa tarzın, içeriğin ayağını kaydıran bir yönü var. Bireysel teknolojilerin yükselişi ve yayılmasının insan nezaketi üzerinde kötü bir etkisi olduğunu düşünüyorum. Ayrıca bence tasarımcılar giderek ilgisiz hale geliyor." (Armstrong, H. 2012, s. 120) İfadesiyle bu yeni biçime olan tepkisini göstermiştir.

1960'ların sonlarına doğru geliştirilmeye çalışılan tek şey Turing'in makinesi değildi. Amerika Birleşik Devletleri bu yıllarda savunma sanayi için bir sistem üzerinde çalışıyordu, bu sistemin daha sonra adına internet diyeceğimiz devasa ağı yapı taşı oluşturduğu söylenebilir. Bu iletişim ağı önceleri üniversiteler tarafından kullanılmaya başlandıktan sonra kişisel bilgisayarların da yaygınlaşmasının kolaylığı ile ev kullanıcısına ulaşması fazla zaman almadı. Bu yeni iletişim biçimi daha önce deneyimlenen radyo veya televizyondan daha hızlı yayılıyordu. Bu yayılımın insanlararası iletişimin hızında da radikal bir artışa önayak olduğu düşünülebilir. Ulusal ve uluslararası iletişimi hızlandıran bu ağ sayesinde kültürlerarası temas ve etkileşim de hız kazandı. Bu yeni iletişim biçimi beraberinde birçok yeni ve tasarlanması gereken alan ve tanımlanması gereken yeni medyalar ortaya çıkardı.

Yaşanan bu gelişmelerle grafik tasarımcıların araçlarının ve alanlarının değiştiği gibi üsluplarının da etkilendiği düşünülebilir. "Günümüzün grafik ürünlerinde; Pop Sanatı, Yeni Dışavurumculuk ve Post-Modernizm gibi birçok değişik stil ve üslubun etkilerini görmek mümkündür. Yaratıcı düşünce ve felsefenin yanısıra; bilimsel buluş ve teknolojiler de tasarım üsluplarını yönlendiren etkenler arasındadır. Film, video ve

bilgisayarlar bugünün grafik tasarımını biçimlendiren yeni medyalar olmuştur” (Becer, E. 1997, s. 112).

Dünya savaşları, endüstriyel ve teknolojik devrimlerle beraber günümüze geldiğimizde, kendimizi Faucault’a göre “Bilmeceli ve rahatsız eden bir dönem”de buluyoruz. Değişen dünya düzeni, modernizmin etkilerini yavaş yavaş zayıflatıp yerini farklı dinamiklerle şekillenen bir döneme bırakmaktaydı. Lyotard’a göre postendüstriyel toplumlara girilmesiyle, kapitalizmin mantığının değişmesiyle, Hal Foster’ın “yüzeyi şaşmış kültür olarak adlandırdığı popüler ve ciddi kültür arasındaki hiyerarşinin yok sayılmasıyla birlikte sanat anlamında da postmodern bir çağa girmiş olduğumuz söylenebilirdi. (Akay, A. 2013, s.1, 28)

İçinde bulunduğumuz bu yeni çağda grafik anlatım biçimleri ve uygulama alanları da bir hayli genişlemiştir. İlk çağlardan bu yana süregelen görsel ifade biçimi ve iletişim ihtiyacı, farklı sanat disiplinlerinin birarada çalıştığı günümüz örneklerinde, grafik tasarımı birçok alanda görebilmemizi mümkün kılmıştır. Sinema filmlerinden müzik kliplerine, tiyatro oyunlarından, sahne performanslarına, bilgilendirme grafiklerinden animasyon filmlere, birçok deneysel sanat eserinde de kullanılan grafik tasarımı değişen çağla beraber kendini yenilemektedir.

1.2. AFİŞİN TANIMI

Türk Dil Kurumu’na göre; “Bir şeyi duyurmak veya tanıtmak için hazırlanan, kalabalığın görebileceği yere asılmış, genellikle resimli duvar ilanı, ası.” Olarak tanımlanan afiş, kelime kökü olarak dilimize Fransızca “affiche” ‘den geçmiştir. Kelime İngilizce’de “Poster”, Almanca’da “Plakat” olarak çevrilir. Afiş, günlük hayatımızda duyurulması istenen bilginin, iletilmesi istenen mesajın aktarımında etkili grafik tasarım ürünlerinden biridir.

Afişleri günlük hayatlarımızın aynası ve sosyal, ekonomik ve kültürel olayların barometresi olarak tanımlayan Josef ve Shizuko, Müller Brockmann, her afişin bizim algımıza; bir ürünün reklamını yapmak, bizi bir eğlenceye davet etmek ya da bir kampanyayı duyurmak gibi mesajlar ulaştırdığını ekliyor. Pratik anlamda afiş, politik durum, hükümetin tutumu, başlıca finansal problemler ve de çeşitli sorunlar için geleneksel ya da hayalgücüne dayalı çözümler hakkında mesaj taşıyabilen bir iletişim aracı olarak nitelendiriliyor. (Josef ve Shizuko, M. Brockmann, 2005, s.12)

Günümüzde kitle iletişim araçlarını etkin kullanmanın gücü gözardı edilememektedir.

20. Yüzyılın başında radyo kitlelere haber yaymanın ne kadar önemli bir araç olduğunun ilk mesajlarını verirken, 1930'ların başında günümüzde de hala etkin bir kitle iletişim aracı olan televizyon, radyodaki ses iletimine görüntüyü de ekleyerek kitlelere mesaj iletme konusunda iddiasını artırmıştır. Günümüz dijital çağına internetin de eklenmesiyle zaman zaman kaotik denilebilecek bir düzende iletişim sağladığı söylenebilir. Afiş'in bu kadar iletişim medyasının arasında, iddiasını koruyup, sürdürmesini sağlayan özelliğinin kamusal bir iletişim aracı olmasından geldiği düşünülebilir. Diğer mecraların, elektrik bağlantısı olan sabit ekran veya cihazlardan meydana geldiği düşünülüğünde, afişin kamusal görüş alanlarımıza yerleştirilmiş belki binlerce kopyası, onun bilincimizde yer etmesini kolaylaştıran ve etkinliğini artıran özelliklerinden birkaçı olarak düşünülebilir. Jonathan Ellery afişin bu durumunu; Bazen çok karmaşık olduklarını, onları okumak zorunda olmadığımızı ya da bazı durumlarda ortada okunacak bir şeyin bile olmayabileceğini belirtiyor ama bunlara rağmen mesajı yine de iletebilen araçlar olduğunu da ilave ediyor.

Toplumlar için son derece önemli bir rol sahibi olan afiş, bir kitle iletişim aracı olarak, etkinlik tanıtımından ürün satışına, politik savaşımlardan, propogandaların duyurulmasına kadar hem barış hem de savaş zamanında kullanılmıştır. Bir sanat eseri olarak da afişler, popüler sanatın önemli ölçüde gözönünde bulunan elemanlarıdır. Günümüzde sayısız etkinlik, müzeler ve çeşitli yayınlar afiş tasarımının önemli bir yere koymakta, dünya genelinde afiş toplayıp onları hazine olarak gören birçok gönüllü de bulunmaktadır. Grafik tasarımın bu klasikleşmiş ifade biçimi olan afiş- yüzyıllar boyunca özünden birşey kaybetmemiş- günümüzde de önemli ve etkili olmaya devam etmektedir (Rivers, 2007, s.8)

1.3. AFIŞİN GELİŞİMİ VE KULLANIM ALANLARI

Bir şeyi duyurmak, tanıtmak ya da iletmek amacıyla kullanılan afişin farklı uygulamalarını eski uygarlıklarda görmek mümkündür. Ancak günümüzün tanımıyla modern afişin ortaya çıkışı 19. Yüzyılın ilk çeyreğine denk gelen zaman diliminin Avrupasında ortaya çıkmıştır.

“Alois Snefelder’in litografiyi keşfetmesi (1796-8) sanatçılara daha önce o güne kadar görülmemiş bir reproduksiyon tekniğine olanak vermişti. Bu düz baskı sistemi, siyahtan beyaza tüm tonlarla ve sınırsız sayıda kopya alabilmeyi mümkün kılmıştı. Sanatçılar, orijinal çizimlerdeki ton farklarının, baskı safhasındaki kopyalarında da aynı başarıya ulaşılabilceğini gördükleri için bu yöntemi kullanmakta istekliyidiler. 1827’de kromalitografi (renkli baskı) kullanılmaya başladığında litografinin zaferi durdurulamaz hale gelmişti” (Josef ve Shizuko Müller Brockmann, 2005, s.26)

CHAMPFLEURY – LES CHATS



Un volume illustré, Prix 5 Francs
En Vente ici.

Görüntü 1: Manet tarafından tasarlanan Kitap Afişi, Paris, 1869

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/84/PP_D041_champfleury_les_chats_by_edouard_manet.png



Görüntü 2: Sirk Afişi, Berlin, 1880.

Kopyalamayı önceki tekniklere göre çok daha zahmetsiz hale getiren bu gelişme, afiş üretiminin ebatları noktasında da sıkıntıyı ortadan kaldırmıştır. Bu yenilik afiş tasarımının gelişimi için de bir dönüm noktası olarak kabul edilir. “19. Yüzyılın ikinci yarısında, litografide gösterilen gelişmeler afişin gelişimini başlatır. Koskocaman baskı makineleri yatay olarak, 120x160cm. boyutuna (Bkz. görüntü 2) varan büyüklükteki baskıların yapılmasını sağlar” (Weill, 2007, s.13).

Bu dönemi ve afişlerini başlangıç noktası olarak aldığımızda, dönemin gerekleri ve koşulları açısından afişin gelişimini ele almanın daha doğru olduğu söylenebilir.

“Afişin gelişimi, ünlü sanatçıların yarattığı başyapıtlar açısından ele alınabileceği gibi, çağımızda daha geçerli olan bir yaklaşımla, afişin şu kendine özgü iki niteliğinin ortaya koyduğu sanatsal sorunlar açısından da ele alınabilir: Birincisi afişteki yazı ve resim kısımlarının birbiriyle bütünleşebilmesi ve ikincisi, belli bir afişin sonsuz kere çoğaltılabilme özelliği. Kitlesele üretim, kişinin özgün baskıya verdiği önemi doğurmuş ve kopyalar arasındaki farkın önemini iyice azaltmıştır. Daha sonraları ise, afiş koleksiyoncularının ortaya çıkmasıyla, afiş için geleneksel bir pazar doğmuş ve böylece ilk baskı kopyaları, bir resim bir gravür, litograf ya da bir serigraf gibi değerlendirilmeye başlanmıştır. Ancak, afiş sanatını anlayabilmek için, biz onun esas işlevini gözönünde tutmalı ve yaratılmasının nedeni olan, kitleler üzerindeki etkileri açısından ele almalıyız. “ (Quintavalle C. A. 1978, Afiş Sanatının Gelişimi. *Mimarlık*, 2, 16., s. 7)

19. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren basın özgürlüğünü ve dönemin sanat hareketi olan Arts and Crafts'sı da arkasına alan Fransız sanatçı/tasarımcılarından Jules Cheret'in erken dönem afiş yaklaşımına bambaşka bir boyut kazandırdığı ifade edilebilir. Cheret önceleri estetik bir yaklaşımdan ziyade duyuru niteliğinde olan afiş tasarımına alternatif bir bakış açısı getirmiştir. Afiş yüzeyine, günümüzde de etkileri gözlemlenebilecek yenilikler getirdiği söylenebilir. "Arts and Crafts hareketi grafik sanatı için yeni bir yön yaratmış ve Jules Cheret bu yönde atılım yapan ilk sanatçı olmuştur. Modern afişin babası olarak uzun yıllar resimli litografik afişlerin, sadece duyuru niteliği taşıyan tipografik harf tasarımıyla düzenlenen afişlerin yerini alması için çaba göstermiştir" (Bektaş, 1992, s. 18-19).



Görüntü 3: Jules Cheret tarafından hazırlanan monokromatik afiş örneği, Paris, 1886
<http://havingalookathistoryofgraphicdesign.blogspot.com.tr/2012/06/cheret-and-grasset.html>

Cheret tasarımlarını, geniş alanlardaki uyumlu biçimlere birkaç parlak renk ekleyerek çok güçlü ve etkili hale getiriyordu. Arkaplanla desteklenecek şekilde, birçok figürü küçük gruplarda topluyordu. Cheret sıklıkla da tek bir figürü tasarımın ortasına yerleştirip, büyük okunaklı bir tipografi ile afişlerini tasarlıyordu. İzleyicisine gülümseyen, dans edercesine hareket eden, eğlenen mutlu kadınlar Cheret'nin neredeyse tüm afişlerini özetliyordu. (Josef ve Shizuko Müller Brockmann, 2005, s.26)



Görüntü 4: Jules Cheret tarafından hazırlanan Redoute des Etudşaints afişi, Paris, 1886
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2f/Cheret%2C_Jules_Redoute_des_Etudiants_%28pl_85%29.jpg, Eylül, 2015)



Görüntü 5: Jules Cheret tarafından hazırlanan ünlü Amerikalı dansı için tasarladığı afiş,
Paris 1893.
<http://cs.nga.gov.au/IMAGES/400/9130.jpg>

Dönemin Fransası afiş tasarımı yön veren birçok tasarımcıya ev sahibi olmuştur. Eugene Grasset, Teophile Alexandre Steinlen gibi afiş tasarımcılarının yanında, Cheret gibi afiş tasarımı yeni bir yaklaşım getiren Henri de Toulouse Lautrec gibi tasarımcılar da yer almıştır (Bkz. görüntü 6).



Görüntü 6: Henri de Toulouse Lautrec tarafından hazırlanan Moulin Rouge afişi.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/it/c/c1/Moulin_rouge_La_Goulue.jpg

Fransa’da salt mesaj ileten afişler yerine, ortam illüstratif afişlerle yeniden biçimlenmektedir. O dönemin henüz yeni olarak adlandırılabilir estetik kaygısı taşıyan afişlerinin, çağdaşlarına öncü olduğu söylenebilir.

“Moulin Rouge’un müdürü Zidler 1891’de Toulouse-Lautrec’ten Cheret’nin yerini almasını istediğinde, ortaya iki farklı yaklaşım çıkar: Cheret’nin dıştan bakan alegorisine Lautrec içeriden görülen doğrucu bir sahneyle yanıt verir. Denetim altındaki renklerin şatafatına La Goulue’nün eteğine dönüşen kağıdın aklıyla eşlik eder ve siyah yeniden işin içine karışır” (Weill, 2007, s.18)

Fransa’da vücut bulan Art Nouveau akımı ve afiş anlayışının farklı coğrafyalarda farklı ifade biçimleri ve kültürleri ile şekillenmesi çok zaman almamıştır. İngiltere’de Aubrey Beardsley dönemin ruhuna uygun afişlerle bu tasarım ruhunun kuzeye doğru çekilmesinde öncü olmuştur. Beardsley’in tasarımlarının sergilendiği “The Studio” dergisi, Charles Rennie Mackintosh, Herbert Mc Nair ve iki kız kardeş Margaret

Macdonald ve Frances Macdonald ismindeki, “Four Macs”(Dört Mac’lar) olarak adlandırılan tasarımcıları da etkilemiştir.Bu durum; Glasgow Okulu adında Fransız afiş anlayışındaki çiçek motiflerinin ve yuvarlak öğelerin kullanıldığı üslubun yerine, ovaler daireler ve yaylar kullanarak dönemin tasarım anlayışının yeniden şekillenmesinde etkili olmuştur (bkz. görüntü 7).



Görüntü 7: Herbert Mcnair Margaret Francis Macdonald Güzel Sanatlar Enstitüsü ve bir müzikal için tasarladıkları afiş, Glasgow, 1895.
<http://flommus.tumblr.com/image/20976327611>

20. Yüzyılın ilk çeyreğine doğru Avrupa’daki siyasi karışıklık sebebiyle tasarımcılar ve sanatçılar, nispeten daha özgür ve el değmemiş bir coğrafya olarak Amerika’yı güvenli bir yer olarak görmüşlerdir. Art Nouveau’nun Amerika’da benimsenmesi bu stilin Fransa ve İngiltere’den taşınmasıyla gerçekleşmiştir. Önceleri Grasset’ye ısmarlanan işler gemiyle Amerika’ya taşınırken, daha sonra İngiltere’de ve Paris’te eğitim gören sanatçıların Amerika’ya göç etmeleriyle yaygınlık kazanmıştır (Bektaş, 1992, s. 27).

Will Bradley, Avrupa'dan esen Art Nouveau rüzgarının Amerika'daki en önemli temsilcilerinden biri olmuştur. Bradley'in Lippincott's dergisi için yaptığı afiş incelendiğinde, Glasgow okulunun Avrupa'nın kuzeyinde başlattığı, Art Nouveau üslubundan farklı olarak kullanılan, ovaller, daireler ve yayların aksine Bradley, Art Nouveau dönemi afiş biçiminin Fransa'daki erken dönem örneklerinden etkilemiştir (bkz. görüntü 8).



Görüntü 8: Will Bradley'in Lippincott's dergisi için yaptığı afiş çalışması.
<http://artnouveau.randallbruder.com/>

Avrupa'ya geri döndüğümüzde dönemin Viyana'sında alternatif afiş yaklaşımları kendini göstermeye başlamıştır. Fransız illüstratif yaklaşımına baş kaldıran İskoç ve İngiliz üslubunun bu kez ve daha iddialı bir şekilde kendini Avusturya'da gösterdiği söylenebilir. Kurucusu Gustav Klimt olan ve "Ayrılma" Anlamına gelen "Seccessionstil" veya "Wiener Seccession" tasarım üslubunun tüm gündelik yaşamda da benimsenmesi gereken bir yaklaşım olduğunu düşündürmüştür.

“Secession” sanatçıları topluluğu Viyana’da, tüm eski normların denize dökülmesi ve “sanatsal yaratımın yeniden doğması” düşüncesiyle 1897’de kuruldu. İçlerinde Josef Hoffman, Joseph Maria Olbrich, Koloman Moser, Alfred Roller, Egon Schiele, Gustav Klimt ve Oskar Kokoschka’nın da bulunduğu topluluk yeni Avusturya poster anlayışını: en az gölgelendirme ile belli başlı renkleri kullanarak, çok sade bir anlatım biçimine gidilmesi gerektiği şeklinde ifade etmiş ve bu yaklaşımı manifestolarında belirtmişlerdir. (Josef ve Shizuko Müller Brockmann, 2005, s.26)



Görüntü 9: Will Bradley’in Lippincott’s dergisi ve Koloman Moser, sergi afişi, için yaptığı afiş çalışmaları.

<http://secession.nyarc.org/omeka/items/show/5>
<http://onlinelibrary.wiley.com>

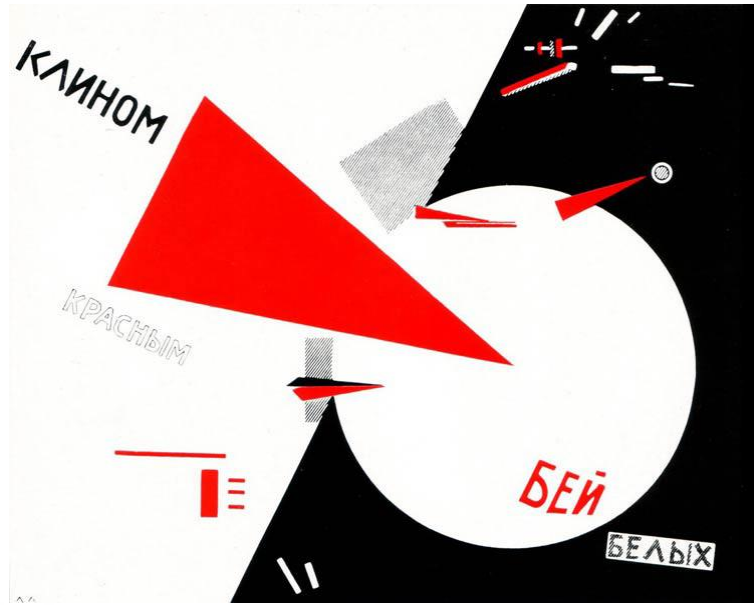
20 Şubat 1909’da “La Figaro” gazetesinde yayımlanan, İtalyan şair Filippo Marinetti’nin fütürist manifestosu, tipografi kullanımına, hem sayfa düzenlemelerinde hem de afiş içindeki yerine bambaşka bir bakış açısı kazandırdığı düşünülebilir.

Birinci Dünya Savaşı katliamlarına duyulan nefretle Zürih’te baş gösteren Dada’nın başkaldıran ve alaycı tavrı da o döneme kadar Avrupa ve Amerika kıtasında farklı ifade biçimlerine bürünen afiş tasarımı ilkelerini zorlamaya ve farklılaştırmaya devam etmiştir.



Görüntü 10: Marcel Janco'nun Dada akşamı için tasarladığı afiş, 1918.
<http://www.dadart.com/dada-media/Janco-dada-poster-p.jpg>

Kazimir Maleviç beyaz üstüne siyah karesiyle dönemin Rusya'sında süprematizm akımının filizlendirilmesi, Aleksei Gan'ın kaleme aldığı konstrüktivizm broşürü ile içinde bulunduğu dönemin de etkisiyle, Rus sanatında konstrüktivist yaklaşımın yaygınlaşması, Rus yapısalıcı afiş anlayışının temellerini oluşturduğu düşünülebilir. Dönemin adından en çok söz ettiren mimar ve grafik tasarımcılarından biri olan El Lissitzky, fikirlerin yoğunlaşması ile kelime öbekleri arasında kurduğu paralelliği şöyle ifade eder; "Düşünceleri bir düzene koyan harfler ve noktalama işaretleri hesaplamalarımıza dahil edilmelidir; Tipografi görsel algıyı oluşturacak biçimde yoğunlaştırılmalıdır" (Margolin, 2012, s. 53). "Beyazları Kırmızı Kamayla Vurun" isimli afişi ile kendisinin ve dönemin Rus afiş anlayışını yansıttığı söylenebilir (bkz. görüntü 11).



Görüntü 11: El Lissitzky'nin "Beyazları Kırmızı Kamayla Vurun" afişi, 1919.
<http://www.designishistory.com/1920/el-lissitzky/>

Birinci dünya savaşından ağır yaralı olarak çıkan Almanya'da ise grafik ve afiş tasarımı uzun süre etkisinde bırakacak bir oluşum yeşermekteydi. Weimar Art and Craft okulunda yöneticilik yapan Walter Gropius yeni bir eğitim ve tasarım anlayışı getirmek için Weimar Sanat Akademisinin adını Devlet Bauhaus Okulu (Das Staatliche Bauhaus) olarak değiştirdi. Dönemin gazetelerinde yayımlanan Bauhaus manifestosuyla da Gropius tasarım eğitiminde ve yaklaşımında neleri hedeflediğini açıkladı;

...okullar yeniden eski atölye hallerini kazanmalı. Motif tasarımcısı ve uygulamalı sanatçının yalnızca çizim ve resimden oluşan dünyası yeniden şeylerin inşa edildiği bir dünya haline gelmeli. Yaratıcı faaliyetten zevk alan bir genç, şimdi de kariyerine eskiden olduğu gibi bir zanaat öğrenerek başlarsa, becerileri muazzam şeyler başarabileceği zanaatlara ayrılacağı için, üretken olmayan "sanatçı" artık kifayetsiz sanatkârlığa mahkûm edilmeyecek.

...Bu yüzden zanaatkârlar ile sanatçılar arasında kibirli bir sınır oluşturan sınıf farkları olmaksızın yeni bir zanaatkârlar birliği yaratalım! Geleceğin yeni inşasını birlikte arzulayalım, tasarlayalım ve yaratalım

(<http://acikhavasiir.blogspot.com.tr/2011/03/bauhaus-manifestosu-tum-yaratc.html>, 27 Ekim, 2015)

Bünyesinde farklı dönemlerde farklı disiplinden birçok önemli ismi barındıran okulun sanatçıları arasında; Josef Albers, Herbert Bayer, Max Bill, Lyonel Feininger, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Laszlo Moholy-Nagy, Joost Schmidt gibi isimler bulunuyordu.

Laszlo Moholy-Nagy Bauhaus okulu ve kendi tasarım anlayışını şöyle özetliyordu; Tipografiyi iletişimin en etkili araçlarından biri olarak görmekteyim, Bauhaus tipografisi ve tasarımı açık ve anlaşılır bir görünme, ekonomik ifade ve nesnellik anlayışına göre temellenmektedir. (Josef ve Shizuko Müller Brockmann, 2005, s.120).



Görüntü 12: Joost Schmidt Bauhaus sergi afişi, 1923.

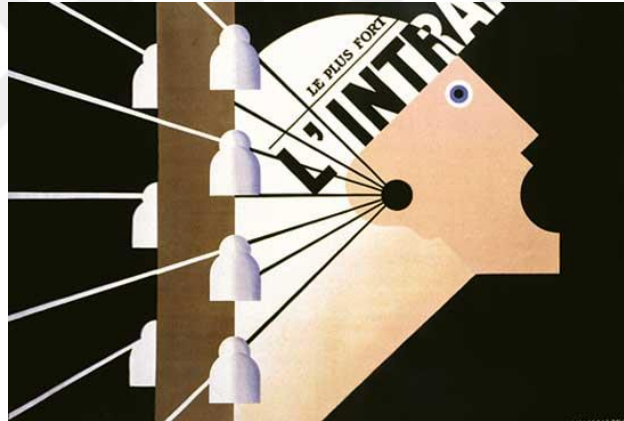
<http://gallery-21.livejournal.com/photo/album/510/?mode=view&id=72009&page=2>

Avrupa'daki uluslar, Birinci Dünya Savaşı'nın etkilerinden sıyrılıp normal yaşama yavaş yavaş dönmeye başlamışlardı. Üretimin neredeyse tüm çıktıları savaş ekonomisini desteklemeye yönelikti. Savaşın sona ermesi ile bu üretimin yönü barış dönemi gereksinimlerine doğru yöneldi ve kazanan ülkeler için refah dönemi başlamış oldu. Kübizmin mekânsal düzenleme ve sentetik betimlemeri, Fütürizm'in görsel anlatıma getirdiği dinamizm, resimlemede yeni ve önemli yönelişlere esin kaynağı oldu. Jean Carlu, Austin Cooper, Paul Colin, Joseph Binder gibi tasarımcıların yanında, A. M. Cassandre ve E. McKnight Kauffer gibi isimler de dönemin modernizmini afiş tasarımlarına yansıtmıştırr. Kauffer'in Daily Herald için, (bkz. görüntü 13) Cassandre'nin ise L'intransigeant gazetesi için (bkz. görüntü 14) yaptıkları afiş tasarımlarında modernist etkileri görmek mümkündür. Bir eleştirmen Cassandre'nin afiş anlayışını şu cümlelerle eleştiriyor; "Onun afişleri, ilerlemeye duyulan güvenin resme dönüşmesi, teknik dünyanın yapısına duyulan sarsılmaz güvenin ifadeleridir" demektedir. (Bektaş, 1992, s. 97, 98, 99)



Görüntü 13: E. Kauffer Daily Herald için tasarladığı afiş.

<https://cherrypottswriter.files.wordpress.com/2011/10/soaring-to-success.jpg>



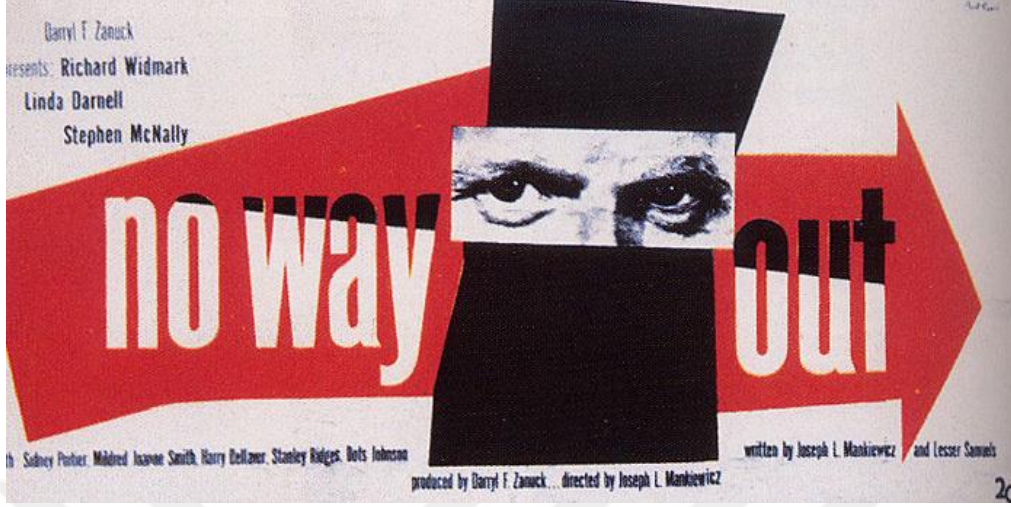
Görüntü 14: A. M. Cassandre L'intransigeant gazetesi için tasarladığı afiş.

<http://www.barkinkilicaslan.com/wp-content/uploads/2015/08/73227-004-CDDE2764.jpg>

Amerika kıtasında da modernizmin afiş tasarımı üzerindeki etkileri izlenebiliyordu. Bu coğrafyada modernizm öncüleri arasında sayılabilen isimlerden biri de Paul Rand idi. Çağdaşlarından biri olan Laszlo Moholy-Nagy, Rand'in tasarım anlayışını şöyle özetliyordu; "Genç Amerikan tasarımcıları arasında Paul Rand en iyi ve en yeteneklilerinden biriydi. O bir ressam, yazar, endüstriyel tasarımcı ve reklamcıydı. O şairane dilini ve iş adamlığını kullanan bir idealist ve realistti. O tasarım sorunlarını analiz edebilen fakat sınırsız bir hayalgücüne sahip biriydi.

(<http://www.iconofgraphics.com/paul-rand/>, 28 Ekim, 2015)

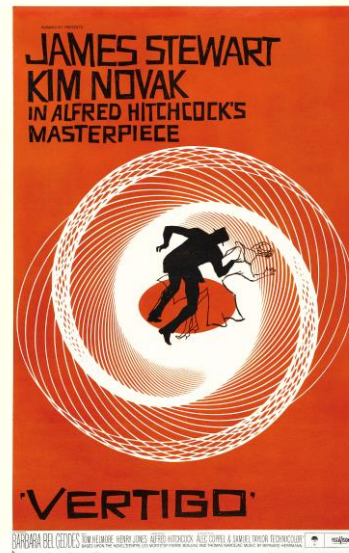
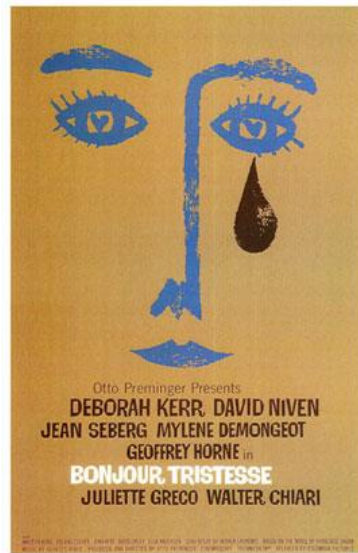
Bu yaratıcı üslubu, kolaj tekniğini kullanması ve alternatif yaklaşımı Rand'in dönemin filmleri için yaptığı afişlerinde de kendini göstermektedir.



Görüntü 15: Paul Rand “No Way Out” filmi için tasarladığı afiş, 1950.

<https://meansheets.files.wordpress.com/2010/04/no-way-out-paul-rand2.jpg>

Dönemin Amerika’sı için bir diğer önemli modernist grafik tasarımcılardan birisinin de Saul Bass olduğu söylenmektedir. Bass’ın afişlerinde kullandığı kendine has desen anlayışı, yalın ama çarpıcı üslubu, etkili renk kullanımı ve özgün tipografisi ile film afişlerine alternatif bir yaklaşım getirdiği düşünülebilir.



Görüntü 16: Saul Bass “Bonjour Trieste” ve Vertigo” film afişi, 1959 1958.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/28/Bonjour_Tristesse_film_poster.jpg
http://cdn8.openculture.com/wp-content/uploads/2014/02Vertigomovie_restoration.jpg

Afiş tasarımının gelişimi sözkonusu olduğunda, üzerinde bulunduğu topraklarda birçok kültürel ve siyasal dalgalanmalar yaşamış olan ve bu yaşanmışlığı afişlerine de yansıtan, dönemin afiş anlayışına alternatif ve özgün çözümler sunan, etkileri günümüzde de gözlemlenebilen Polonya afiş üslubunun önemli bir yeri olduğu düşünülebilir. Polonya afiş üslubunun birçok kültür ve coğrafyanın afiş tasarımının gelişimi üzerinde etkisi olduğu açıktır. Bu etkileri daha iyi anlamak için dönemin ve o kültürün afiş tasarım anlayışını etkileyen etmenlerin de göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Dönemin Polonyasında önemli kısmını Varşova Üniversitesi Mimarlık Fakültesi öğrencilerinin oluşturduğu, afiş tasarımcılarının arasında bugün de Polonya afişinin babası olarak görülen Tadeusz Gronowski isimli öğrenci de bulunuyordu. (www.babilkuyusu.com/b-post/polonya-poster-sanati, Ocak, 2015).



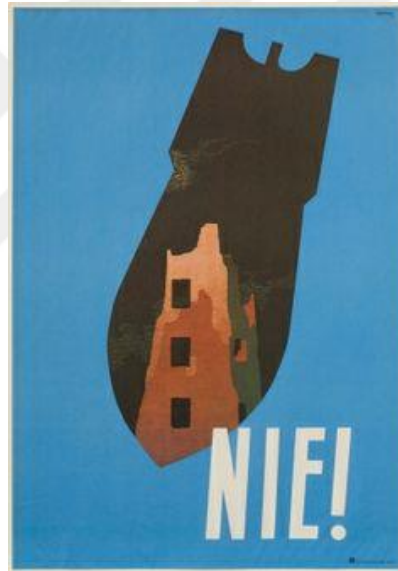
Görüntü 17: Tadeusz Gronowski "Wirtz Printers" için tasarladığı afiş, 1936
<http://50watts.com/Take-a-Look-at-Me-Now-2>

Gronowski'nin özgün deseni ve etkili renk kullanımıyla erken dönem Polonya afiş tasarımcıları arasında önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir.

Konumundaki stratejik önem sebebiyle Polonya, iki dünya savaşında da ağır yaralar almış ve ülke olarak birçok alanda yeniden yapılanma sürecine girmiştir.

“Hitler’in Yıldırım Kuvvetleri 1 Eylül 1939’da, savaş ilan etmeye gerek duymadan, Polonya’yı kuzey, güney ve batıdan istila etmişlerdi. 17 gün sonra ise Sovyet orduları duğudan Polonya’ya girdi ve yedi yıl süren bu savaş döneminde Polonya bir harabeye döndü. Polonya savaşta görülmemiş bir insan kaybı, harab olmuş bir endüstri, mahvolmuş bir tarım ve yerle bir olmuş bir başkent Varşova ile çıktı. Toplumsal ve kültürel yaşamın birçok alanında olduğu gibi, matbaacılık ve grafik tasarım da neredeyse yok olmuştu. Böylesine bir harabeden uluslararası nitelikte ün kazanacak olan, Polonya afiş sanatı okulunun çıkabilmesi, insanlığın kendini yeniden diriltebilme gücü adına örnek bir başarı olmuştur” (Bektaş, 1992, s. 178).

Savaşın ardında bıraktığı yıkıcı izleri afişlerine taşıyan ve adından söz ettiren bir diğer Polonyalı afiş tasarımcısı ise Tadeus Trepkowski’dir. Kırk yaşında hayatını kaybeden Trepkowski, Savaşın yerle bir ettiği, savaş sonrası her dört binadan yalnızca birinin ayakta kaldığı bir Varşova’da savaşa olan tepkisini, yalın ve etkileyici üslubuyla ifade etmektedir.



Görüntü 18: Tadeus Trepkowski’nin savaş karşıtı afişi, 1953.

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/ef/88/72/ef8872b46c15d68e655a1b1364921d2c.jpg>

Aralarında Josef Mrosczak, Wiktor Gorka, Jan Lenica, Franciszek Starowieyski, Waldemar Swierzy, Maciej Urbaniec, Roman Cieslewicz, Marek Freudenreich, gibi tasarımcılar Polonya afişinin önde gelen isimleri arasında sayılabilir.

“Polonya ekolünden birçok afişte fantastik gerçeküstücülüğe rastlanır, sanatçıların her biri kendi tarzında şiddet ve sayrılık konularını işler” (Weill, 2007, s.106).

Jan Lenica'nın Wozzeck operası, Franciszek Starowieyski'nin “Ölüm İlanı İçin Sanatoryum” isimli film için tasarladığı afiş bu üslubun yansıması noktasında örnek gösterilebilir (bkz. görüntü 19).



Görüntü 19: Jan Lenica'nın “Wozzeck Operası” afişi, 1964 (solda), F. Starowieyski film afişi “Ölüm İlanı İçin Sanatoryum”, 1978 (sağda).

http://www.sci-fi-o-rama.com/wp-content/uploads/2009/04/jan_lenica_wozzeck.png

<http://www.poster.com.pl/starowieyski.htm>

Polonya afiş anlayışının en önemli isimlerinin arasında, yaptığı işlerle kendisine özgü bir tarz oluşturan, dönemin isminden söz ettiren tasarımcıları arasında, "Henryk Tomaszewski'de sayılabilir. “Tomaszewski minimal bir biçim ve üstünde neredeyse hiç yazı bulunmayan afişlerle özlü bir grafikçiliğe ulaşır. 1952-1985 arasında Varşova Güzel Sanatlar Akademisi'nde öğretmen olarak da kendine çok önemli bir yer edinir, bu yaratım düşüncesinde, özellikle Fransızlardan oluşan bir grafikçiler kuşağı yetiştirir” (Weill, 2007, s.107).



Görüntü 20: Henryk Tomaszewski'nin "Uluslararası de la Marionnette Birliğinin 50. Yıldönümü" afişi, 1978.

http://theredlist.com/media/database/graphisme/History/poster_kodeine/henryk_tomaszewski/005_henryk_tomaszewski_theredlist.jpg

Proje dergisi Polonya ekolünün dünyaya yayılmasında önemli bir rol oynar. Avrupa'da bir öznel grafik tasarım anlayışının doğmasına neden olur, gelgelelim eninde sonunda bu iş devlet desteği olmadan sürdürülemez, demirperdenin ortadan kalmasıyla destek de büyük ölçüde azalır (Weill, 2007, s.106).

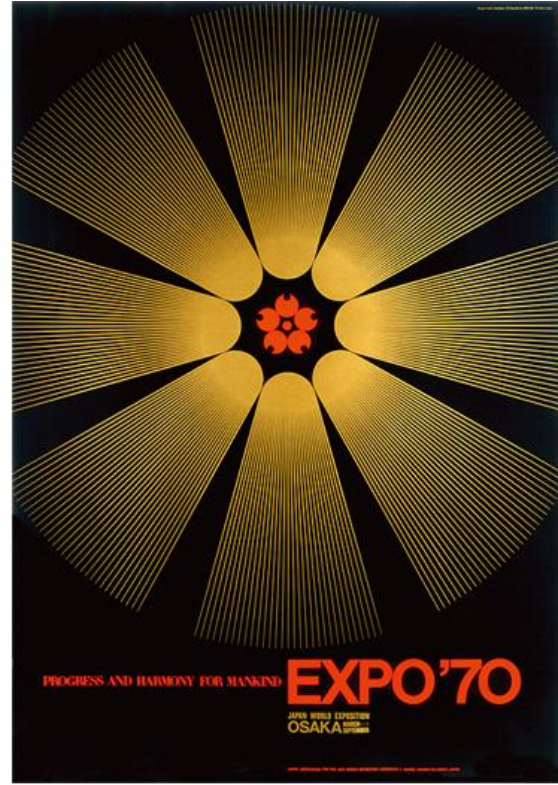
19. Yüzyılın ortalarına kadar feodal yapısını koruyan, bir ada ülkesi olan Japonya ise sosyal yapının yanında afiş tasarımı konusunda endüstri devrimine kadar kendi içine dönük bir yapıya sahiptir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra daha büyük bir dalgayla yayılan Endüstri devrimiyle birlikte ülkelerarası kültürel alışveriş artmıştır. Birçok coğrafyada olduğu gibi Japonya'nın da tasarım konusunda geleneksel üslupla modernite arasında bir geçiş dönemiyle beraber kendi biçimini oturttuğu düşünülebilir. 1950'lere kadar yirminci yüzyıl tasarım hareketleri çok kabul görmediği için 1931'de Shin Tasarım ve Mimarlık Okulu'nun eğitim programına Bauhaus kavramlarının katılması uzun ömürlü olmaz. Japon tasarım hareketinin başlıca kaynağı Avrupa Konstrüktivizmi olmuştur. Ancak Japonlar, Avrupa Konstrüktivizminin sistematik düzenlemesini ve teorik ağırlıklı temelini, geleneksel tasarım anlayışında

varolan –sezgisel bir anlayışla birleştirerek problemi çözmek ve daha yalın simgesel çözümler yaratmak gibi özelliklerle yoğurmuşlardır (Bektaş, 1992, s. 216).

Japon afiş tasarımı'nın erken dönem temsilcilerinden biri olarak Yusoku Kamekura gösterilebilir (bkz. görüntü 21).



Hiroshima Appeals, 1983



Japan World Exposition, Osaka, 1967



NTT, 1985



Good Design, 1959



Tostem, 1985

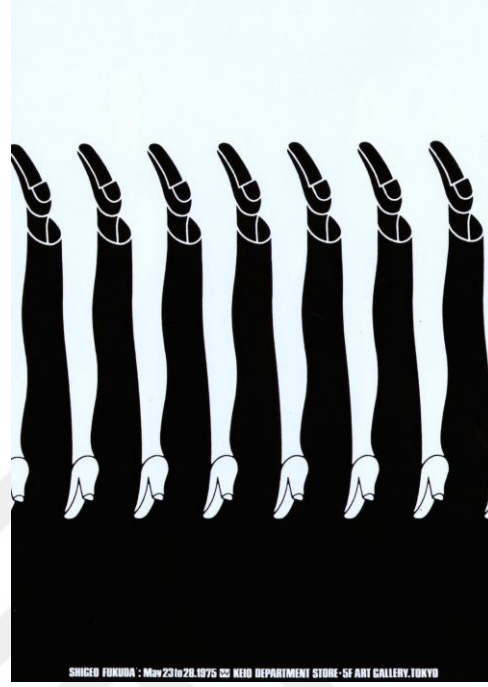


Meiji Seika, 1971

Görüntü 21: Yusoku Kamekura'nın çalışmalarında örnekler.
http://www.jagda.or.jp/en/awards/about_kamekura/img/works.jpg

Yusaku Kamekura'nın yanında, Japon tasarım anlayışını yansıtan Ikko Tanaka, Masuda Tadashi, Immamura Masaaki, Kazumasa Nagai, Tadanori Yokoo, Takenobu Igarashi gibi kendi üslubunda birçok önemli afiş ve tasarıma imza atan tasarımcıların arasında, Shigeo Fukuda sade görsel dilini Japon tasarım anlayışının duyarlılığıyla birleştirerek kendini ayrı bir noktaya taşıdığı düşünülebilir. Paul Rand, Fukuda'ya olan

övgüsünü şöyle dile getirir; “Goethe, en zor şey insanın gözünün önünde olan şeyi görmesidir, der. Fukuda ise sadece gözün önündekini değil, arkasındakini de görür” diyerek Fukuda’nın büyüklüğünü ifade etmektedir.



Görüntü 22: Shigeo Fukuda “Zafer” 1975 (solda), Shigeo Fukuda sergi afişi (sağda) 1975
<http://www.designishistory.com/images/fukuda/victory.jpg>
<https://designhistory2013.files.wordpress.com/2013/05/shigeo-fukuda-2.jpg>

Günümüz postmodern döneminde ise afiş tasarımının, birçok farklı biçim ve üslupta karşımıza çıktığı gözlemlenebilir. Disiplinlerarası sınırların ortadan kalktığı, iletişim hızının doruklara ulaştığı, günümüz dijital çağını Ahu Antmen şöyle ifade ediyor; İletişim teknolojisindeki yeni gelişmeleri ve bir “medya toplumu” haline gelmek, Soğuk Savaş sonrasında ABD’nin egemenliğinde şekillenmekte olan yeni dünya düzeninin ve ekonomik/kültürel küreselleşmenin etkilerinden soyutlanamaz. Bu yeni duygu ve düşüncelerin sanata olan yansımalarını belli bir üslupta, tek bir sanatsal harekette aramaksa olanaksız gibidir (Antmen, 2008, s. 275). İşte bu çapraşık yapı içerisinde nasibini alan afiş tasarımı, dinamiklerindeki değişikliklerle, bünyesine, farklı uzantılara sahip tasarım elemanlarının girip çıktığı söylenebilir. Grafik tasarımın bu etkin elemanının, afişin, değişen iletişim biçemi ile kendi tanımını baştan yapılandığı düşünülebilir.

1.3.1. Kültürel Afişler

Kültürel afişler; sinema, tiyatro, sergi, konser, festival, balo, yarışma, sempozyum, konferans, kutlamalar, önemli olaylar, yaşamsal, kültürel ve protest etkinlikler ya da fuarlar gibi kültürel etkinliklerin tanıtımı ve duyurusunda kullanılan afiş türüdür. Bu afiş türü izleyiciye etkinlik mesajının iletmesinin yanı sıra estetik kaygısı yüksek olduğu afişler olarak düşünülebilir.

Kültürel afişlerin mesaj ve estetik kaygısının yanı sıra toplumları kültürel etkinliklere yöneltmek kültür seviyelerini yükseltmek gibi bir sorumlulukları da olduğu varsayılabilir. Afişin erken dönem örneklerinden müzikaller vs. günümüzde kültürel afiş, türünün gelişiminde önemli bir rol oynamıştır. Kültürel afişler yaratım sürecinde diğer afiş türlerine kıyasla daha az kısıtlamaya sahip olduğu gözönünde bulundurulduğunda, bu afiş türünün özgün yaklaşım ve çözümlere daha fazla olanak tanıdığı söylenebilir. Biçem olarak bulunduğu coğrafyanın kültürünü temsil eden etkinliklerin yine o kültürle yoğurulmuş tasarımcılar tarafından üretildiği düşünüldüğünde, günümüz iletişim çağının yayılım hızı da üzerine eklendiğinde bu afiş türü, kültürel etkilerin görselleşmiş hallerinin en rahat gözlemlenebildiği afiş türü olarak tanımlanabilir.

1.3.2. Sosyal Afişler

Toplumun genelini ilgilendiren, sağlık, ulaşım, hak ve hürriyetler, sivil savuma, siyaset ve seçimler gibi konular hakkında toplumu uyarmak ve harekete geçirmek için tasarlanan afiş türleridir.

Sosyal afişlerin üretim sürecinde toplumun dikkatini çekebilecek, insan psikolojisinin ve görsel iletişimin temellerinden de faydalanarak, insanlar üzerinde etkili bir iletişim hedeflenmektedir. Diğer afiş türlerine kıyasla görsel imgeler bir yana uygun bir tipografi ile etkili bir sloganın ağırlıklı olarak kullanıldığı örnekler gözlemlenebilir. Çoğaltım tekniklerinin gelişimi ile beraber Birinci ve İkinci Dünya Savaşlarında, devletlerin kendi toplumlarını birarada tutmak, olası düşmanlar karşısında örgütlemek ve bilinçlendirmek için kullanılması ayrıca propoganda amaçlı olarak seçim, demokrasi ya da devrim hareketliliği zamanlarında belirli gruplar tarafından toplum algısında manipülasyonlar yaratmak için kullanılması, bu afiş türünün dünya genelinde kullanımını ve gelişimini tetiklediği düşünülebilir.

1.3.3. Reklam Afişleri

Bir ürün ya da hizmetin tanıtımı ve duyurulmasında kullanılan afiş türüdür. Reklam afişlerinin birincil amacı hizmet ya da ürünü pazarlamaktır. Reklam afişlerinin sanayi devrimi sonrası yaşanan üretim patlamasında ürünleri daha etkin pazarlayabilmek için kullanılmasının bu afiş türünün gelişimini tetiklediği düşünülebilir. Günümüzde reklam ve pazarlama elemanlarında hareketli görsellerin kullanılması yaygınlaşmışsa da basılı reklam afişleri hala grafik tasarımın etkin alanlarından biridir.

2. BÖLÜM: TİYATRO AFİŞLERİNİN GELİŞİM SÜRECİ VE ÇAĞDAŞ ÖRNEKLERİN GRAFİK TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ

2.1. TİYATRO

2.1.1. Tanım

Yunanca “theatron” kelimesinden başlayıp, İtalyancaya “teatron” a evrilen kelimenin dilimize de buradan geçtiği düşünülmektedir. “Seyirlik alan” kökünden gelen kelime erken dönemden bu yana çok farklı biçimlerde vücut bulduysa da günümüz tanımıyla; “Tiyatro bir sahnede, seyirciler önünde oyuncuların sergilenmesi amacıyla hazırlanmış gösterilerdir. Farklı bir şekilde duyguların ve olayların hareket (jest) ve konuşmalarla anlatılmasıdır. Genel olarak temsil edilen eser anlamında da kullanılır.” (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Tiyatro>, 11, Kasım, 2015).

Tarih boyunca “tiyatro” icra edilen toplumların yaşayış biçimlerinden günlük hayatlarındaki aktivitelere ya da dini ritüellerine sahne olmuştur. İçinde birçok farklı disiplini barındıran bu sanat akımının tiyatroyu oluşturan diğer bileşenlerin de gelişmesinde rol oynadığı düşünülebilir. Tiyatroyu oluşturan birleşik öğelerin herbiri özgül bir sanata karşılık verir. Oyun (drama), epik ya da lirik başlı başına bir edebiyat türüdür. Oyun yeri, tiyatro yapıları ile mimariye karşılık verirken, sahne tasarımı, plastik sanatlara (resim, heykel); giysi tasarımı, uygulamalı sanat olarak modacılığa; sahne müziği, müzik sanatına, sahneleme de sinema sanatına karşılık verir (Çalışlar, 2009, s. 11).

Güncel tiyatro tanımına göre, oyun, oyun yeri, oyunculuk, sahne tasarımı, giysi tasarımı, ışıklandırma ve izleyici gibi bileşenleri bir arada düşündüğümüz bu disiplin, yaşanan toplumun kültürünün, problemlerinin, sevinç ya da üzüntülerinin etkin bir biçimde yansıtıldığı bir ayna görevi görmektedir.

2.1.2. Tarihsel Gelişimi

İnsanlık tarihi boyunca; bireyler içinde yaşadığı zaman diliminin olanakları dahilinde kendini ifade etme biçimleri geliştirmiştir. Tiyatro; temelinde, bireyin, fiziksel olarak kendisinin yer aldığı bir ifade biçimidir. İnsanlığın temel dürtülerine karşılık gelen eylemlerin ve ritüellerin yaşatıldığı bu disiplin, en az insanlık tarihi kadar eski dönemlerden bu yana sürdüğü düşünülmektedir.

Binlerce yıl öncesindeyiz. Gün batmış. Bir orman açıklığı, ortada ateş yakılmış. Çevredeki böcek cırcırlarının ötesinden garip kuş sesleri, ormanın gizli homurtusu geliyor. Sonra yaklaşıyor bu garip sesler. Korkunç, kocaman gözleri olan yaratıklar geliyorlar ve giderek çoğalıyorlar. Ateşin çevresinden atlayarak zıplayarak dönüyorlar. Garip sesler çıkarıyorlar. Bunlar, yüzlerine korku verici, büyük maskeler takmış insanlar; ellerinde yay ve ok var, bazısında ilkel baltalar. Binlerce yıl öncesi yaşayan bunlar; üstlerinde hayvan postları...(Nutku, 2000, s.17)

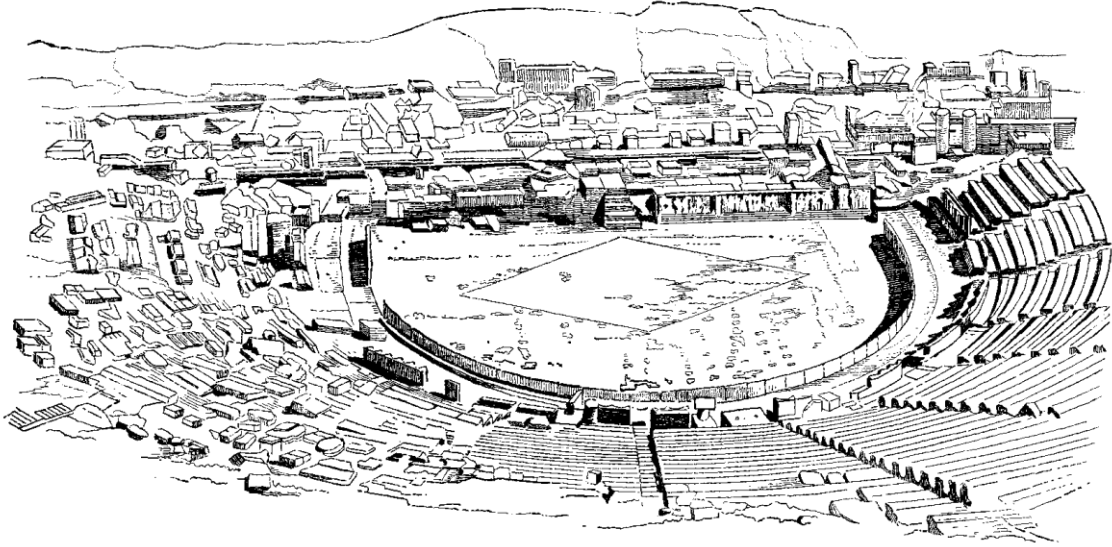
Tiyatronun bugün bildiğimiz halini almasında erken dönemdeki toplumların çevrelerini anlamlandırma ve yorumlama biçimlerinin başat etkenlerden biri olduğu düşünülebilir. Toplumların besin kaynaklarını ve refahını etkileyen ya da kontrol eden güçlerin varlığına inanması önemli bir etkindir. Doğanın işleyişinden ve kendi döngüsü içindeki sebep sonuç ilişkisinin varlığından pek haberdar olmayan bu toplumların insanları, istenen ya da istenmeyen olayların meydana gelmesini, doğaüstü ya da büyülü güçlere atfetti. Bu insanlar çevrelerinde algıladıkları güçlere adanan yollarla ritüeller yaratmışlardır. Bir grup (ya da onların şamanları) tarafından yapılan belirli bir aksiyon ve o aksiyonun istenen sonuçları arasında bağ kuran bir düşünce sistemi geliştiren bu toplumların, bu etkinlikleri saflaştırıp tekrar tekrar ifade ederek daha formal hale getirdiği ve zamanla ritüelleştirdiği düşünülmektedir (Hildy, 2014, s.1).

Tiyatro'nun tarih boyunca bünyesine farklı dinamikleri girip çıksa da ilkel çağlardan bu yana temel yapı taşları, o eylemi "tiyatro" yapan şeyin çok fazla değişiklik göstermediği biçimindedir. Bu eylemedeki temel girdileri, insanoğlunun ilk çağlardan bu yana tekrarladığı eylemlere dayandırarak şöyle özetlemek mümkün görünüyor; Günümüz tiyatrosundaki başat birimlerin, ilkel insanın "av oyunları"ndaki karşılığını üç temel ilkede görmek mümkün.

Bu eylemler *taklit*, *eylem* ve *topluca* katılma gibi başlıkları altında özetlenebilir. İlkel çağlarda avcının avını öldürmek için bir hayvan postuna bürünüp, hayvanın hareketlerini *taklit* ederek avına yaklaşıp avını öldürdüğü varsayılır. Yaşadığı yere dönen bu kimse avını nasıl öldürdüğünü diğerlerine anlatabilmek için farklı bir hareket düzenine girerek bu yaşanmışlığı anlattığı varsayılır. Bu durum “*eylem*” edimini karşılamaktadır. Avcı ya da avcılar bu yaşadıkları olayı dans, ezgi ve günümüzdeki karşılığı koreografi denilebilecek bir hareket seçkisi ile ateş çevresindeki kalabalığa aktarırlar. Bu izleyici grubun bazen el çırparak bazen de ateş çevresindeki eyleme bizzat katılarak avın uğurlu olmasını sağlamak için dans ettikleri varsayılır. Bu durum da bize “*topluca katılma*” edimini göstermektedir (Nutku, 2000, s.17).

İçinde yaşadığı doğanın bir parçası olan ilkel insanın bu sözü edilen sebeplerle doğaya öykünüşü ve bu öykünmeyi belirli bir tertiple izleyici ile buluşturması insanlık tarihiyle beraber varolmuştur.

Bugün bildiğimiz anlamda tiyatro eserine en yakın etkinliğin Antik Yunan’da gerçekleştirildiği düşünülmektedir. O dönemde yaşayan insanların kendilerinin de doğadaki birçok varlık gibi doğup, gelişip, yaşlanıp, ölüp, tekrar doğduğuna inandığı rivayet edilmektedir. Bu varoluş, ölüm ve tekrar diriliş arasındaki ilişkiyi tanrıların insanlar ve birbirleri arasındaki ilişkilere atfeden insanoğlu kendisi için yararlı ya da zararlı olduğunu düşündüğü dönemleri kutlar veya kovuşturmaya çalışırdı. Yine böyle bir döngünün ritüelleşen seremonilerinden biri olan “Dionisos” şenlikleri de bolluk ve bereketin kutlanması ve kötü ruhların kovulması için birtakım disipline edilmiş eylemler içermiştir. Şenliklerde dionisos’a atfen söylenen ve iki kere doğan anlamına gelen *ditrambos* ezgileri Midilli’li bir ozan olan Arion tarafından icra ediliyordu. Daha sonra ozanlar arasında bu icra için yarışma düzenlenmeye başlanmıştır. Tiyatronun temellerinin de burada yattığı düşünülmektedir. Bu etkinliğin diğerlerinden farkı uzun yıllar gerçekleştirilmesiyle paralel olarak içinde barındırdığı dinamiklerin de kendisiyle beraber gelişmesiydi. İlk değişim bu temsilin sergilendiği dağ yamaçlarını daha işlevsel hale getirmekle başladı. Açık havada olmasına karşın “skene” adı verilen sahnenin, akustik anlamda sesi yüzlerce izleyiciye iletebilir hale gelmesi, tiyatro mimarisi olarak bir dönüm noktası kabul edilebilir



Görüntü 23: Antik Yunan'dan bir sahne görüntüsü.

<http://www.mainlesson.com/books/church/greek/zpage102.gif>

İzleyici ve oyuncular arasındaki mesafe sesin yanında karakterlerin tanınması ve mimik için de bir dezavantaj oluşturuyordu. Kullanım amaçları farklı coğrafyalarda farklı temellere dayandırılan “mask” kullanımı burada devreye giriyordu. Kullanılan bu abartılı masklar hem oyundaki karakterin tanınmasına kolaylık sağlarken hem de ağız kısmı koniye benzer bir biçime öykünümlere sesin daha uzağa gitmesine yardımcı oluyordu. Antik Yunan tiyatrosunda, İlk eleştirmen ya da tiyatro kuramcısı olarak tanımlanan Aristoteles’in yazdığı *Poetika* adlı eserle, gösterilerin nasıl gerçekleştirilmesi gerektiği konusunda ayrıntılı bilgiler vermesi de dönem tiyatrosu için önemli kazanımlardan biridir (Neyzi, 2004, s. 11).

Antik Yunan’da temelleri atılan ve gittikçe bir sanat dalına evrilen tiyatronun, hayat bulduğu coğrafyanın sosyal, ekonomik ve politik seyrinden de etkilendiğini söylemek yanlış olmaz. Geniş bir coğrafyada uzun yıllar egemenliğini sürdüren Antik Yunan kültürünün ve sanat yaklaşımının hem çağdaşlarını hem de gelecek uygarlıkları önemli ölçüde etkilediği düşünülebilir.

M. Ö. 1. Yüzyıldan M. S. 5. Yüzyıla kadar yayılan sürede Avrupalının büyük kısmı ve Asya’nın Akdenize kıyısı olan ülkelerde hükümlanlık kuran Roma İmparatorluğu’nun tarih sahnesinde kültür anlamında etkisi gözardı edilemeyen uygarlıklardan biri olduğu söylenebilir.

Savaş stratejileri, saldırı donanımları, kuşatma alet ve teknikleri konusunda da haleflerinin örnek aldığı Roma İmparatorluğu sınırlarını genişletmeye devam ediyordu. Genişleyen Roma İmparatorluğu Yunan topraklarını da himayesi altına almıştı. Eğitim almak için birçok Roma'lı soylu, düşünür ve eğitmenin Yunan eğitim anlayışını ve kaynaklarını tercih etmiş olmaları Yunan kültürünün etkilerini Roma İmparatorluğunda da görülmesine neden olmuştur. M. S. 240 yılı Roma İmparatorluğu'nun sanat ve edebiyat anlamında Yunan modelini örnek almaya başladığı tarih olarak kabul edilir. Dramatik eleştirinin babası olarak kabul edilen Aristo'nun *Poeticayı* kaleme almasından sonra Yunanistan'da eğitim gören Romalı Horatius *The Art of Poetry*'yi kaleme alarak içinde tiyatronun da bulunduğu birçok alanda Roma sanat anlayışını baştan yapılandırdığı söylenmektedir. Tiyatro anlamında, oyunların *episode* lara bölünmesi, monologların detaylandırılması, ses farklılıkları ile farklı anlatım biçimlerine gidilmesi ve mimetiğin gelişmesi bu dönemin tiyatroya kattığı yenilikler olarak kabul edilir (Hildy, 2014, s.1).



Görüntü 24: Roma ve Yunan Komedyasından bir sahne.

<http://www.theatrehistory.com/ancient/comedy.gif>

Orta Çağ'a geldiğimizde gücünü gittikçe kaybeden Roma imparatorluğu'nda Batı ve Doğu Roma İmparatorlukları olarak bölünme başgöstermiştir. Batı Roma İmparatorluğunun çöküşüne kadar Avrupa üzerinde yaşanan kargaşa dönemi *Karanlık Çağ* olarak adlandırılmıştır. Doğu Roma İmparatorluğunun antikiteden buyana süregelen çok tanrılı din anlayışına karşı Batı Roma İmparatorluğunu o dönem Avrupa kıtasında yayılan hristiyanlık dalgası etkisi altına almıştır. Bu radikal ayırım, dönem Avrupa'sında toplumlar üzerinde etkinliği bir hali yüksek olan din kavramı için propoganda yapmanın önemini kendini bir üst sıraya taşıdığı düşünülebilir.

Bu dönemin tiyatro anlayışı içinde bulunduğu sosyokültürel yaşamın da etkisi ile panayırılar ya da Pazar yerleri gibi kalabalık alanlarda sergilenen temsillere bırakmıştır. Bu temsillerde din propogandası için kiliseler tarafından düzenlenmiş metinler tercih ediliyordu. Bu metinler genellikle içinde cennet cehennem, azizler, gizemli varlıklar, gizemli olaylar ve mucizeler gibi konuları ele alıyordu. 13. Yüzyıldan günümüze kalan Reitebeuf tarafından kaleme alınan *Theophilus'un Mucizesi* isimli, insan ruhunun şeytanla mücadelesini anlatan metinler ve benzerleri, bizim o dönemde, büyük bir kargaşanın içinde bulunan Avrupa kıtasının tiyatroya bakış açısını yorumlamamızda yardımcı olur (Neyzi, 2004, s. 37).



Görüntü 25: Orta Çağ tiyatro anlayışını betimleyen bir görsel.

<http://www.props.eric-hart.com/wp-content/uploads/2010/02/mystery-play.jpg>

15. Yüzyılın ilk çeyreğinden itibaren Burkhard'ın tabiriyle *insanın keşfi* yaşanacak ve Avrupa merkezli hümanist bir dalgalanma, bilim ve sanatta köklü değişikliklerin önünü açacaktır. Orta çağın etkisi ile ağır bir din baskısı altına giren bilim ve sanat yeniden doğuş, aydınlanma gibi anlamlara gelen *Rönesans* dönemi ile varlığını ve içinde bulunduğu dünyayı yeniden tanımlama çabasına girmiştir.

Bu aydınlanma çağının tiyatrodaki yansımaları Avrupa kıtası için, Orta Çağ'da üstü kapatılmaya çalışılan Poetika'nın tekrar keşfi olarak düşünülmektedir. Matbaa'nın icadının birçok konuya katkı sağlamasının yanı sıra tiyatro metinlerinin çoğaltımına da katkı sağladığı söylenebilir. İtalya'da Commedia dell Arte (Halk Tuluat Tiyatrosu),

Komedy, Tragedya, Pastoral ve Opera türünde eserlerin verilmesinin önünün açılması, oyun dekorlarında perspektif kullanımına gidilmesi, Fransa’da Klasik gelenek ve Romantizmin tiyatro sahnelerine yansımaları, İngiltere’de ise Shakespeare ve Ben Jonson gibi günümüzde de etkisini sürdüren isimlerin ortaya çıkması Avrupa kıtasında Rönesansın tiyatro üzerindeki etkilerini başlıca çıktılar olarak düşünülebilir. Asya kıtasına bakıldığında daha önce birçok coğrafyada olduğu gibi genellikle dini metinlerin sahnelendiği Rusya’da, Fransa ve Almanya gibi ülkelerden gelen toplulukların bale ve güldürüleri sahnelenmekteydi. Bu oyunların da etkisiyle Rus dilindeki ilk tiyatro eseri *Nabukednezar* kaleme alınmıştır. Çin coğrafyasında ise çoğaltım tekniklerinin başlangıcının M.S. 2. Yüzyıla kadar indiği gözönünde bulundurulduğunda diğer tüm yazınsal eserler de olduğu gibi tiyatro metin arşivi bakımından da birçok ülkeden fazla kaynağa sahip olduğu düşünülmektedir. Çin tiyatro tarihinin en önemli kalemlerinden biri olarak kabul edilen, Shakespeare’in çağdaşı olan *T’ang Hsein-çu* Yüan Hanedanlığı dönemine ait 1000’in üzerinde oyun koleksiyonuna sahipti, Hsein-çu Çin Hanedanlığı için aşk ve fantastik unsurlar içeren, birçok tiyatro eserini bu dönemde kaleme almıştır.



Görüntü 26: Geleneksel Çin operasını betimleyen bir görsel.

<http://english.cri.cn/mmsource/images/2009/05/11/20090511pekingoperaquangxu.jpg>

Japonya adasında, süren savaşlar ve iç karışıklığın bitmesinin ardından ticaret şehirlerinin de etkisiyle kalkınan bu coğrafyanın halkını biraz eğlendirmek ve neşelendirmek için *Kabuki* gösterileri yapıyordu. Sonraları “Buda onuruna yapılan değerbilirlik dansı” olarak adlandırılan *Okuni* ile birleştirilip *Kabuki-Okuni* tiyatrosu olarak temsil vermesi, 19. Yüzyılın sonunda ilk İtalyan operasının icrasıyla aynı dönemlere denk glmekteydi. Şu anki Türkiye coğrafyasında ise Osmanlı İmparatorluğun’un en güçlü dönemleri olarak kabul edilen 16. ve 18. Yüzyılları arasında, Orta Çağ sonrası Avrupasına benzeyen ama daha gelişmiş gösteri ve temsillerin sergilendiği söylenebilmektedir. Genellikle ordu fetihe çıkmadan önce hem ordu hem de halk için moral olması açısından şehir panayır yeri gibi süslenir,

hünerbazların gösterilerini sergilediği sahneler oluşturulurdu. Tek kişilik oyun olarak nitelendirilebilecek meddahlık gösterisi, kukla tiyatrosu, göğle oyunları ve halk tuluat tiyatrosu (orta oyunu) bu dönemde yükselişe geçen önemli tiyatro etkinliklerinden bazıları kabul edilebilir (Nutku, 2000).



Görüntü 27: Osmanlı kahvehanesinde gösterisini yapan bir meddah.
https://tr.wikipedia.org/wiki/Meddah#/media/File:Meddah_story_teller.png

18. Yüzyıla gelindiğinde bilim ve sanat birçok negatif etkiye rağmen ilerlemeye devam etmiş, dünya'nın birçok başkentinde opera ve tiyatrolar kurulmuş ve çoğu günümüzde hala etkinliklerini sürdüren, köklü kurumlar halini almıştır. Milano La Scala Operası, Viyana'da kent tiyatrosu, Prag Milli Tiyatrosu, Moskova'da Bolshoi Tiyatrosu, New York'ta ise John Street Theatre bu yapılanmalar arasında önemli olanlardan birkaç tanesidir.

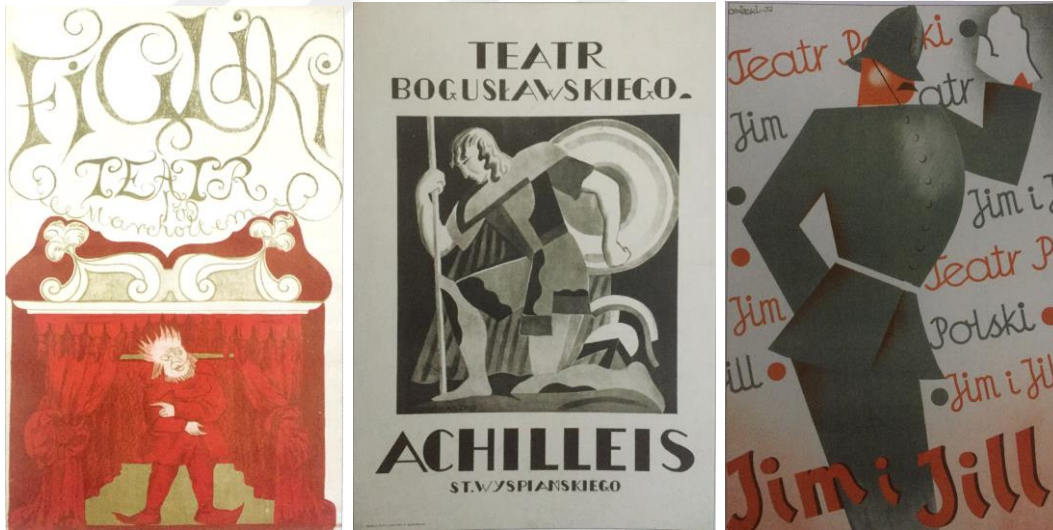
Dünya savaşlarının getirdiği maddi ve manevi baskı, birçok sanat akımında olduğu gibi tiyatrodaki olumsuzlukların yanında farklı tepkilerin doğmasına önayak olmuştur. Rusyada daha çok romanlarıyla bilinen ama tiyatro alanında da önemli eserler veren Maksim Gorki ve tiyatro tekniği konusunda hala kaynak olarak kabul edilen birçok eserin yazarı Konstantin Stanislavski, İngiliz Jonh Gay, Amerikalı John Steinbeck, Alman Berthold Brecht, Roman Eugène Ionesco gibi isimlerin de dönemin zorluklarına rağmen tiyatro sanatının günümüzdeki halini almasında önemli ölçüde katkıları olmuştur. (Neyzi, 2004, s. 37).

2.2. DÜNYA TİYATRO AFİŞLERİNDEN ÖRNEKLER

2.2.1. Polonya Tiyatro Afişleri

Jeopolitik konumundan ötürü Polonya tarihi, birçok savaş ve istilalara sahne olmuştur. 20. Yüzyılın ilk çeyreğinden itibaren açık bir savaşa dönüşen, dönemin Almanya ve Rusya'sı arasındaki mücadele, Polonya coğrafyası için sosyal ve ekonomik anlamda ağır yıkımlara sebep olmuştur. Polonya halkının, ulus kimliğine ve kültürüne sahip çıkma anlayışı ve bu uğurda mücadele vermesi, yaşanan bunca yıkıma rağmen ülkeyi birarada tutmuştur. Dönemin afiş tasarımcıları bu birlik ruhunu, kendi geleneksel tavırlarıyla birleştirip, üzerine modern tasarım yaklaşımlarını da ekleyerek, günümüzde kendinden hala söz ettiren Polonya afiş tasarımının temellerini atmışlardır.

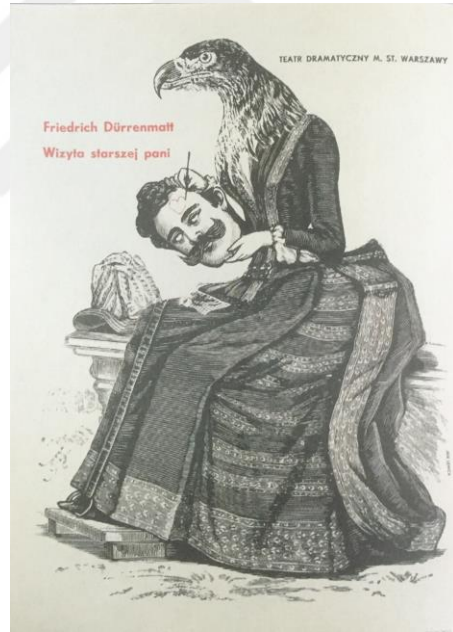
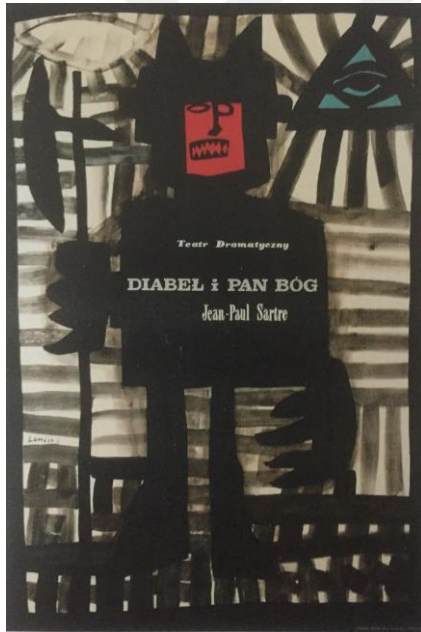
20. Yüzyılın ikinci çeyreğine kadar çok ağır bir sosyopolitik dönem geçiren Polonya'da, afiş tasarımcıları, dönemin ve ülkenin koşulları nedeniyle ağırlıklı olarak sosyal afiş türünde ürünler vermişlerdir. Tiyatro afişi tasarlayan tasarımcılar; Karol Frycz, Joef Tom, Stefan Osiecki olarak sıralanabilir.



Görüntü 28: Karol Frycz, Joef Tom, Stefan Osiecki Afişleri. (Schubert, 2012, s. 92-93).

Erken dönem Polonya'sı tiyatro afişlerine baktığımızda, tasarımcıların, dönem Avrupa'sında etkin olan, öncülüğünü Gustav Klimt, Koloman Moser gibi tasarımcıların önderliğini yaptığını "Secession" stilin, illüstratif yaklaşımlarının biçimsel ve renksel etkilerini tiyatro afişlerinde görmek mümkündür.

20. Yüzyılın ikinci çeyreğine girildiğinde, Polonya afiş tasarımının öncüleri diyebileceğimiz isimler sahneye çıkmıştır. Dünya savaşlarını, Polonya coğrafyası çok ağır tramvalarla geçirmiştir. Bu tramvalar Polonya afiş tasarımcılarını farklı ifade biçimlerine yönlendirmiştir. Savaş yıllarının yıkıcı etkisi, Tadeusz Trepcowski gibi önemli bir ismi, savaş temalı afişlere yönlendirirken, diğer bir önemli isim, Henryk Tomaszewski' ise savaş sonrası yıllarda kurulan, Polonya Afiş Sanatları Okulunun *Polish School of Poster Art*'ın yöneticiliğine gelmiş, ünü birçok ülkeye yayılan bu okul öğrenci yetiştirmeye başlamıştır. Bu isimler verdikleri derslerle, öğrencilere, kendi üsluplarını öğretmek yerine, onların kendi özgün dillerini yaratmalarına önayak olup, yeni yaklaşımları destekleyerek, birçok genç tasarımcının da gücüyle bu ekolün sürekliliğini sağlamışlardır (Marks & Holsten, 2009) Dönemin tiyatro afiş örneklerinde ise bu yükselişin yansımalarını görmek mümkündür. Henryk Tomaszewski, Jan Lenica ve Varşova'daki ilk poster bienalinin düzenlenmişlerdir. İlk afiş sanatları müzesinin kurulmasına öncülük etmiş olan Josef Mroszczak gibi tasarımcılar da Polonya tiyatro afişine önemli eserler kazandırmışlardır.

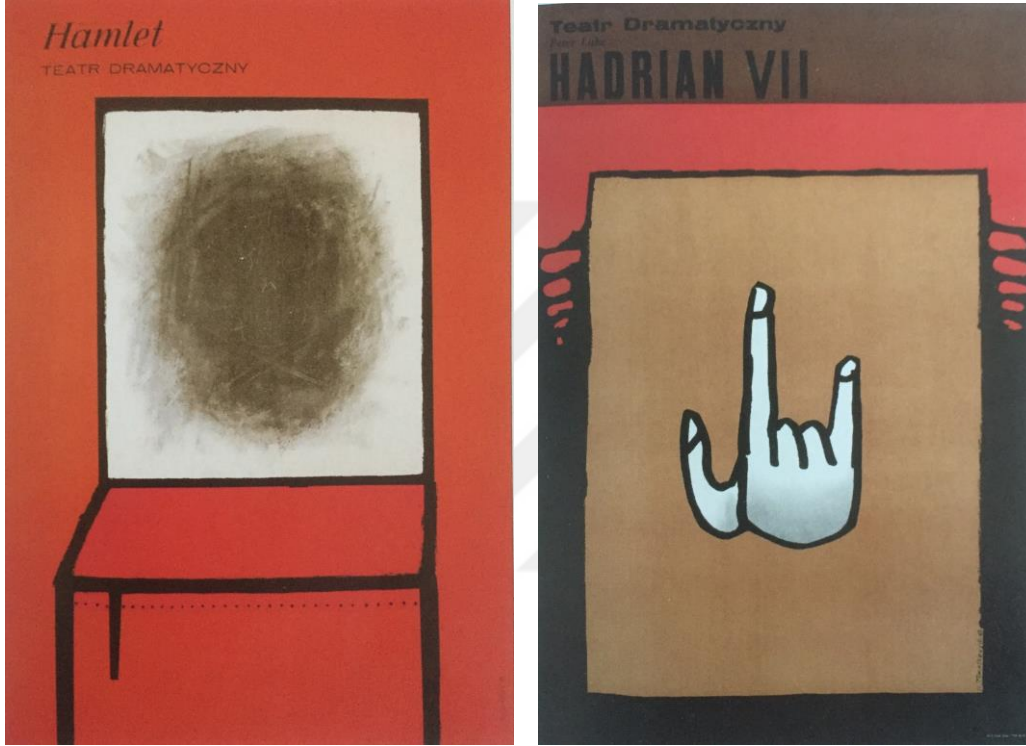


Görüntü 29: Jan Lenica “The Devil an Good Lord”, 1960, (solda), “The Visit”, 1957 (sağda)
(Schubert, 2012, s. 94).

1950’lerle beraber kendi özgünlüğü daha üst seviyelere çıkaran Polonya tiyatro afişinin bu örneklerinde, Jan Lenica, özgün desen anlayışını (bkz. görüntü 29) gerçekçi bir yaklaşımla kurgulayıp, mecazi bir anlatıma sonlandırmıştır. Algıda oluşturduğu yanılama ve beyaz alanların akıcı kullanımı ile afiş, odaklanması rahat bir hale getirmiştir. Jan Lenica’nı “The Devil an Good Lord” (bkz. görüntü 29), iyi ve

kötü taraf imgelerini düzenlerken alternatif bir desen anlayışını, renk kullanımı ile desteklemiştir. Tipografinin, görüntünün merkezinde kullanımı görünürlüğü desteklerken, fonda oluşturulan örgünün, desenle bütünlük göstermesi, imgelerin seçilmesinde yardımcı olmuştur.

1960'lardan sonra kendi döneminin doruk noktasına ulaşan, Polonya tiyatro afişinde, Henryk Tomaszewski'nin verdiği eserler, günümüzde de birçok kaynak tarafından, oldukça önemli ve özgün olduğu kabul edilmektedir.



Görüntü 30: Henryk Tomaszewski “Hamlet”, 1962, “Hadrian The Seventh”, 1969 (Schubert, 2012, s. 95-97).

Tomaszewski, özgün deseni ve etkili renk kullanımıyla kurguladığı afişlerinde, vurgulamak istediği imgelere, yalın ama dolaylı göndermeler yaparak, etkileyici bir kompozisyon kurgulamıştır. Hamlet afişinde (bkz. görüntü 30), o dönemde geçen kanlı entrikaları vurgulamak için düz kırmızı arka fonu kullanmıştır. Tahttaki kargaşayı ise, afişin ortasına kurguladığı sade taht deseninin üstünde oluşturduğu doku ile izleyiciye aktardığı gözlemlenebilir. Yedinci Henry örneğinde (bkz. görüntü 30) de kendine has üslubunda, düz alanlar üzerine özgün, sade ve iğneleyici desen anlayışı ile dönem İngilteresinde 7. Henry'nin halef ve selefleriyle yaşadığı ilişkileri anlatan bu tiyatro oyunu etkili bir afişle yansıtılmaya çalışılmıştır.

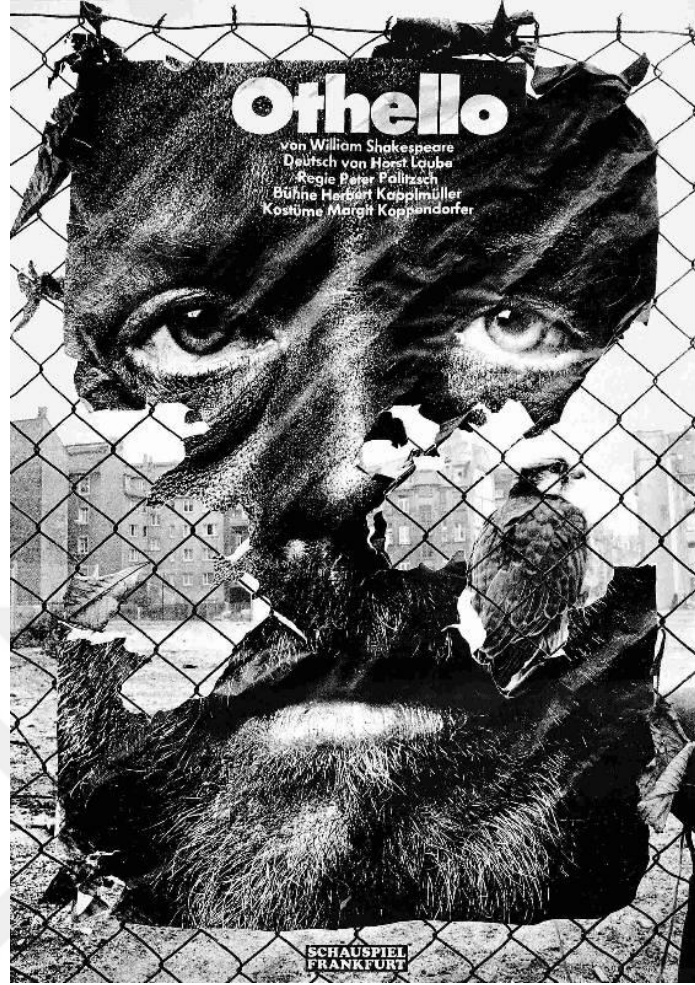
1970-80'lere geldiğimizde Polonya tiyatro afişi, teknolojik ve bilimsel gelişmelerden etkilenme yada kendine has üslubunu koruma konusunda bir ikilem yaşadığı

söylenebilir. Gerçek görüntünün kendine has etkisi, günlük hayatımızdaki biçimlerle daha kolay eşlenebildiği için tartışmalı bir konu olmakla beraber, fotoğraf, bu konuda çok etkili bir araçtır. Tiyatro; içinde birçok gerçek unsuru, dekor, ışık, kostüm, oyuncunun kendisi gibi elle tutulu öğeleri barındırmasına rağmen 80'lerin Polonya afiş tasarım okullarının tiyatro afişine yaklaşımı; İzleyeni tiyatronun yüze vuran, gerçek etkisine çekmekten ziyade tiyatronun kurgulanmış, büyülü yanılsamasına çekmek için fotoğraf kullanımına sıcak bakmamışlardır. Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra yaygın olarak kullanılmaya başlayan, afişte fotoğrafın kullanımından Polonyalı tasarımcılar da etkilenmişti. Lakin savaş sonrası fotoğraf kullanılan afişlerin genellikle reklam afişleri olması sebebiyle, afişte fotoğraf kullanımı ucuz bir yöntem olduğu gerekçesiyle birçok eleştirmen tarafından eleştirilmiştir. 1968'de birincisi yapılan poster bienalinde, fotografik afişlere ağır eleştirilerde bulunulmuştur. Tamamen teknik mükemmellikteki fotografik afişlerin, onu izleyenler üzerinde bir etkisi olsa da, afişin asıl amacının, hayalgücünü kamçılıyarak bir etki uyandırması gerektiği düşünülmekteydi.



Görüntü 31: Holger Matthies'in Fiesco Komplosu oyunu için yaptığı afiş.
http://www.unil.ch/hart/files/live/sites/hart/files/shared/Projets/Affiche/Affiche_Verschworung.jpg

1970'lerde yedincisi düzenlenen poster bienalinde, Holger Matthies'in Friedrich Schiller'in oyunu için, Gunter Rambow'un ise Shakespeare'in Othello isimli oyunu için yaptığı afişlerin ödül alması, fotografik afişler konusunda algının değiştiğinin göstergesidir (M. Kurpik, A. Szydtowska, 2012, s. 85-86).

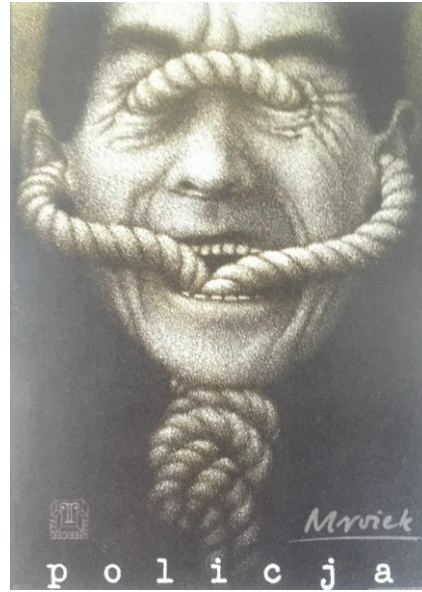


Görüntü 32: Gunter Rambow'un Othello oyunu için yaptığı afiş.

<http://highereducs.wiley.com/legacy/college/meggs/0471699020/html/slides/21-57.jpg>

Polonya tiyatro afişlerindeki değişimi tiyatronun kendi içindeki değişimler de önemli ölçüde etkilemiştir. Polonya tiyatro kuramının gelişmesinde önemli etkileri olan, Tadeusz Kantor ve Jerzy Grotowski gibi isimler modern tiyatronun teorik anlamda temellerini atmıştır. Bu değişim tiyatro biçemi ile beraber afişlerini de etkilemiştir. Diğer yandan gelişen teknoloji ve değişen iletişim biçimleri ile beraber insanların etkilenme eşiğindeki dalgalanmalar, birçok ifade biçiminde olduğu gibi Polonya tiyatro afişinin o dönem yaklaşımını da etkilemiştir. Artur Duda'a göre; Çağdaş tiyatrodaki gerçekliği vurgulama eğilimi, yanılsama yaratmada birçok yol geliştiren, yeni medyanın gelişiminden kaynaklıdır.

80'lerde, geleneksel ekolün etkileri sürerken yeni yaklaşımlar da kendini göstermektedir. O yıllarda Henryk Tomaszewski gibi isimler üretimlerine devam ederken Mieczysław Gorowski, Wiesław Rosocha, Marcin Mrończak, Marian Nowinski gibi afiş tasarımcıları kendi biçimleriyle Polonya tiyatro afişine özgün eserler vermiştir (bkz. görüntü 33, 34).

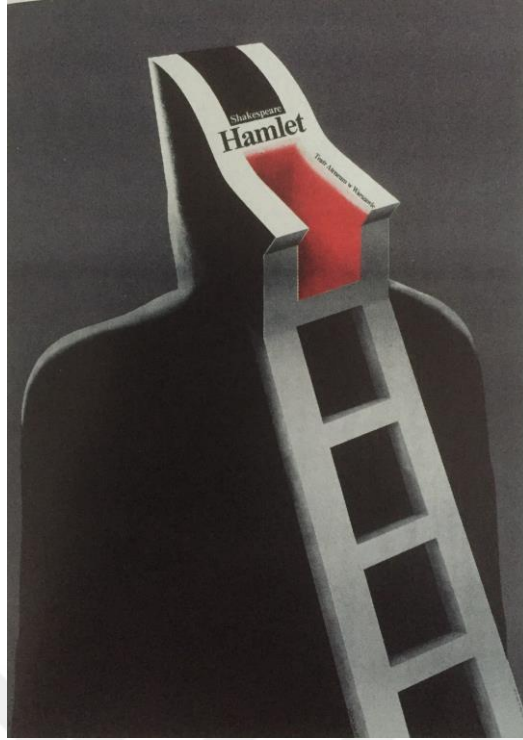


Görüntü 33: Mieczyslaw Gorowski "Police", 1982
(Schubert, 2012, s. 100).

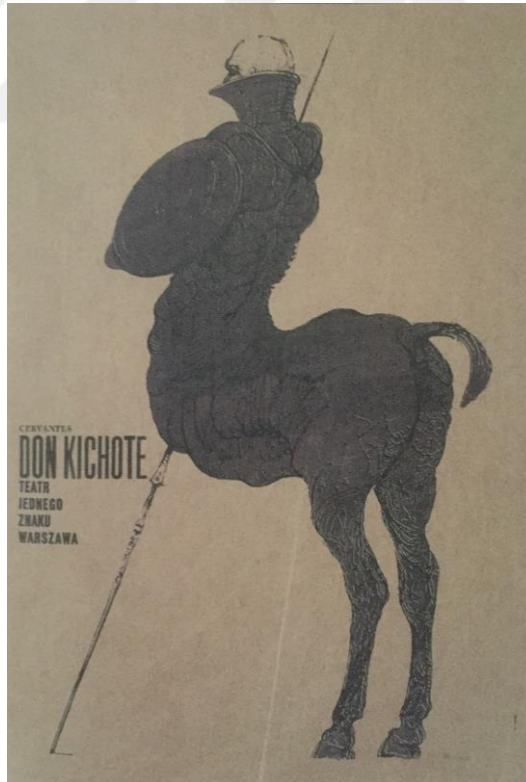
Polonya tiyatro afişlerindeki yavaş ve kendi üslubundan ödün vermeden gerçekleşen değişimi, her dönemde farklı tasarımcılarca farklı coğrafyalarda yorumlanan Shakekpeare'in kült eseri Hamlet için tasarlanan afişlerden izlemek mümkündür. Marcin Mroszczak tarafından tasarlanan afişte, fotomontaj tekniği ile Polonya yalın anlatım üslubunun birleştiğini görmekteyiz (bkz. görüntü 34).



Görüntü 34: Marcin Mroszczak "Hamlet", 1986
(Schubert, 2012, s. 102).



Görüntü 35: Wiesław Rosocha "Hamlet", 1983
(Schubert, 2012, s. 101).



Görüntü 36: Marian Nowinski "Don Quixote", 1986
(Schubert, 2012, s. 101).

Yirminci yüzyılın sonlarına doğru gelindiğinde Polonya tasarım anlayışı kendi iç dinamiğine zarar vermeden, hem kendi oluşturduğu biçem hem de çevresinde

şekillenen akımlardan etkilenecek ürün vermeye devam etmiştir. 1990'larda ise Mieszczyslaw Wasilewsk, Wieslaw Walkusk, Roslaw Szaybo, Lex Drewinski gibi aralarında günümüzde de hala üretmeye devam eden, çağdaş afiş tasarımcıları damgasını vurmuştur.

Bu 10 yıllık döneme baktığımızda, Mieszczyslaw Wasilewski, yalın ve imgesel Polonya afişi anlayışını devam ettiren tasarımcılardan biri olarak göze çarpar.

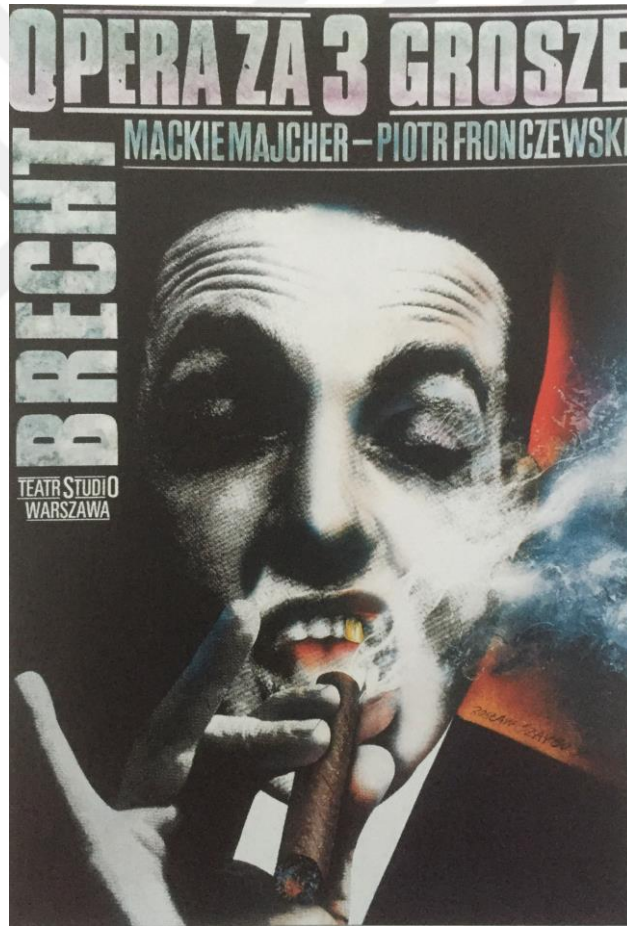


Görüntü 37: Mieszczyslaw Wasilewski "The Un-Divine Comedy", 1990 (Schubert, 2012, s. 103).

Wasilewski, Dante'nin kaleme aldığı "İlahi Komedy" isimli tiyatro oyunu için yaptığı afişte, lekesel bir anlatıma gitmiştir. Ölüm sonrası cehennem, araf ve cennette geçen bir hikayeyi kendi ağzından anlattığı eserin afişinde Wasilewski, beyaz alanları büyük bir ustalıkla kullanıp, izleğin rahat okunmasını sağlamıştır. Afişin tek renk olması lekesel değerleri göz önüne çıkarırken, sade tipografi anlayışı ile afişi tamamlamıştır.

[Wasilewski'nin çağdaşı olan Roslaw Szaybo ise aynı dönemde Wasilewski'nin sade lekesel anlatımından farklı olarak 70'lerin sonunda yeni yeni kabul görmeye başlayan fotografik bir anlatıma gitmiştir.](#) 1961 yılında, Varşova Güzel Sanatlar Akademisinde,

Wojciech Fangor, Henryk Tomaszewski gibi isimlerden eğitim alan Szaybo, Bertolt Brecht'in yazdığı, Üç Kuruşluk Opera (Die Dreigroschenoper) için tasarladığı afiş 90'lar Polonya tiyatro afişleri arasında önemli bir yere sahiptir. Viktorya dönemi Londrasında yaşanan toplumsal ahlaki çöküntüyü anlatan bu oyunda, suçlu bir anti-kahraman olan Macheath üzerinden olaylar gelişir. Fotografik bir anlatıma gidilen bu afişte, ağırlıklı alan elinde puro tutan Macheath karakterine ayrılmıştır. Metinde, mekanlar ve kostümler kirli ve eski, mekanlar aynı zamanda ağırlıklı olarak karanlık ve izbe yerler olarak betimlenir. Szaybo afişinde bu ruh durumunu, siyah rengin ağırlıklı kullanımıyla hissettirmiş, karakterin jesti ve mimikleriyle bir anti-karakter oluşu yönünde bir ifade oluşturmuştur. Fonda kırmızı rengin kullanımıyla öne çıkan görsel, tipografinin de desteği ile etkili bir afişe dönüşmüştür.

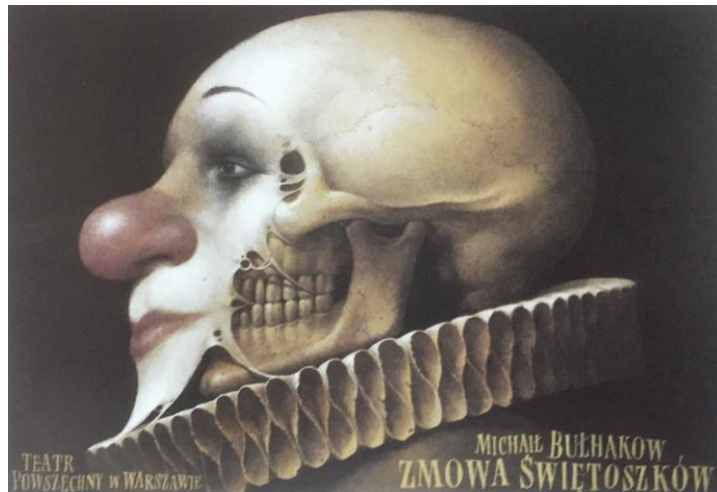


Görüntü 38: Rosław Szaybo "The Three Penny Opera", 1990 (Schubert, 2012, s. 103).



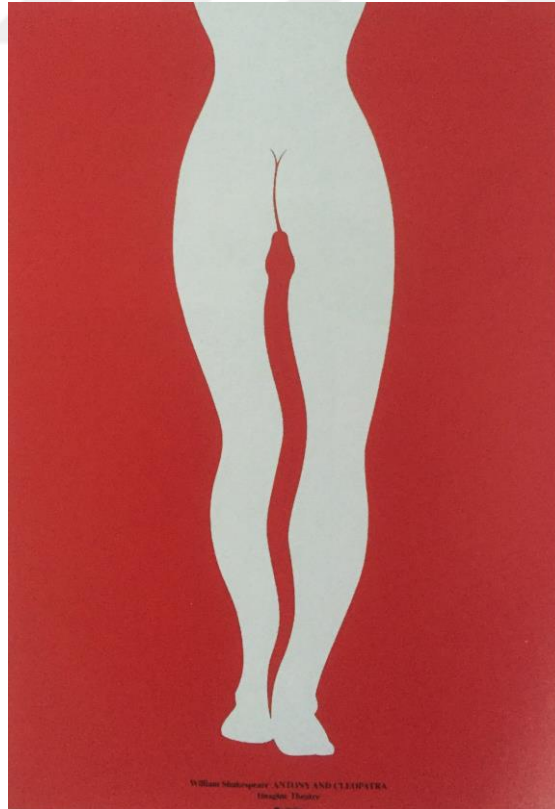
Görüntü 39: Wiesław Walkuski "Caligula", 1990
(Schubert, 2012, s. 102).

Günümüzde birçok tanınmış afişe imza atan Wiesław Walkuski de, 1990'lı yıllarda Polonya tiyatro afişi için önemli bir isim olarak gösterilir. 1976-81 yılları arası Varşova Güzel Sanatlar Akademisinde eğitim gören Walkuski, güçlü kompozisyon kurgusu ve ifade biçimiyle, birçok tiyatro oyunu ve film afişine imza atmıştır.



Görüntü 40: Wiesław Walkuski "The Cabal of Hypocrites", 1995
(Schubert, 2012, s. 105).

1976-1981 yılları arasında, Poznan Ulusal Görsel Sanatlar Akademisi *Poznan National Academy of Visual Arts*'da resim, grafik ve heykel eğitimini yüksek başarıyla bitiren Lex Drewinski, 90'ların Polonya tiyatro afişine önemli eserler veren bir isim olarak karşımıza çıkmaktadır. 1981 yılında Pol-Film isimli şirkette afiş tasarımcısı olarak başladığı kariyerine aynı firmada, yönetmen ve oyun yazarı olarak devam etmiştir. 1985'de Berlin'e göç eden tasarımcı, bilgisayar destekli grafik tasarımcı olmak adına Berlin'deki CIMDATA enstitüde eğitim görmüştür. 1992'de Postdam Tasarım Fakültesinin başına geçen, çoğu uluslararası olmakla beraber 130'un üzerinde ödüle sahip olan Drewinski, hala aynı kurumda yöneticilik görevine devam etmektedir (<http://culture.pl/en/artist/lex-drewinski>). William Shakespeare'in kaleme aldığı Antonius ve Kleopatra isimli tiyatro oyun için 1996 yılında tasarladığı afiş, Drewinski'nin afiş anlayışı en iyi anlatan örneklerden biridir. Oyun, Julius Ceasar'ın ölümünden sonra onun katillerine karşı birleşen üçlüde bulunan, doğu bölgesi idarecisi Marcus Antonius'un Mısır kraliçesi Kleopatra tarafından büyülenmesi ve herşeyi unutup zevk ve sefaya düşmesini konu edinmiştir. Söz konusu afişte (bkz. görüntü 41) Polonya afiş tasarımının yalın ama vurucu üslubunu benimseyen Drewinski, kadın figürüyle yılan imgesini büyük bir ustalıkla birleştirmiştir. Tek renk kullanımı ve minimal tipografisi, afişin etkisini kuvvetlendirmiştir.

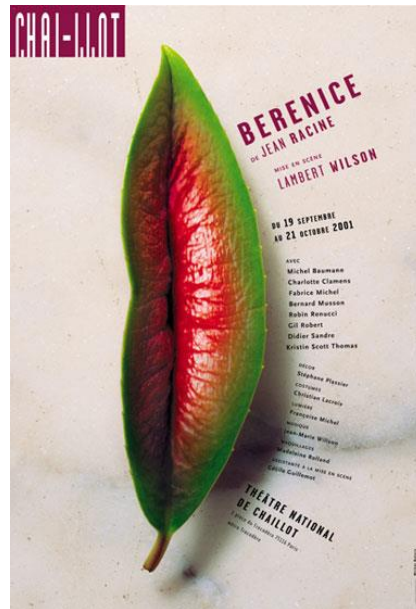


Görüntü 41: Lex Drewinski "Antony and Cleopatra", 1996 (Schubert, 2012, s. 104).

Değişen dünya düzeni, birçok konuyu olduğu gibi sanata ve tasarıma bakış açısını da etkilemiştir. Bulunduğu coğrafyadan ötürü dünya savaşları boyunca baskı ve savaşlara evsahipliği eden Polonya'nın, bu durumu bir ifade ve tepki biçim olarak afiş tasarımı taşımasının, bu üslubun gelişmesine yardımcı olduğu düşünülebilir. Polonya sokaklarının, komünizmin çöküşü ve kapitalizmin yükselmesi ile beraber devasa reklam görselleri ile dolması, Polonyalı afiş tasarımcılarını rahatsız etmiştir. Bu yeni kapitalist kültüre ait olan küresel reklam görsellerinin, geleneksel Polonya afiş tasarımıyla yakışmadığı düşünülmektedir. Aksine komünist dönemdeki propogandaya yönelik afişlerin bile bu kapitalist ifade biçiminden çok daha değerli olduğu görülmektedir (<http://freedomonthefence.com>, 2015).

Günümüze geldiğimizde, teknoloji çağıyla tekrar şekillenen tasarım yaklaşımlarının etkileri Polonya tiyatro afişlerinde de izlenmektedir. Yeni nesil tasarımcıların Polonya afiş geleneğine, teknolojik olanaklardan da yararlanarak getirdikleri alternatif bakış açısı Polonya tiyatro afişlerini şekillendirmeye devam etmiştir.

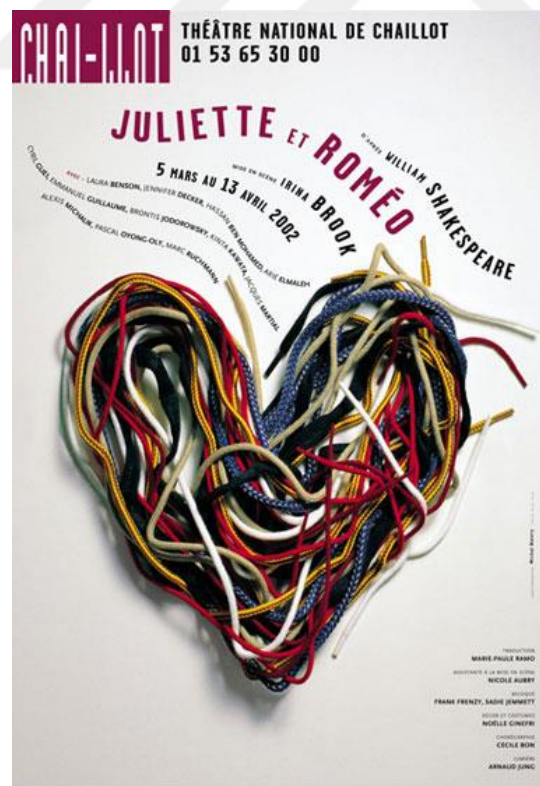
Lodz Güzel Sanatlar ve Tasarım Akademisi'nde eğitim gören Michal Batory, günümüz Polonya afişine öncülük eden isimler arasındadır. (<http://www.michalbatory.com/bio.html>, 2015) Tiyatro afişlerinde, ağırlıklı olarak fotografik kolajlar ve anolojilerden yararlanan Batory, uluslararası mecralarca da kabul gören birçok afiş bulunmaktadır.



Görüntü 42: Michal Batory "Berenice" 2001 (http://www.michalbatory.com/aff_theatre1_2.html).



Görüntü 43: Michał Batory "Helter's Night", 2000 (Schubert, 2012, s. 106).



Görüntü 44: Michał Batory "Berenice" 2002 (http://www.michalbatory.com/aff_theatre1_27.html).

Yeni dönem Polonya tiyatro afişi tasarımcıların arasında, klasik Polonya afiş tasarımının yalın bir desen, renk ve tipografiye sahip, vurucu afiş anlayışını devam ettiren, Eugeniusz Skorwider, Mirolsaw Adamczyk, Lech Majewski gibi isimlerin olduğu görülmektedir.



Görüntü 45: Eugeniusz Skorwider- 2013
(Nowakowski, R. 2012, s.89).

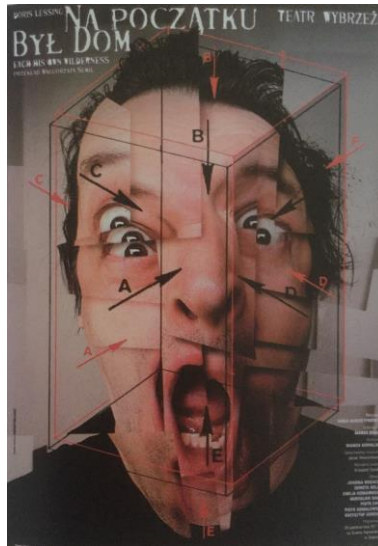


Görüntü 46: Mirolsaw Adamczyk "The Shape of Things " 2002
(Schubert, 2012, s. 107).

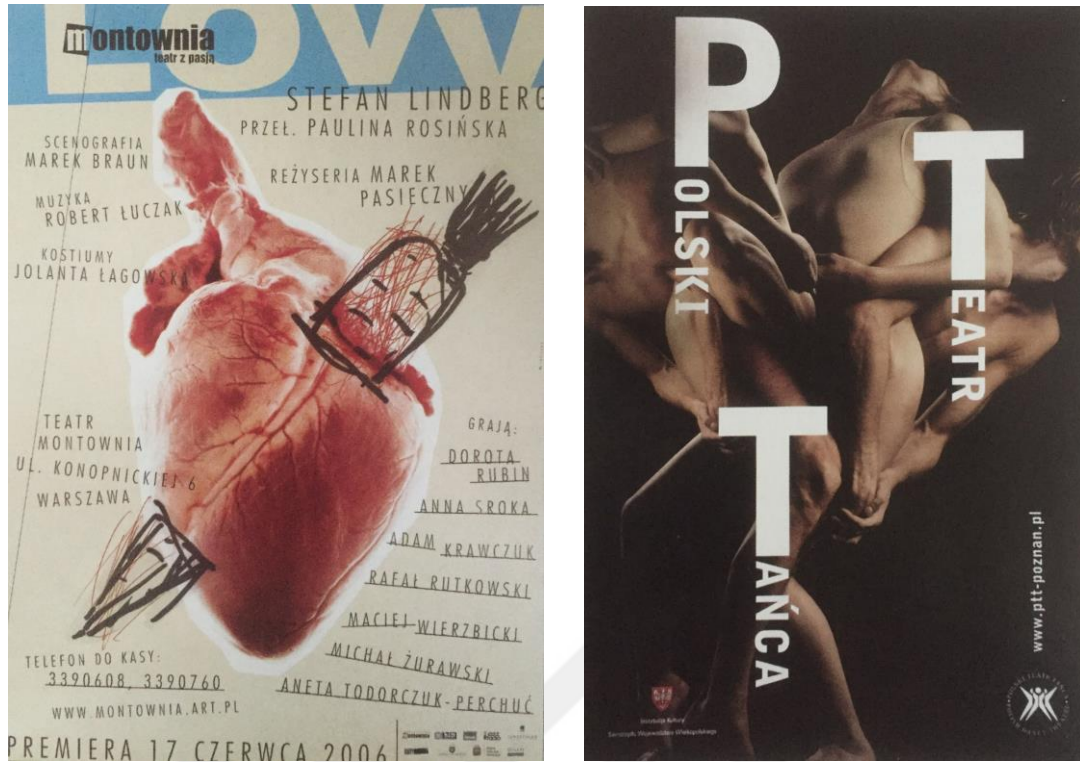


Görüntü 47: Lech Majewski "Mother Courage" 2006
(Schubert, 2012, s. 109)

Ayrıca yeni nesil afiş anlayışının etkilerinin gözlemlenebildiği, fotoğrafik kolajların kullanıldığı, daha önce tiyatro afişi anlamında çok fazla gözlemleneyen tipografik buluş ve çeşitlilikle tasarlanan imgesel afişler de Polonyalı afiş tasarımcılar arasında bir ifade biçimi olarak kabul görmüştür. Bu üslubu benimseyen tiyatro afişi tasarımcıları olarak, Piotr Karczewski, Wojciech Korkuc, Piotr Garlicki, Piotr Mlodozenie gibi isimler örnek gösterilebilir.



Görüntü 48: Wojciech Korkuc "Na Poczatku Byl Dom"- 2011
(Nowakowski, R. 2012, s.53)



Görüntü 49: Piotr Garlicki “LOVY”, 2006, (solda), Piotr Młodożeniec “The Wedding” (sağda).
(Schubert, 2012, s. 108)



Görüntü 50: Piotr Karczewski “Dotknij Teatru” 2013
(Nowakowski, R. 2012, s.45)

Polonya tiyatro afişlerinde genel anlamda, geleneksel tasarım anlayışı ile çağın getirdiği modern ifade biçimlerinin birbiriyle uyumlu bir biçimde kaynaştırılabildiği

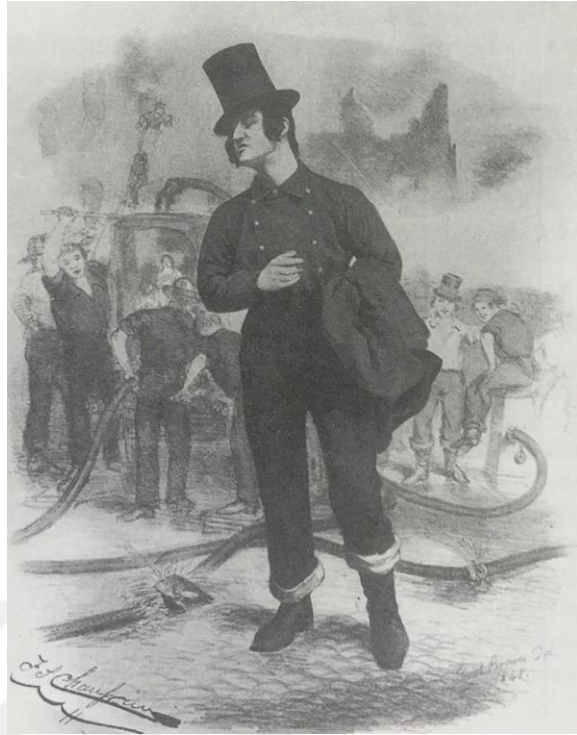
söylenir. Savaş döneminde tohumlarının atıldığı ve bir tepki olarak gelişen afiş biçimi, yetenekli sanatçılar tarafından kurulan tasarım okullarıyla pekiştirilmiştir. Bir ekol olmanın getirdiği ve birikim ve deneyimle yeni nesillere de aktarılan bu bilinç, kültürel ifadenin en rahat gözlemlenebildiği afiş türlerinden biri olan tiyatro afişlerinde de kendini hissettirmektedir.

2.2.2. Amerika Tiyatro Afişleri

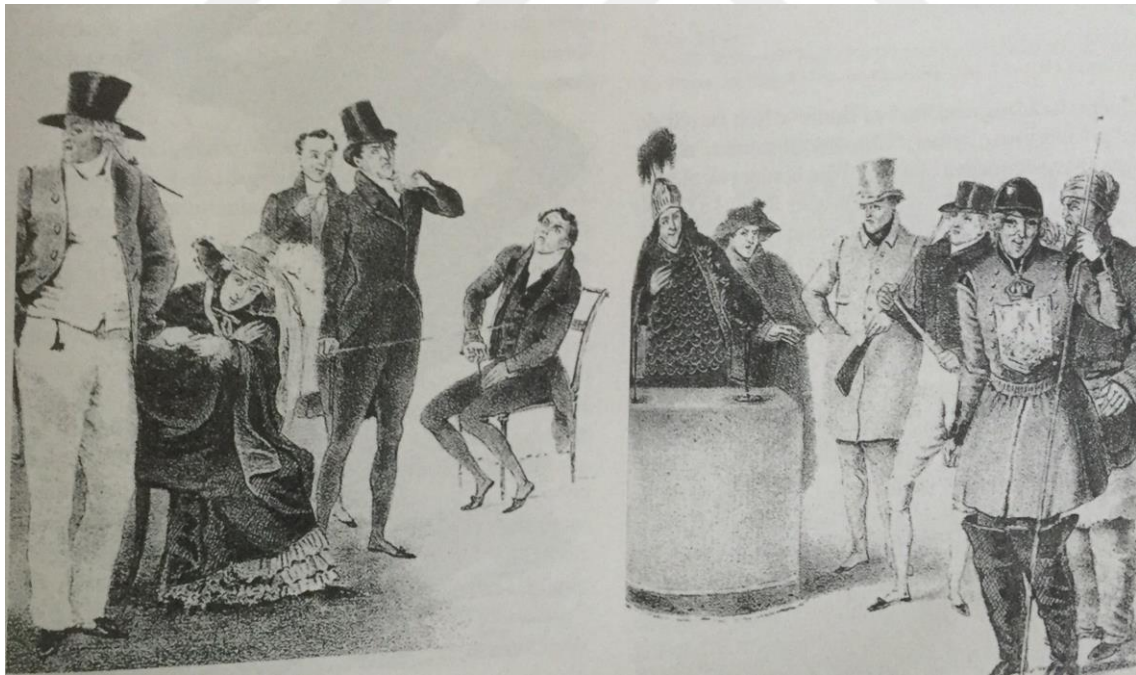
Amerika kıtası, konumu ve sosyopolitik gerekçelerden ötürü, kronolojik kültürel bütünlüğü diğer birçok kıtadan daha farklı bir seyir izlemektedir. 18. Yüzyılın son çeyreğinden günümüze, tiyatro ve afişleri anlamında tutarlı bir bütünlük içinde yol aldığı söylenebilir.

Bağımsızlık Savaşı'nın sona ermesinden sonra tiyatro faaliyetlerine yeniden hız verilmiştir. Daha önce teatral faaliyetlerde bulunmuş önemli bir birliktelik olan, Douglass topluluğunun eski bir üyesi olan Thomas Wall, Dennis Ryan'ın topluluğuyla birleşerek "Amerikan Tiyatro Topluluğunu" kurmuştur. Yine eski bir Douglass üyesi olan John Henry ise ülkenin diğer önde gelen topluluklarından ve New York tiyatrosunun temelini oluşturan "Eski Amerikan Tiyatro Topluluğunu" kurmuştur. Alexander Reinagle ve Thomas Wignell'in Philadelphia'da kurduğu, "Chesnut Tiyatrosu" ve Austin Texas'daki "Hoblitzelle Theatre Arts" da dönem Amerika'sının tiyatrosunun temellerini oluşturmaktadır (Brockett, 2000, s. 424).

18. Yüzyılın son çeyreğin Amerika'sında, tiyatro etkinliklerinden günümüze ulaşabilen birtakım görseller bulunmaktadır. Bunlar günümüz tiyatro afişi tasarım elemanlarını ve kurgusunu tam olarak karşılamasa da iskeletini oluşturabilecek, bakır levha ya da çeşitli araçlarla çizilip saklanmış görsellerdir. Bu görseller; ya ana karakterin tek başına veya arkasında fon oluşturacak bir mekanla çizilmiş ya da tek başlarına resmedilmiştir. Tiyatro metninin konu ve anlatımına, karakterlerin metin içindeki hiyerarşisine göre düzenlenmiş kompozisyonlar da görmek mümkündür.



Görüntü 51: Guy Mannering” isimli oyundan Meg Merrilles rolünde Charlotte Cushman (solda) Gönüllü İtfiye eri “Mose the Bowery” rolünde Frank Chanfau (sağda). (Brockett, 2000, s. 434-437).



Görüntü 52: Charles Mathews, Invitations (Davetiyeler) isimli oyundan çeşitli kareler (Brockett, 2000, s. 435).

19. Yüzyılın son çeyreğinden yaklaşık olarak Birinci Dünya Savaşı'na kadar olan zamanda, turnelere gelen Avrupa tiyatro gruplarından etkilenen ve öykünen Amerikan tiyatro anlayışı, daha sonraları kendi yolunu çizmeye ve karakterini bulmaya başladı. 1905'te Harvard'da açılan oyun yazarlığı dersleri Amerikan tiyatro külliyatına önemli katkıları olmuştur. Daha sonradan çok önemli bir kuruluş olacak olan "Washington Square Players"ın kurulması, Arthur Hopkins ve Eugene O'Neil gibi isimlerin tiyatro alanında verdiği hizmetler Amerikan tiyatro afişinin de gelişimini tetiklemiştir (Nutku, 1993, s. 99).

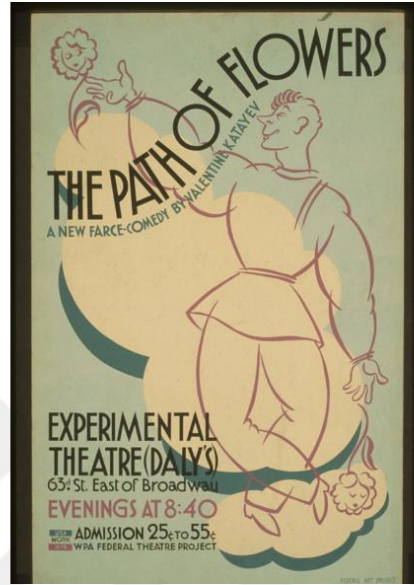
Eugene O'Neil'in yazdığı, 1937'de sergilenen, Karayip Adaları'na seyahat eden ve orada başından geçenlerin anlatıldığı, *Emperor Jones*, İmparator Jones isimli oyunun afişi, Amerikan tiyatro afişinin erken dönem örneklerinden biri olarak gösterilebilir.



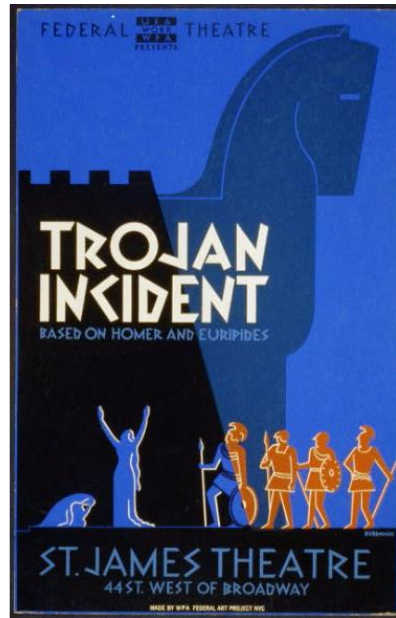
Görüntü 53: Eugene O'Neil'in yazdığı "Emperor Jones" isimli oyunun afişi 1937 (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/87/Emperor_Jones_1937.jpg).

Tek renk üzerine kurgulanan bu afişte, sol üst köşede, sola dayalı olarak düzenlenen tipografik alan, oyunu sergileyen tiyatro topluluğu ve oyun tarihi ile ilgili bilgi vermek için kullanılmıştır. Oyunun baş karakteri sade bir desnele ifade edilmiş olup hemen altında daha dikkat çeken, kalın bir yazı karakteriyle oyunun ismini görmek mümkündür.

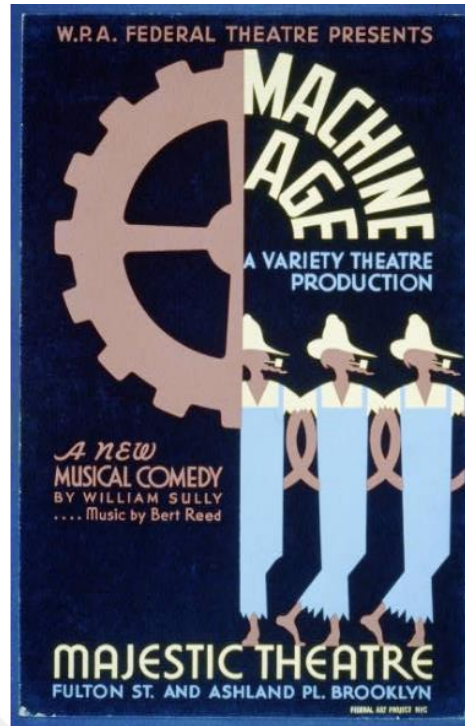
20. Yüzyılın ilk çeyreğinden sonra büyük bir yükseliş gösteren Amerikan tiyatrosu, 1939' yılında kurulan federal Tiyatro Projesi *Federal Theatre Project* ile güçlenmeye devam etti. Büyük Ekonomik Durgunluk döneminin zorlu şartlarına rağmen, sadece kültürel bir aktiviteyi desteklemek için değil, dönemin tiyatro sanatçıları ve yazarlarına da iş olanağı sunmak için kuralan bu yapı, yeni deneysel üretimleri de destekliyordu (https://en.wikipedia.org/wiki/Federal_Theatre_Project, 18 Ocak, 2016).



Görüntü 54: Eugene O’Neil’in yazdığı “Emperor Jones” isimli oyunun afişi 1937 (<https://www.loc.gov/resource/cph.3f05338/>, Ocak, 2016).



Görüntü 55: “Trijan Incident” isimli oyun afişi 1936 (<https://www.loc.gov/resource/cph.3b49029/>, Ocak, 2016).

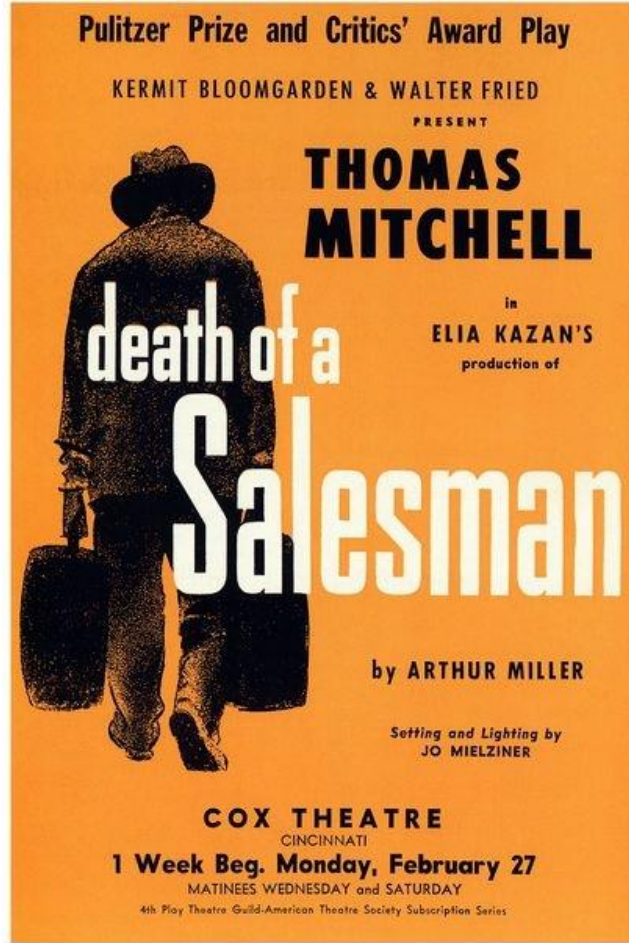


Görüntü 56: "Machine age" isimli oyun afişi 1936
(<https://www.loc.gov/resource/cph.3b49033/>, Ocak, 2016).

Bu dönemin afişleri incelendiğinde renk kullanımı, kompozisyon kurgusu ve tipografi kullanımındaki yeni anlayış göze çarpar. Kompozisyonlar, boşluk ve doluluk, afişteki kullanılan elemanların biçimleri gözetilerek kurgulanmıştır. Tipografi anlamında yenilikçi bir yaklaşım benimsendiği söylenebilir. Oyun isimlerindeki bazı kelimeler için anlamı pekiştirecek tipografik oyunlarla, kinetik bir tiyografi anlayışı gözlemlenebilir. Renk açısından, birden fazla renk kullanımı, afişteki figür ve tipografiyi daha görünür kılmakla (bkz. görüntü 53-54), birbirine yakın renklerin kullanılmamasıyla beraber, vurgusunu ve görünürlüğünü kaybettiği söylenebilir.

İkinci Dünya Savaşı süresi ve sonrasında o'Neill'in etkisi sürmeye devam ediyordu. Yeni bir dramatik anlatım biçimi arayışına giren Amerikan tiyatrosu, gerçekçi biçimi ticari alanda kullanan oyunlar ve yazarlardan çok, farklı biçim üretebilecek kalemler aramaya başlamışlardı. Dünya Savaşının sonlanması ile beraber Amerikan tiyatrosunda bu arayışa cevap verebilecek isimler ortaya çıkmıştı. O'Neill'den sonar Amerikan tiyatrosunda önem arz eden isimlerden biri olarak Arthur Miller gösterilmektedir. Birçok ödüllü oyun kaleme alan Miller, kendi döneminde yaşanan dünya savaşından da etkilenecek cepheye gidip bir de filme imza atmıştır. Broadway'da gösterime giren ilk oyunu *Talihli Adam*' la adından söz ettirdiyse de

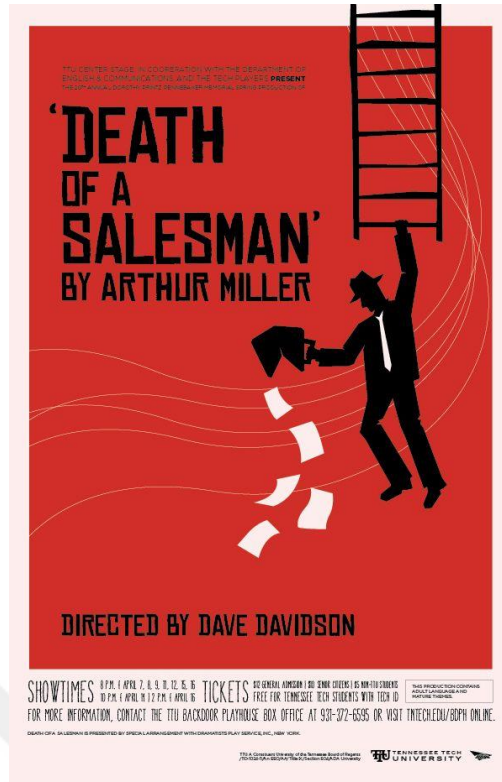
esas ününü Amerikan ve dünya tiyatrolarında birçok kez sahnelenen *Death of a Saleman* (Satıcının Ölümü) isimli oyuna borçludur (Nutku, 1993, s. 221).



Görüntü 57: Death of a Salesman (Satıcının Ölümü) isimli oyun afişi.

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/e3/d2/57/e3d257b38740ce00b14269b241fca8a4.jpg>, Erişim: 20.01.2016)

Amerika'daki sert kapitalist yapının sosyal ilişkilere yansımaları konu eden oyun genel olarak Willy karakteri çevresinde döner. Kendi kendini aldatan yaşlı bir satıcı olan Willy, toplumun yapaylaşmış değerleri karşısında, ailesi için kendini kurban eder. Afişe ilk bakıldığında, tek renk olarak kullanılan turuncu arkaplanın üzerindeki arkası dönük karakter göze çarpar. Willy'i imleyen bu figürün bize arkası dönük ve uzaklaşan bir postürle resmedilmişir. Oluşturulan bu görsel metnin en vurucu sahnelerinden biri olan Willy'in işten çıkarılmasına, kaybetmesine ve vazgeçmesine gönderme yaptığı düşünülebilir.



Görüntü 58: Saul Bass'ın Tasarladığı “Satıcının Ölümü” isimli oyun afişi.
(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/93/81/b0/9381b06b218f9c55b0cb90eb5b54a4eb.jpg>, Erişim: 20.01.2016)



Görüntü 59: “Satıcının Ölümü” isimli oyunun günümüz afiş örneği 2013.
(<http://www.visitfred.com/events/stage-door-productions-present-death-of-salesman>, Erişim: 20.01.2016)

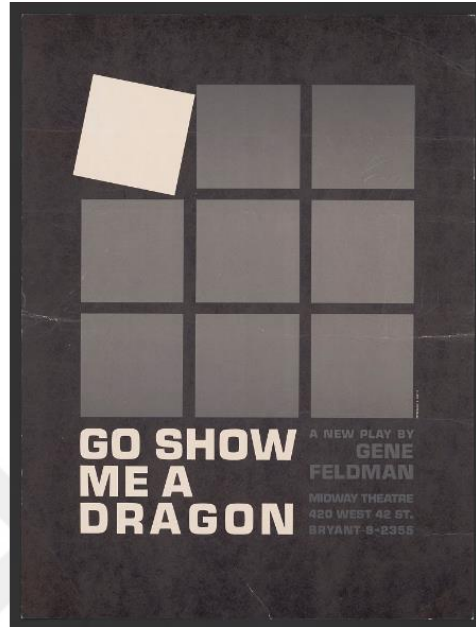
Birçok ülkede olduğu gibi Amerika Birleşik Devletleri'nde de grafik tasarım anlayışı ve amacında görülen değişimler, Dünya Savaşları'nın sosyal, ekonomik ve politik etkileriyle tekrar tekrar şekillenmiştir.

1917 Amerika'sında afiş anlayışı, savaşa son verme fikri üzerine propaganda yapmak için kurulan, The Committee on Public Information (Halk Enformasyon Komitesi), inisiyatifinde şekilleniyordu. Toplum bazen suçlayan, bazen duyarlılığa çağıran bazen de hoşnut eden propaganda afişleri, genellikle insan figürlerinin gerçekçi anlamda betimlenmesiyle oluşturulan görsellerle tasarlanıyordu. 1930'lu yıllara kadar bu minvalde şekillenen afiş anlayışına karşı ilk çıkışın Lester Beall'den geldiği söylenebilir. Beall, realistik ve figüratif Amerikan afiş yaklaşımına, Jan Tschichold'un da etkisiyle, Dada hareketinin rastgele düzenleme, elemanların sezgisel olarak yerleştirilmesi ve yaratıcı süreçte tesadüfün rolü gibi bakış açıları getirmiştir. Düz renk ve planları, temel işaretler ve fotoğrafla birlikte kullanmış, görsel kontrast ve bilgi iletme açısından zengin bir anlatım yaratmıştır (Bektaş, 1992, s. 108)

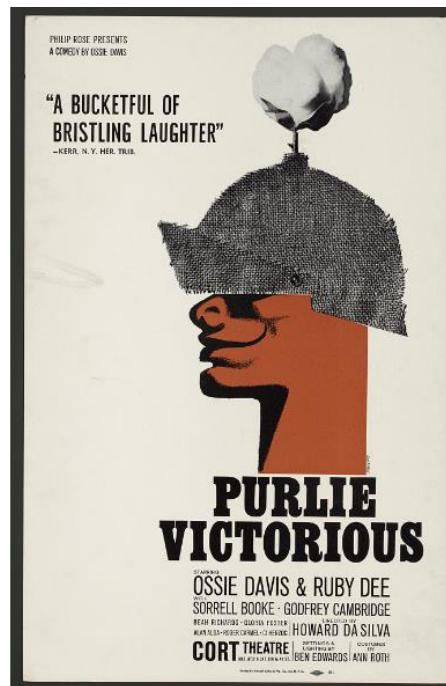
Amerika afiş tasarım üslubunu radikal olarak değişime uğratan olayın, dönem Avrupa'sının karışık durumundundan uzaklaşmaya çalışan Avrupalı sanatçılar olduğu düşünülebilir.

Avrupa Modernizmini Amerikan grafik tasarımına taşıyan ilk üç ismin Rusya'da dünyaya gelmesi, Fransa'da eğitim alması ve moda dergileri tasarımlarında uzmanlaşmış olması ilginç bir tesadüftür. Takma adı *Erte* olan Romain de Tiroff, Ukarynalı bir Türk ailesinden gelen Dr. Mehmed Agha, Ünlü bir Amerikan dergisi olan *Harper's Bazaar*'ın sanat yönetmenliği için New York'a davet edilen Alexey Brodovich, Amerika afiş anlayışını şekillendirmeye devam etmişlerdir. Bu isimler arasında Brodovich'in ayrı bir yeri vardır. Brodovich aynı zamanda yeni nesil Amerikan afiş tasarımcılarına fotoğrafın kompozisyona nasıl dahil edilip, kurgulanacağı konusunda öncülük etmiştir. Bu üçlüden daha sonra Amerika'ya göç eden Joseph Binder ise kendi kübist ifade biçimini Amerikan gerçekçiliği ile birleştirerek farklı bir afiş biçimi oluşturmuştur. Sanatçılara istihdam yaratmak için kurulan, Federal Sanat Projesi isimli organizasyon sonlanana kadar afiş ve tasarım ürünleri anlamında 35000'in üzerinde baskı alınmıştır. Bu dönemde üretilen afişlerle beraber afiş anlayışının seyri, Amerikan kitleli haberleşme ürünlerinde yaygın olarak kullanılan, natürel illüstrasyon yaklaşımının tersine serigrafik baskının elverdiği, Bauhaus ve Avrupa Modernizmi ve yapılandırmacı anlayışının gözlemlendiği bir üslupla gerçekleştirilmiştir (Bektaş, 1992, s. 110-111).

Avrupa kıtasında devam eden kaotik yapı ve ifade özgürlüğü alanının daha çok daralması ile birlikte, göçler devam etmiş, Laslo Moholy-Nagy ve Herbert Bayer gibi isimlerin grafik tasarım yaklaşımları Amerikan tasarım anlayışını biçimlendirmeye devam etmiştir.

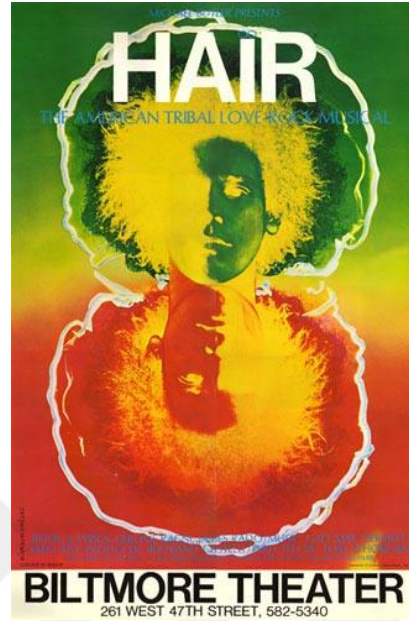


Görüntü 60: “Go show me a dragon” isimli oyun afişi, Appelbaum & Curtis, 1962
(<https://www.loc.gov/resource/ppmsca.42067/>, Erişim: 25.01.2016)



Görüntü 61: “Purlie victorious” isimli oyun afişi, Philips, 1962
(<https://www.loc.gov/resource/ppmsca.43142/>, Erişim: 25.01.2016)

1960'ların sonunda farklı coğrafyalarda kendini gösteren *hippi* ruhu ve dünyaya bakış açısı, Amerika'da kendini göstermiştir. Dünyada büyük eylem ve hareketlere önyak olan bu sosyal ve kültürel karşı çıkış, *Hair* ve *Oh, Calcutta* müzikaliylleri ile tiyatro sahnelerinde de yerini almıştır.



Görüntü 62: “Hair” Müzikali afişi 1968

([https://en.wikipedia.org/wiki/Hair_\(musical\)#/media/File:Hairposter.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Hair_(musical)#/media/File:Hairposter.jpg), Erişim: 201.01.2016)



Görüntü 63: “Oh! Calcutta” müzikali afişi, 1970

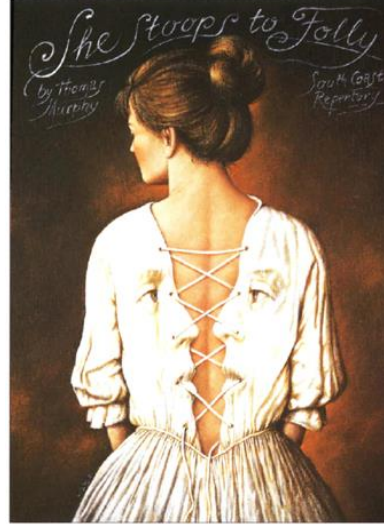
(<http://broadwaymusicalhome.com/images/poster/calcutta.jpg>, Erişim: 201.01.2016)

Galt McDermot, George Ragni ve James Rado tarafından yazılan *Hair* ve Kenneth Tynan'ın yazdığı *Oh! Calcutta*'da 1970'lere kada kabul edilen birçok değere karşı bir

tepki vardır. Dönemin düzene karşı duruşu, çıplaklık, hayat tarzı, dans biçimi ve yüksek sesli rock müziği bu karşıt kültürün belirgin özelliklerindedir (Brockett, 2000, s. 637).

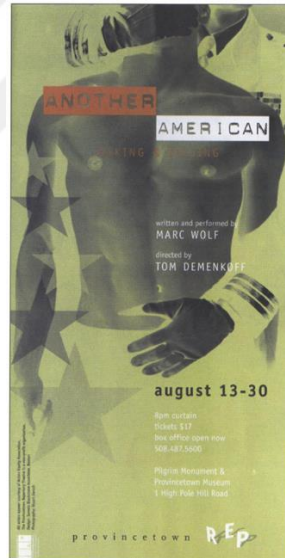
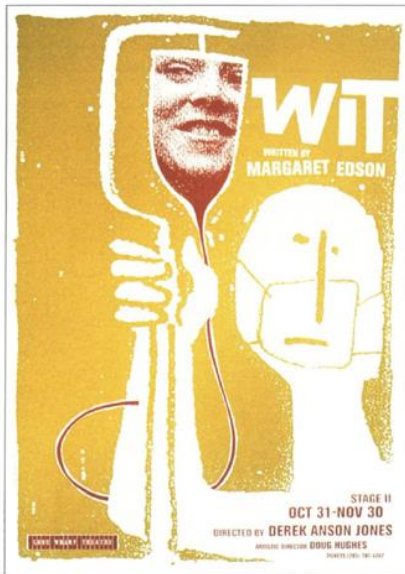
Bu yıllarda kendini gösteren bu düşünce biçimi ve Avrupa'dan aldığı sanatçı göçüyle beraber değişen afiş yaklaşımı, bu oyunların afişinde kendini göstermektedir. Brodovich'in öncüsü olduğu, fotomanipülasyonlarla afiş için görsel oluşturma yaklaşımı göze çarpmaktadır. *Hair* afişinde kullanılan (bkz. görüntü 62) gösterge; ilk olarak dönemin müzik icrasında görülen, sanrılara sebeb olan birtakım uyuşturucuların etkisinde kendini ifade etme olarak tanımlanabilen *Psychedelic* bir üslupla oluşturulduğu düşünülebilir. *Oh Calcutta* afişinde (bkz. görüntü 63) kullanılan fotoğraf; dönemin asi ruhunu göstermektedir. Oyunun birçok sahnesinde oyuncular çıplak olarak sahneye çıkmıştı ve afişte de figürler çıplak halleriyle kullanılmıştır. Afişte de bu oyundan kareler kullanılmıştır. Her iki afişte de renkler, farkedilirliği yüksek tek renk veya renk kombinasyonlarıyla, tipografiyi ve dönemin karşıt ruhunu yansıtan figürlerin etkisini artırmayı amaçlayan bir kaygıyla kullanılmıştır.

1980'lerde döneme damgasını vuran Jean Genet, Sam Sheapard gibi isimlerle Amerikan tiyatrosunda ifade çeşitliliği artmış ve gelişime devam etmiş ve gün geçtikçe tiyatro topluluklarının sayıları artmıştı. 80'lerin sonunda oyun sergileyen 150 kadar off Broadway tiyatro topluluğu vardı. 1985'lere geldiğimizde sadece Chiago'da 110 profesyonel tiyatro topluluğu oyun sahnelemeye devam ediyordu. Amerikan yönetiminin sanatsal üretimi teşvik eden politikalarını da arkalarına alan topluluklar, David Rabe, David Mamet, Marsha Norman gibi tiyatro kuramcıları ve yazarlarla güçlenmeye devam etmişlerdi. New York'ta kurulan New York Shakespeare Halk Festival Tiyatrosu *New York Shakespeare Festival Public Theatre* gibi farklı coğrafyaların yazar ve kültürlerini de bünyesine katan bir anlayışa sahip olan Amerika tiyatrosu, Günümüzde de hala bir sorun olmaktan kurtulamayan ırkçılığı yenmek adına *Black Theatre Alliance* (Zenci Tiyatrolar Birliği) gibi toplulukların kurulmasına da önayak olmuştur. Günümüze geldiğimizde içinde bulunduğumuz bu postmodern durumun, tiyatrodaki karşılığının Amerika'da temellerini atan isim ise *happening* sahneleme biçiminin mucidi olarak kabul edilen Alan Kapprov olmuştur. (Brockett, 2000), (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Happening>, Erişim: 27.01.1016) Günümüzde de Amerikan tiyatro kültürü Broadway ve American National Theatre gibi günümüzde de önemli bir yere sahip olan köklü kurumlarla beraber, üretimlerini sürdürmeye devam etmektedir.



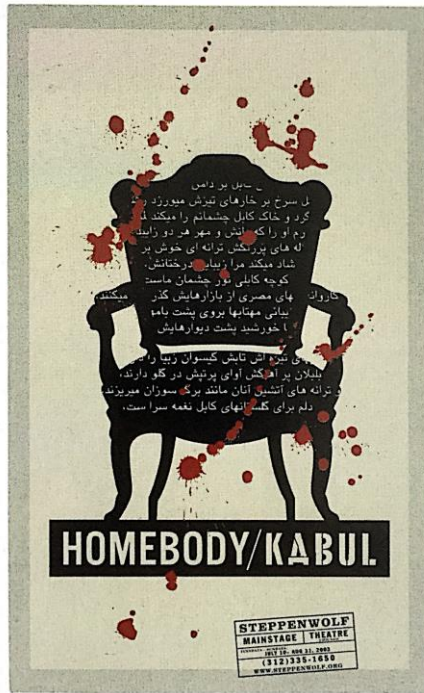
Görüntü 64: Keith Haring, "Der Welt" tiyatrosu afişi, 1980
([http://i.ebayimg.com/00/\\$KGrHqJ,1kwE2JCI3OOkBNkhgQ,0Eg~~_3.JPG](http://i.ebayimg.com/00/$KGrHqJ,1kwE2JCI3OOkBNkhgQ,0Eg~~_3.JPG), Erişim: 26.01.2106)

Görüntü 65: South Coast Repertory için afiş çalışması, Rafal Olbinski/Olbinski Studio, 1996
(<http://www.howdesign.com/design-creativity/theater-posters/>, Erişim: 26.01.2016)



Görüntü 66: Vittorio Costarella, 1998
(<http://www.howdesign.com/design-creativity/theater-posters/>, Erişim: 26.01.2016)

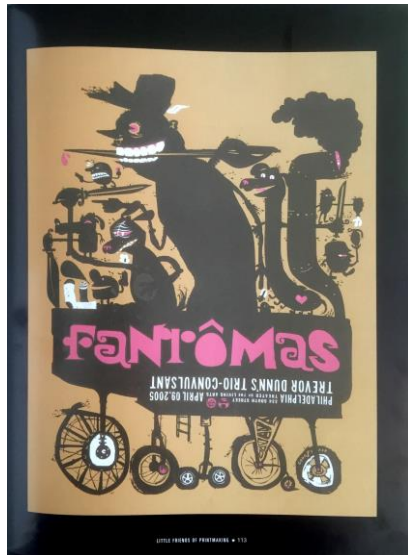
Görüntü 67: Provincetown Repertory Theatre için bir afiş, Sametz Blackstone Associates, 1999
(<http://www.howdesign.com/design-creativity/theater-posters/>, Erişim: 26.01.2016)



Görüntü 68: Homebody/Kabul, Tasarım Sandstrom, 2003
(Foster, New Masters of Poster Design, Volume 2, 2012)



Görüntü 69: Romeo&Juliet, David Plunket, 2004
(Foster, New Masters of Poster Design, Volume 2, 2012)



Görüntü 70: Fantomas, Melissa Buchanan, 2005
(Foster, New Masters of Poster Design, Volume 2, 2012)



Görüntü 71: Hamlet, Yann Legendre.
(Foster, New Masters of Poster Design, Volume 2, 2012)

Tarih boyunca, Amerika coğrafyasının kültürel durumu ve politikaları, tasarım yaklaşımını ve afişe bakış açısını etkilemiştir. Çok yüksek bir etnik çeşitliliğe sahip olan Amerika kıtası, günümüzde de halen göçmenlerin ilgi odağı halindedir. Tarih boyunca süregelen bu heterojen sosyal yapıyı ve göç durumunu, tarihçi Oscar Hindlin'in tabiri ile "bizzat Amerika'nın kendisi olan göçmenler", Amerikan Başkanı Theodore Roosevelt'in de göçmenlerin Amerika toplumunun en önemli gücü olduğunu savunması, Birşelik Devletler'in ilk dönemlerinden bu yana, yönetimin bu etnik çeşitliliğe ne gözle bakıp, onları nasıl yönettiği konusunda bizleri fikir sahibi yapmaktadır

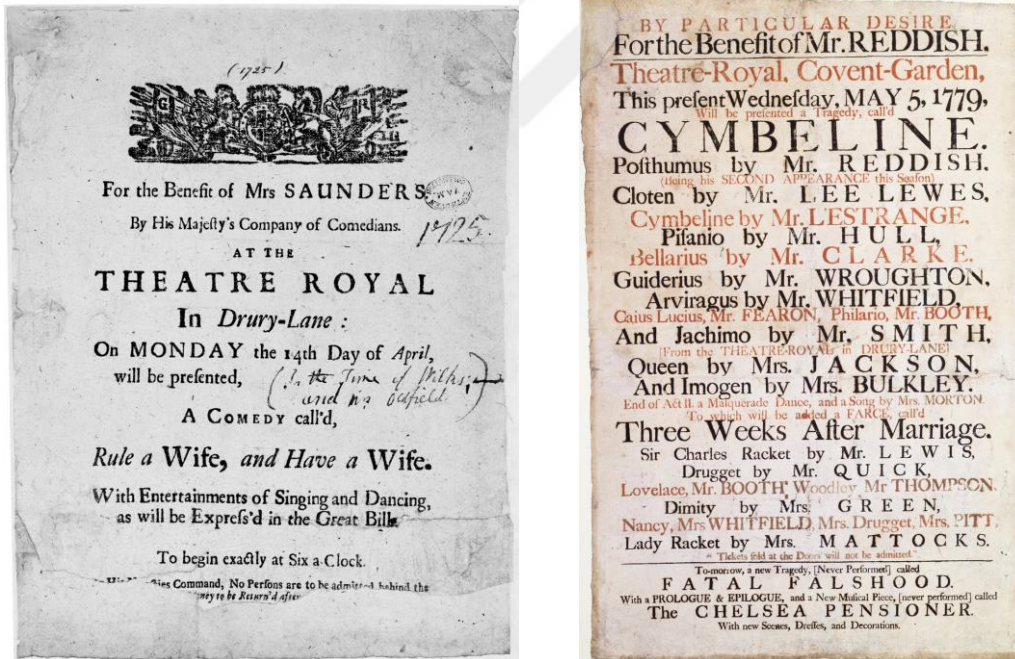
(<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/akademikincelemeler/article/viewFile/5000049679/500046980>, Erişim: 28.01.2016).

Bu büyük coğrafyada incelenen Tiyatro afişlerinin gösterdiği ifade çeşitliliği ve çok yönlülüğün, Dünya Savaşları'nda yaşanan göçlerin etkisiyle arttığı düşünülebilir. Göç eden sanatçılar, tasarım anlayışlarını kurdukları atölyeler ya da görev aldıkları eğitim kurumları ile öğrencilere iletmişlerdir. Bu anlayışın daha sonraki nesillerin de kendilerine has yorumuyla birleşerek melez bir dile dönüştüğü düşünülebilir.

Dünyaca bilinen birçok ünlü tasarımcıya ev sahibi olan Amerika'nın, tiyatro afişleri anlamında geleneksel, ortak bir dile sahip olmamakla beraber farklı yaklaşım ve çözümlerin gözlemlenebildiği bir afiş yelpazesine sahip olduğu düşünülebilir.

2.2.3. İngiltere Tiyatro Afişleri

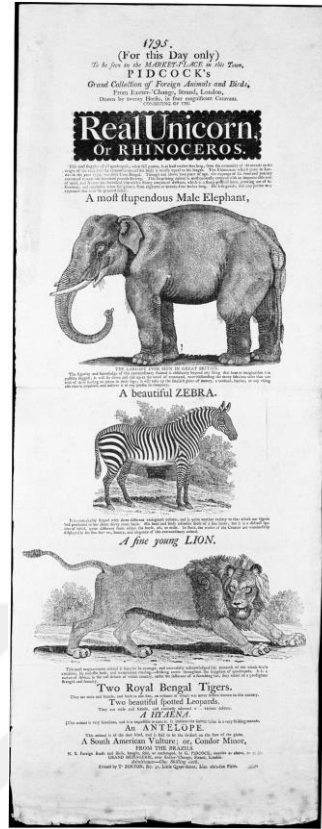
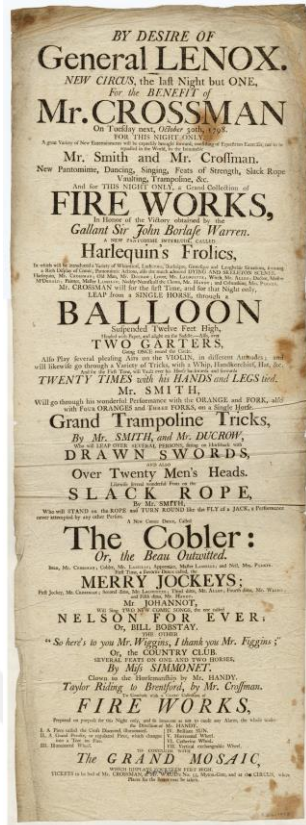
Orta çağda tiyatro duyurularına, performansı icra edenlerin kendileri bazen de afişi taşıyan sancaktarları eşlik ederdi. Bazen de çığırkanlar oyuncularla beraber davul ya da benzeri enstrümanlar eşliğinde oyunu duyururlardı. Bu, üzerinde sahnelenecek etkinlikle ilgili detaylı bilgi olan yazmaları şehrin değişik köşelerine tutturulur *post* edilirdi, kelimenin etimolojik kökeni de bu eylemden çıkmış ve günümüze kadar *poster* olarak gelmiştir. İlk halk tiyatrosu Londra'da 1576'da açılmıştır. Bu ilk performans, el bildirileri, sokaklarda gezdirilen davullu çığırkanlar, tiyatro binasında yukarı çekilen filamalar ve oyunun başlamasından hemen önce çalınmaya başlanan trampetlerle duyurulmuştur. 1662'ye kadar üzerlerinde oyunun başlığı, tarihi ve başlama zamanı yazan afişler, el yapımı parşomen kağıtlarına linotip metodu ile basılıyordu. İngiltere daha büyük boyutlu tiyatro afişi yapmak konusunda, gösterime gelen Fransız tiyatro topluluklarının kullandıkları sadece siyah mürekkep değil daha pahalı olan kırmızı mürekkeple üretilen büyük ebatlı afişlerden etkilenmiştir (<http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/theatre-posters/> Erişim: 28.01.2016)



Görüntü 72: Erken dönem tiyatro afişlerinden örnekler, 17. Yüzyıl

(http://media.vam.ac.uk/feature/lightbox/v1/popup/2006ag8056_theatre-royal_playbill.jpg, Erişim: 28.01.2016)

(http://media.vam.ac.uk/feature/lightbox/v1/popup/2006ag7509_theatre_royal_playbill_for_cymbeline.jpg, Erişim: 28.01.2016)



Görüntü 73: Erken dönem afişlerinden örnekler, 17. Yüzyıl

(http://media.vam.ac.uk/feature/lightbox/v1/popup/2006ag8032_playbill_for_pidcocks_menagerie_0.jpg, Erişim: 01.02.2016)

19. Yüzyılda, İngiliz tiyatrosu 1843'te tiyatro yasasının parlamentodan geçmesi ile beraber pozitif yönde ilerlemeye devam etmiştir. Bu tarihe kadar yapılan birçok tiyatro binası bu yasa ve getirileri ile beraber yenilerini inşa etmekten ziyade bu binalar daha nitelikli hale getirilmiştir. Günümüzde de oyun sahnelemeye devam edilen, İngiliz tiyatrosu için önemli yapılardan biri olan Haymarket Theatre bu dönemde yenilenmiştir. Tiyatro niteliği anlamında, Samuel Phelps, yalnızca popüler eğlencenin geniş seyirci kitlelerine ulaşabileceğinin düşünüldüğü bu dönemde, nitelikli tiyatro eserlerinin de başarılı olabileceğine inanmış ve bu tarzda eserler sahnelemiştir. Phelps o güne kadar hiç denenmemiş bir sahneleme metodu ile Shakespeare metinlerini görselliğe daha çok önem verecek şekilde tekrar düzenlemiş ve sahnelemiştir. Bu kırılma noktasının, İngiliz tiyatro anlayışı için mihenk taşı olduğu düşünülmektedir (Brockett, 2000).

19. Yüzyılın İngiliz tiyatro afişleri anlamında da radikal bir yükselişe sahne olmuştur. Ağaç baskı yöntemi, erken dönem tiyatro afişlerinde kendini gösterirken, 19. Yüzyıl ikinci yarısına litografinin icadı damgasını vurmuştur.



Görüntü 74: “The Women in The White”, Frederick Walker, ağaçbaskı, 1871
<http://www.victorianweb.org/art/illustration/walker/8.jpg>, Erişim: 02.02.2016)

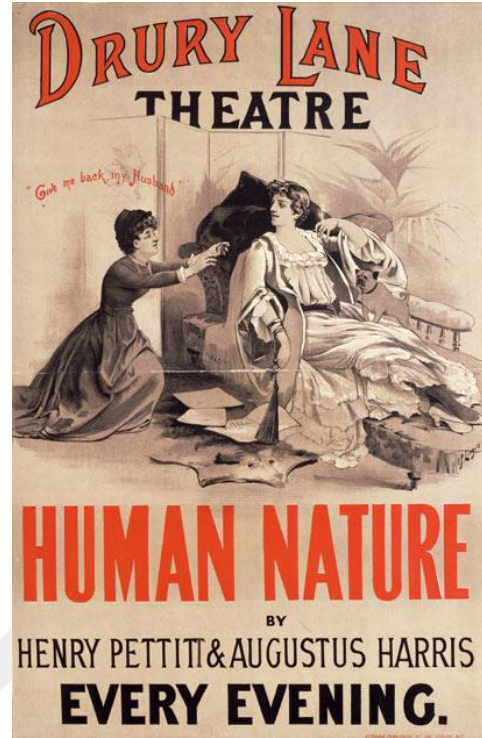
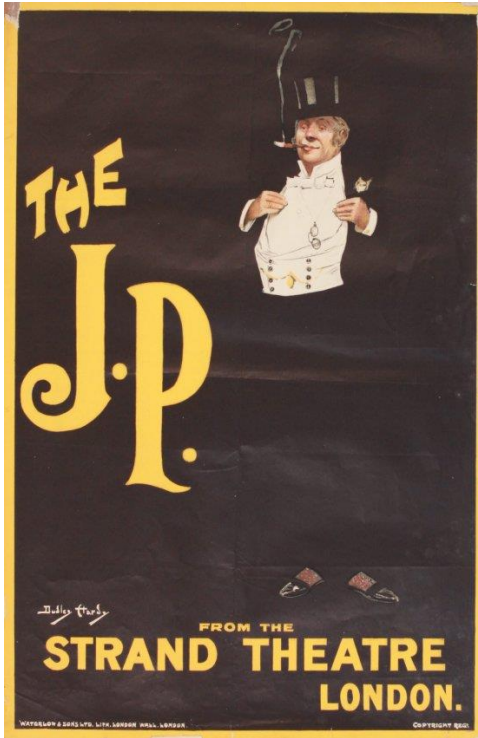
Tiyatro yöneticileri, oyunlarını duyurmak için renkli illüstrasyonların daha etkili olacağı ve litografi sayesinde bu çıktıların daha kolay alınabileceğinin farkına varmışlardır. Daha detaylı kast listesi ve haftalık ya da günlük değişen programların duyurulması ve afişlerin bu programlara doğrultusunda daha rahat güncellenmesi litografinin getirdiği olanaklarla kolaylaşmıştır. 1860'larda bu teknikle üretilen afişler, takip eden yıllardaki örneklerine göre daha küçüktür. Dönemin Jules Cheret, Henri de Toulouse Lautrec gibi Fransız afiş tasarımcılarından da etkilenen İngiliz tasarımcılar sebebiyle, 1890'ların sonunda İngiltere sokakları, büyük ebatlarda, rengarenk tiyatro afişleri ile dolmuştur. Bu yıllardan itibaren tiyatro duyurumunda afiş vazgeçilmez hale gelmiştir (<http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/theatre-posters/>, Erişim: 01.02.2016).



Görüntü 75: A Gaiety Girl, Dudley Hardy, 1894
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/74/GaietyGirlDudleyHardy.jpg>,
 Erişim:02.02.2016)



Görüntü 76: Donqu Quixote, The Beggarstaffs, 1896
http://rlv.zcache.com/lyceum_don_quixote_the_beggarstaffs_poster-rf45ce3a683994ec9ac32db7fc0c3f27d_txh_8byvr_512.jpg, Erişim:02.02.2016)



Görüntü 77: “The J. P.”, Dudley Hardy, 1898 (solda), ”Human Nature”, Dury Lane Theatre, afişi (sağda)

(<http://media.vam.ac.uk/feature/lightbox/v1/popup/frog.408.jpg>,
https://p2.liveauctioneers.com/734/30398/11858715_1_1.jpg Erişim: 01.02.2016)

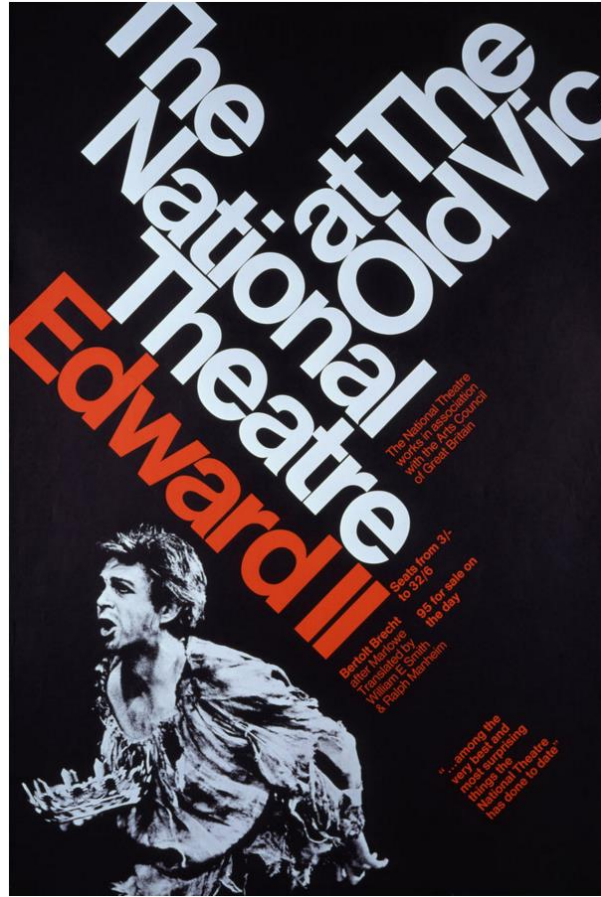
Bu dönemin tiyatro afişlerinde, *The Beggarstaffs* takma adını kullanan, James Pryde, William Nicholson, Dudley Hardy gibi isimler ön plana çıkmaktadır. İngiltere’de sanatsal afişlerin gelişmeye başladığı tarih olarak kabul edilen 1890’lı yıllarda, alışlagelmemiş, deneysel olarak nitelenebilecek tiyatro afişleri tasarlamaya başlamışlardı. Daha sonra kolaj adı verilecek olan yeni bir yöntemle afişler tasarlamışlardır. Kompozisyonlarda büyük alanları kaplayan ifadeler yerine, *Less is more* (az ve öz) anlayışını benimseyen daha minimal ve ekonomik bir üslupla afişlere yaklaşmak bu dönemin belirleyici özellikleri arasındadır (Bektaş, 1992, s. 26).

Bu dönemin afişlerinde, litografik baskının sağladığı olanaklarla, afişe yaklaşımın değiştiği gözlemlenebilir. Fransız afiş tasarım anlayışının da etkilerinin gözlemlenebildiği bu örneklerde, arkaplanda kullanılan tek ve sade renklerle, afiş alanının baskın elemanı olan figürün, görünürlüğünün artması kolaylaştırılmıştır. Ön plana konumlandırılmış figürün ise çoğu zamana hareketli bir desen anlayışıyla, resmedildiği görülmektedir. Temsilin konusuna göre şekillenen bu figüratif afişlerde, tipografinin, figürlerin hareketi ve konumuna eşlik ettiği örnekler olduğu gibi, sadece bilgi vermek amacıyla kullanılan afişleri de görmek mümkündür.

1950'lilerde sinema ve televizyonun görsel performansları evlere taşınması ile beraber, fotografik afişler tiyatro ve sinema afişlerinde kendini göstermeye başlamıştır. 1960'larda, rengarenk afiş basımına izin veren serigrafik baskı ve Pop Art hareketinin de etkisiyle, albüm ve konser posterleri, evlerde ya da halka açık mekanlarda dekoratif amaçlı bile kullanılmaya başlanmıştır (<http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/theatre-posters/>, Erişim: 02.02.2016).



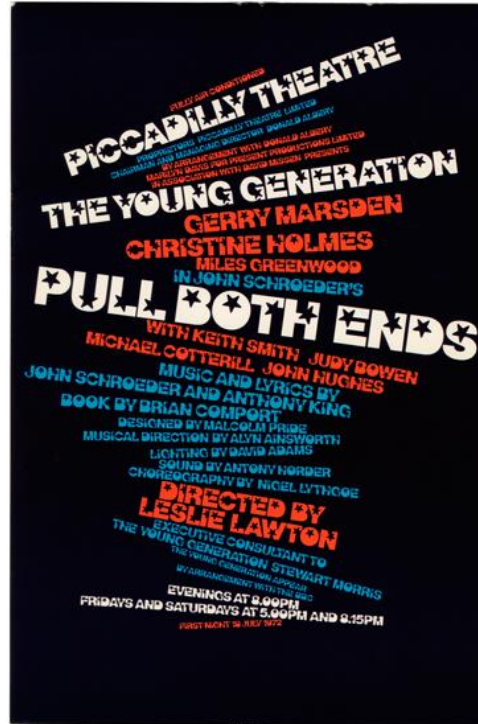
Görüntü 78: “Othello”, afişi, Ken Briggs, fotoğraf: Angus McBean, 70’ler. (<http://posters.nationaltheatre.org.uk/art/490390/othello>, erişim: 02.02.2016)



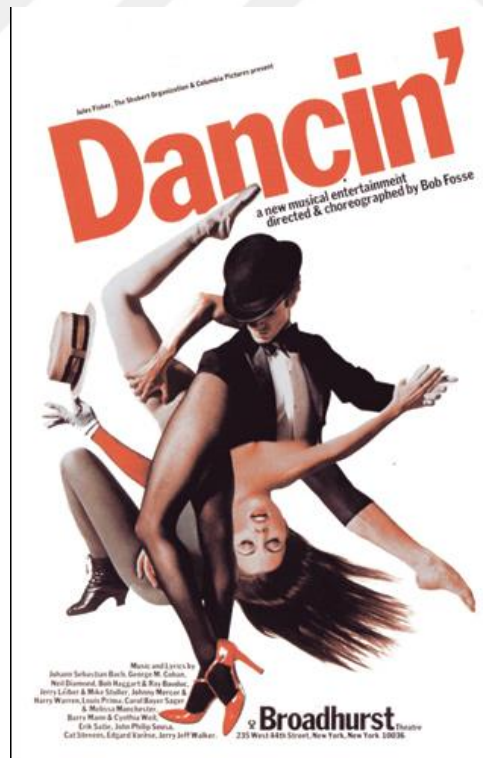
Görüntü 79: “Edward II”, National Theatre, fotoğraf: Douglas H Jeffery, 70’ler.
<http://posters.nationaltheatre.org.uk/art/490286/edward-ii>, erişim: 02.02.2016)

Bu yıllarda poster sanatçıları, fotoğraf ve fotomontaj teknikleriyle deneyler yapmaya başlamışlardı, bu dönemde tiyatro tanıtımı için flyer, broşür, gazete, radyo ve televizyon reklamları da kullanılmaya başlanmıştır.

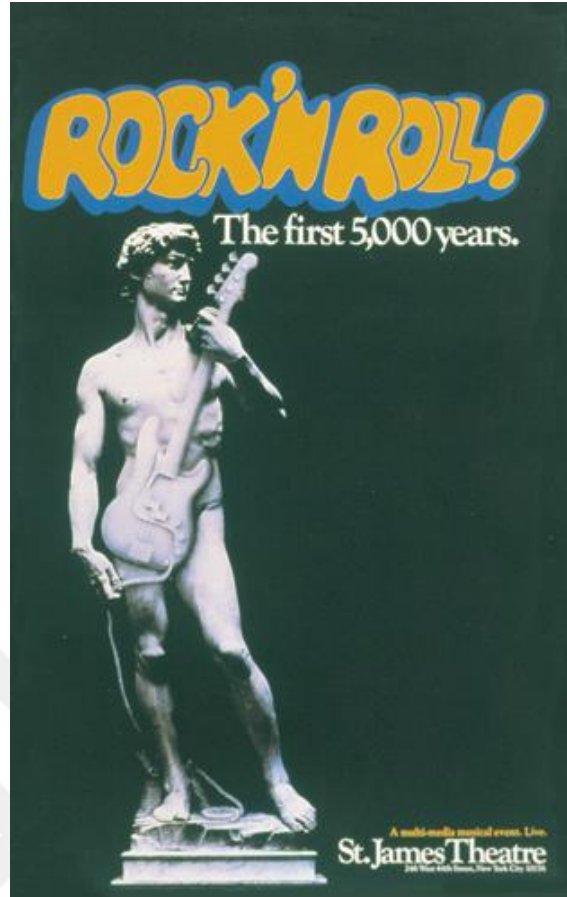
Devam eden yıllarda, İngiltere’de oluşturulan bir tasarım grubu, ülkeyi uluslararası tasarım dünyasında önemli bir yere getirmiştir. Londra’da Royal College of Art (Kraliyet Sanat Koleji) ve Amerika’da Yale üniversitesi School of Architecture and Design (Mimarlık ve Sanat Okulu)’da eğitim alan Alan Fletcher, Londra School of Graphic Design (Grafik Tasarım Okulu)’nda öğretim üyesi olan Colin Forbes ve yine New York’ta eğitim gören illüstratör Bob Gildner sonra adını *Pentagram* koyacakları bir grup oluşturup dönem İngiltere’si ve Avrupa’sında, grafik tasarım konusunda adlarından söz ettirmişlerdir (Bektaş, 1992, s. 224).



Görüntü 80: Alan Fletcher, "Pull Both Ends", Piccadilly Theatre, 1972
<http://www.alanfletcherarchive.com/archive/pull-both-ends-small-poster-0>, Erişim: 03.02.2016)



Görüntü 81: Bob Gill, "Dancin'" gösteri afişi, 1978
<http://www.bobgilletc.com/posters.html>, erişim: 03.02.2016)



Görüntü 82: Bob Gill, “Rock and Roll The First 5000 Years”, 1982
<http://www.bobgilletc.com/posters.html>, erişim: 03.02.2016).

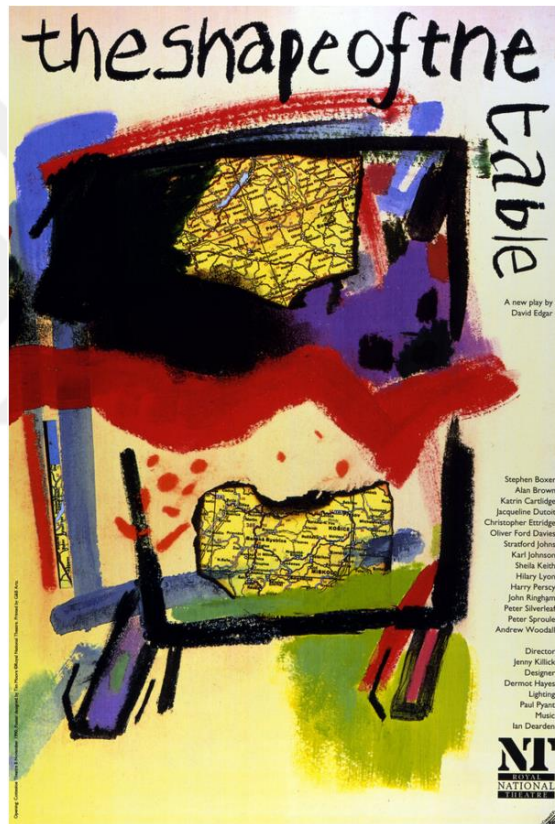
Alan Fletcher’ın afişinde (bkz. görüntü 80) düz siyah bir zemin üzerine kurgulanan tipografik bir kompozisyon görmekteyiz. Bu yaklaşım önceki dönem afişlerine göre alışlagelmemiş bir düzenle, birbirini takip ederek açılar oluşturan, bu açılarla yer yer süreklilik yeryerse gerilime sebep olan bir biçemle düzenlendiği görülmektedir. Siyah zemin üzerine kırmızı ve beyaz rengin farkedilirliği artırdığı görülürken, mavi rengin ise okunurlu düşürdüğü söylenebilir.

Bob Gill’in afişlerinde ise 50’lerden bu yana tiyatro afişlerinde sık sık kullanılmaya başlanan, fotoğraf ve fotografik bir yaklaşım görmekteyiz. *Dancin’* afişinde (bkz. görüntü 81) beyaz zemin üzerinde birbirine geçmiş bir kadın ve bir erkek figürü görmekteyiz. Bu iki karakter, fotomanipülatik bir yaklaşımla, uzuvları birbirine karıştırarak, algıda bir yanılsama oluşturmuştur. Beyaz zemin üzerine kurgulanan ve kırmızı bir tipografi ile desteklenen bu afişin, içerik ve biçem anlamında etkili olduğu düşünülebilir.

“Rock and Roll The First 5000 Years” afişinde (bkz. görüntü 82) siyah zemin üzerine kurgulanmış, çarpıcı bir tipografi ve davut heykeli göze çarpmaktadır. Davut

imgesiyle, rock and roll'un geçmişine vurgu yapılırken, heykelin eline fotomontajla yerleştirilmiş elektro gitar ve kablosu konseptte uyum sağlamaktadır. Kullanılan yazı karakteri ve rengi eklektik durmakla beraber farkedilirliği artırmıştır.

90'lı yıllarla beraber hissedilirliğini artıran global düşünce ve yaşayış biçiminin, İngiliz tiyatro afişlerine yansımaları, farklı biçemlerle kendini gösterdiği söylenebilir. David Edgar'ın yazdığı, Jenny Killick'in yönettiği *The Shape of The Table* isimli oyun, (bkz. görüntü 83) kurgusal bir metinle, doğu Avrupa uluslarının, komünist rejiminden kaçıp, batı stili demokrasi yönetimine geçme çabalarını konu edinmiştir. Oyunun ilk sahnelenme tarihi, Berlin duvarının yıkılışının birinci yıl dönümüne denk getirilerek politik bir gönderme yapılmıştır.

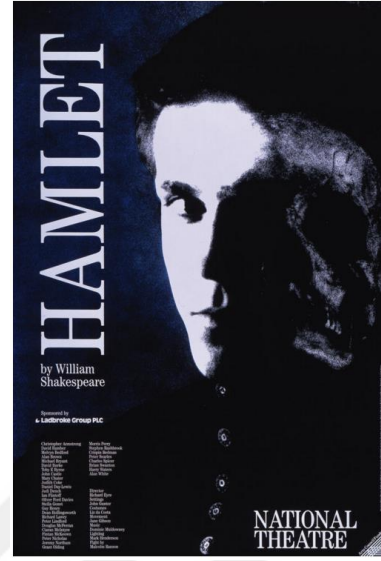


Görüntü 83: “The Shape of The Table”, Tim Moore, 1990

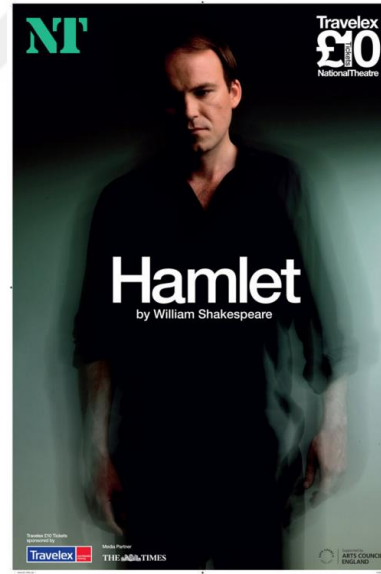
(<http://posters.nationaltheatre.org.uk/art/489894/the-shape-of-the-table>, Erişim: 04.02.2016)

Afişte ilk göze çarpan, tek renk bir arka fonun önüne kurgulanmış, dikkat çekici renkler ve soyut bir desen anlayışıyla oluşturulmuş bir görsel olduğu söylenebilir. Bu imgede, bir masanın üstten görünümü soyut bir dille resmedilmiş, üzerinde iki parça halinde ayrı ayrı konumlandırılmış ve yıpratılmış harita parçaları ile bölünme olgusu vurgulanmıştır. Bu iki harita arasında kullanılan kırmızı renki hatla ise bu bölünmenin barışçı yollarla olmadığı anlaşılabilir. Adil, eşit, tarafların memnun edidiği bir antlaşma yapılmadığı imgesi de yaratılmaya çalışılmıştır (kişisel görüşme: Prof. Dr.

İncilay Yurdakul, 09.03.2016). Tasarımcının afişte başat alanı kaplayan desen üslubuna uyumlu bir tipografik çözüm aradığı gözlemlenebilir.



Görüntü 84: “Hamlet”, 1976 (solda), “Hamlet”, 1989 (sağda)
<http://posters.nationaltheatre.org.uk/art/490327/hamlet>,
<http://posters.nationaltheatre.org.uk/art/490330/hamlet>, Erişim:04.02.2016)



Görüntü 85: “Hamlet”, 2000 (solda), “Hamlet 2010 (sağda)
<http://posters.nationaltheatre.org.uk/art/527854/hamlet>,
<http://posters.nationaltheatre.org.uk/art/490333/hamlet> Erişim:04.02.2016)

16. Yüzyıldan günümüze temel kullanım amacı değişmemekle beraber, sosyal, kültürel ve politik değişimlerden etkilenen, İngiliz tiyatro yazımı, sahnelenmesi ve duyurumu farklı dil ve biçim basamaklarından geçmiştir. Tarihinde uluslararası

etkiye sahip birçok yazar ve yönetmene sahip olmanın ve bunları destekleyen politikalar üreten erk sahiplerinin de katkısı ile İngiliz tiyatrosu, birçok köklü tiyatro okulları ve sahneleriyle beraber kendi sahneleme biçimini oluştururken, buna paralel olarak İngiliz tiyatro afişinin de kendi görsel dilini oluşturmayı başardığı düşünülebilir.

2.2.4. Diğer Ülkelerin Tiyatro Afişleri (Japonya, Rusya, Almanya)

Japonya'da tiyatronun temellerinin, bilinen en eski biçimleriyle; *Kagura* ve *Sambaşo* gibi dini danslarla atıldığı bilinmektedir. Doğal afetlerin savuşturulması gibi sebeplerle, bu ritüellerin sergilendiği Japonya, 8. Yüzyıla kadar Çin kültürünün etkisinden kurtulamamıştır (Tuncel, 1938, s. 23-24).

15. Yüzyıla geldiğimizde, Japon tiyatrosunda, kendi içinde de farklı türlere ayrılan *No* ve *Kabuki* gibi iki farklı ifade biçimlerinin temelleri atılmıştır. *No*; son derece stilize edilmiş, anlaşılması için yoğun çaba sarfedilmesi gereken, daha çok soylulara hitap eden bir sahneleme biçimidir. *Kabuki* ise, 17. Yüzyılda gelişme gösteren, halka daha yakın, daha hafif konuların ele alındığı, Japon toplumunda alt sınıfların gelişmesiyle ortaya çıkan bir ifade biçimi olmuştur (Neyzi, 2004, s. 30-31).



Görüntü 86: Kabuki tiyatrosundan afiş örneği.

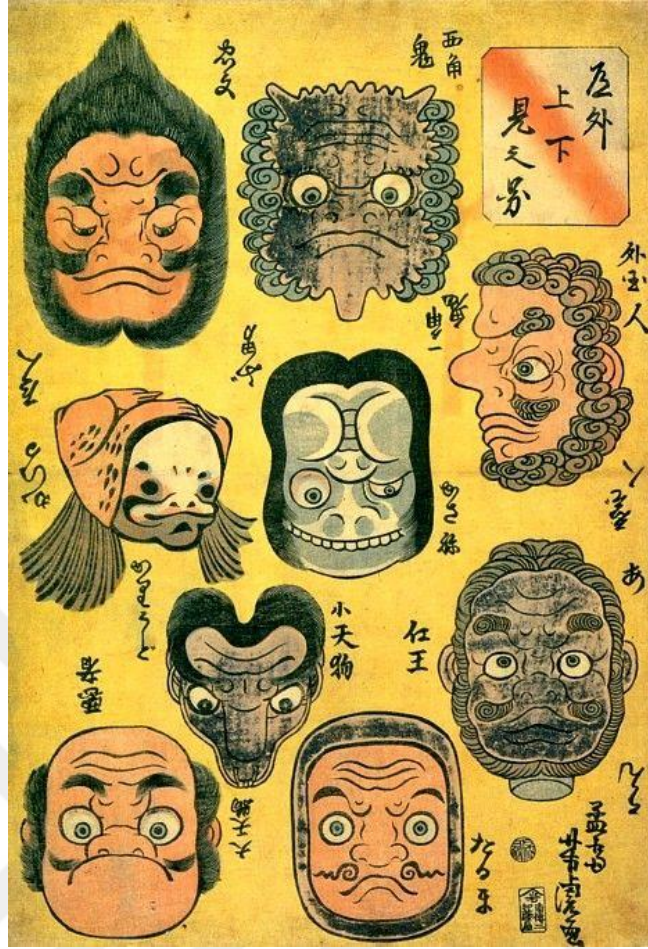
(<http://i.ebayimg.com/images/g/JfwAAOSwk5FUyjjh/s-l300.jpg>, Erişim: 08.02.2016)

16. Yüzyılda Tokugawa Şogunluğu savařan tüm eyaletleri kendisine baėlayarak, i savařları bitirmiřtir. Bu sebeple in zerinden kltrel akıř durmuř, Japonya kendi i dinamikleri ile yoėurularak, kltrel geliřimine devam etmiřtir. Buradaki temel gd, ticari temaslardan soyutlanmasının mmkn olmadıėı artık netleřen Hıristiyanlıėın potansiyel yıkıcı etkisinin dıřında kalmak arzusuydu (Hunter, 2002, s. 30). Bu dnemde halk, ok verilmi topraklar olan Edo'ya (řimdiki Tokyo) tařınıp burada, křkler ve saraylar inřa ettiler. nceleri pek nem arz etmeyen bu topraklar, sayıları nemli lde artan memur nfusu, satın alma gcnn de artması ile zellikle *kabuki tiyatrosu* ve 17. Yzyılda Edo dneminde ortaya ıkan, popler bir halk sanatı olan *Ukiyo-E'* ye yoėun ilgi duymaya bařlamıřlardır.

(http://www.sanavetasarim.gazi.edu.tr/web/makaleler/2_hasan.pdf, eriřim: 09.02.2016).



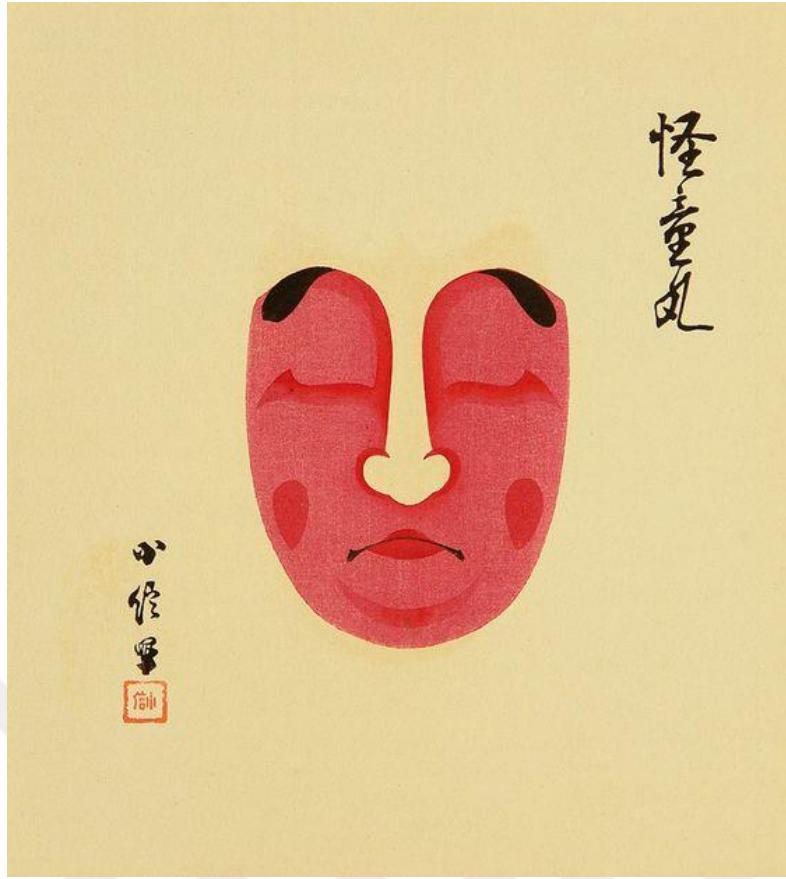
Grnt 87: *Yakusha-e* denilen kabuki oyuncularının portreleri, Sharaku, 1794
(<https://en.wikipedia.org/wiki/Yakusha-e#/media/File:SharakuTwoActors.jpg>, eriřim: 09.02.2016)



Görsüntü 88: Kabuki tiyatrosu afişi, Yoshitora, 1862
<https://tr.pinterest.com/pin/389772542726083407/>, erişim:09.02.2016)

19. Yüzyılın ikinci dönemine ait bu tiyatro afişinde (bkz. görsüntü 88), tek renk kullanılan bir arka fonun önünde, oyunda rol alan tüm karakterlerin resmedildiği görülmektedir. Karakterler, oyundaki rollerine paralel mimiklerle, yer yer abartılı bir biçimle resmedilmiştir. Her karakterin yanına o karakterin genel davranış biçimini ve rolünü ifade eden birkaç kelime yazılmıştır. Örneğin; Sol en üst: Tadafumi adında şeytani bir karakter, merkezde çift boynuzlu iblis, orta sütunun en altında ise Kabuki tiyatrosunda kadın rolünde çirkin erkeği yansıtan karakter bulunmaktadır. Bu yaklaşımla, afişi izleyen kişiye oyun ve karakterler hakkında genel bir bilgi verilip, merak uyandırma konusunda yardımcı olduğu düşünülebilir.

Tiyatro anlamında Kore ve Çin'den etkilendiği düşünülen Japonya, diğer medeniyetlerden aldıkları şeyleri büyük bir ustalıkla ayıklamış, inceltmiş ve arıtmıştır. Bu tutum Japonya'nın ulusal özelliği olarak kabul edilip, genel yaşayışında da mevcuttur (Fuat, 2000, s. 173).



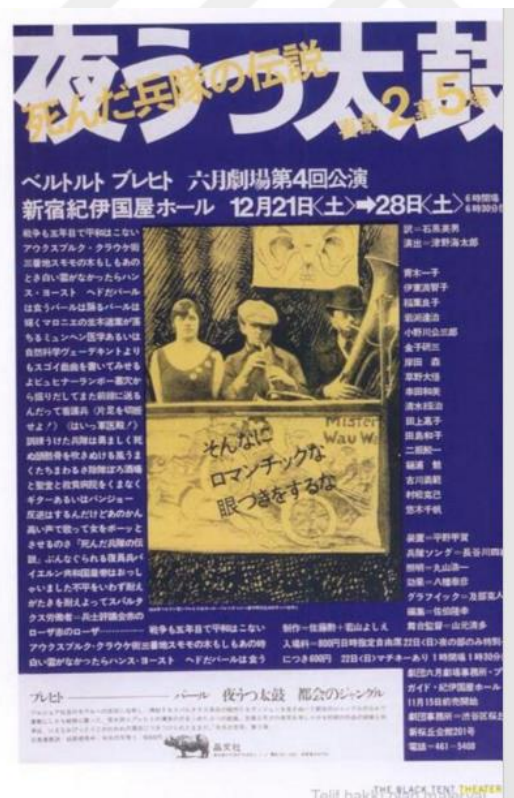
Görüntü 89: Kabuki tiyatro afişi, Konobu Hasegawa, (1862-1879)
(<https://tr.pinterest.com/pin/389772542726083389/>, erişim: 09.02.2016)

1960'lı yıllara geldiğimizde Japon tiyatrosu ve afiş tasarımı birçok farklı biçemden etkilenmişti. Birçok japon tiyatro yazarı, farklı kültürlerden örnekleri Japon tiyatrosunda sahnelenmiştir. Bu durumun hem kültürel hem de baskı tekniklerindeki kıtalararası etkileşim ile afiş tasarımında kendini gösterdiği söylenebilir.

Franz Kafka, Japonya'da postmodern tiyatronun gelişiminde önemli bir etkiye sahiptir. Kafka metinleri ve diğer kültürlerle ait birçok başyapıtı, Rusya, Almanya ve İngiltere gibi ülkelerden, Japon tiyatrosuna uyarlayan ve birden çok dile hakim olan Hasegawa Shiro, Japon tiyatrosunda önemli bir yere sahiptir (Goodman, 1999, s. 22).



Görüntü 90: “The Trial”, Franz Kafka (Uyarlayan Hasegawa Shiro) Oyobe Katsuhito, 1967 (Goodman, 1999, s. 22)

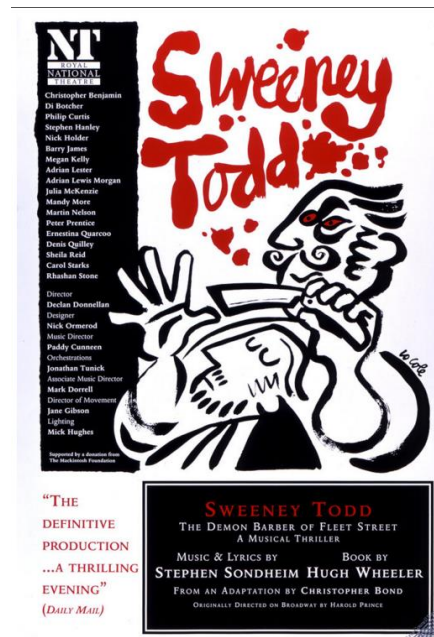


Görüntü 91: “Drums in the Night”, Bertolt Brecht, Oyobe Katsuhito, 1968 (Goodman, 1999, s. 22)

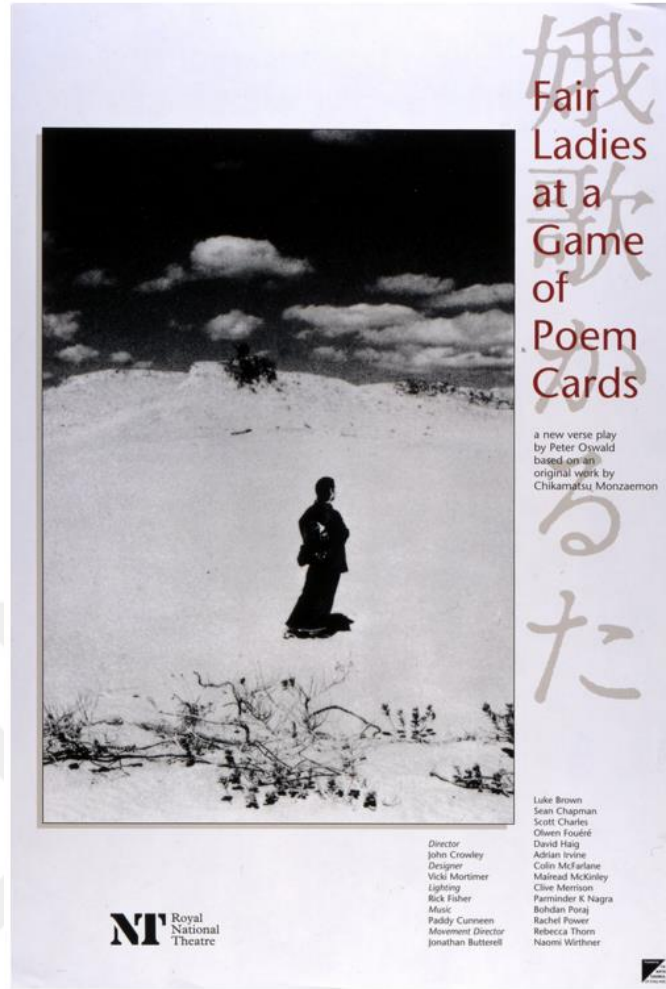
19. Yüzyılın ortalarına kadar, kendine has, soyut ve feodal bir yapı içerisinde kalmayı başarabilen bu ülke, 20. yüzyılın sonunda, özellikle İkinci Dünya Savaşı'nın sonrasında, endüstrileşme sürecinden daha fazla kaçamayıp, batı dünyasının sosyal biçiminden etkilenmeye başladı. Bu durumun ulusal kimliği zedelemesi konusunda birçok felsefi sorunla karşılaşan bu ülkenin tasarımcıları, bu iki farklı kültürü kendi değerleri doğrultusunda yorumlamışlardır (Bektaş, 1992, s. 216).



Görüntü 92: Ikko Tanaka, Tiyatro afişi, 1972
(<http://japanesedesign.pl/2012/ikko-tanaka/>, Erişim:08.02.2016)

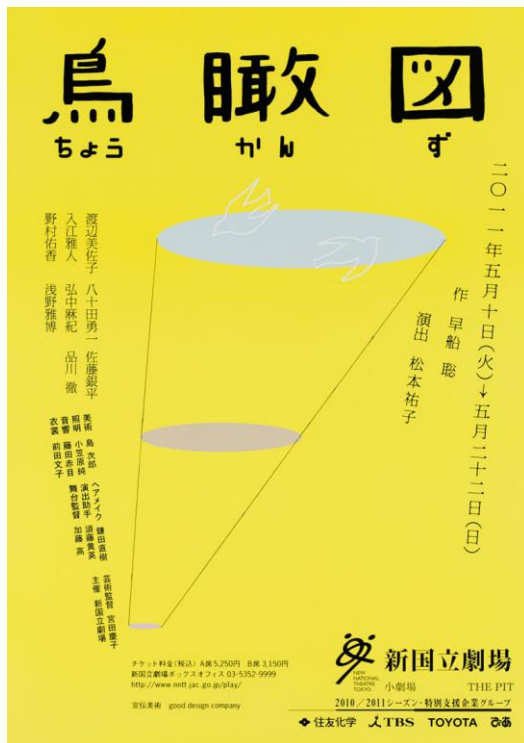


Görüntü 93: Sweeney Todd, Lo Cole, 1979
(<http://posters.nationaltheatre.org.uk/art/489816/sweeney-todd>, erişim: 08.02.2016)



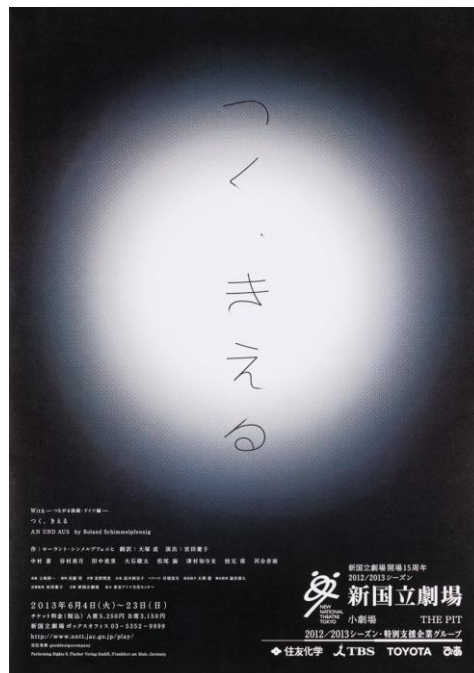
Görüntü 94: Tasarım Michael Mayhew, fotoğraf Shoji Ueda, 1996
(<http://posters.nationaltheatre.org.uk/art/489695/fair-ladies-at-a-game-of-poem-cards>, erişim:
08.02.2016)

Erken dönemden günümüze birçok sosyal ve politik dönemden geçen Japonya, 15. Yüzyıldan itibaren birçok uygarlığın etkisinde kalmış, daha sonra içine kapanık feodal bir yapıda varlığını sürdürmüş, İkinci Dünya Savaşı sonrası ise kaçınılmaz endüstri çağını yaşamıştır. Günümüz teknoloji çağında dahi modern tasarım anlayışını, kendine has, yalın ama etkili renk ve imge anlayışından ödün vermeden yorumlayan bu kültürün tasarımcılarının, günümüz tiyatro afişlerinde de bu minimal üsluplarını korudukları söylenebilir.



Görüntü 95: “New Naitonal Theatre” Günümüz Japon Ulusal Tiyatro Afişlerinden Örnekler, 2010, 2011

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/ab/25/94/ab2594226f3fef83bdbcddddd7a5b9abd.jpg>
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/d5/fe/7b/d5fe7bee064cccab684e28cee5542414.jpg>, erişim: 09.02.2016)



Görüntü 96: “New Naitonal Theatre”, 2012

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/59/14/4b/59144b05ff7fd38f1ed112f0e922e678.jpg>, erişim: 09.02.2016)

Rusya, yüzyıllar boyunca çok geniş bir coğrafyada yaşamıştır. Toprakları içerisinde birçok Slav halkı ve farklı geçmişlere ev sahipliği yapan bu coğrafyada kültürler birbirleri ile yoğun etkileşimde bulunmuşlardır. Bu alışveriş farklı kültürlerde görülen birçok değer ve biçimin, bu coğrafyada farklı isimlerle görülebilmesine olanak sağlar.

Tiyatral anlamdaki ilk temsiller, *Kolyada* adı verilen, Slav kabilelerinin, iklimsel değişiklikler, mevsim dönümleri, güneşin doğuşu ve yeni yılın başlangıcı gibi doğa olaylarının kutlanması gibi ritüeller dahilindedir. İlerleyen dönemler Rus tiyatro anlayışının temeli sayılabilecek, müziğin ve pandomimsel tasvirlerden yararlanılarak olayların anlatıldığı, *Horovod* adlı halk oyunlarına sahne olmuştur. 17. Yüzyıla kadar batıdaki karşılığıyla bir tiyatro oluşumu gözlemlenemeyen Rusya’da, İsa’nın Kudus’e girişinin canlandırıldığı dini temsiller sahnelenmekteydi

(<http://www.idildergisi.com/makale/pdf/1423682917.pdf>, erişim: 12.02.2016)

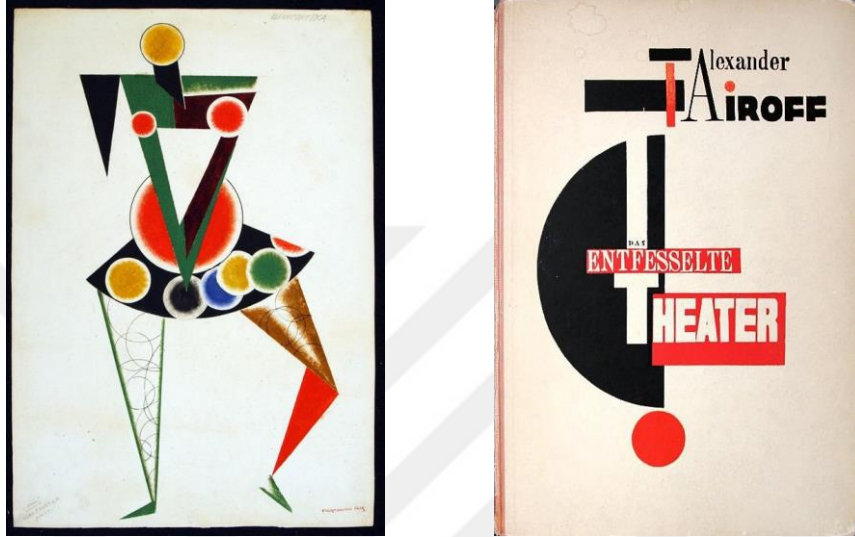


Görüntü 97: Horovod gösterilerinden bir görsel

(<http://www.idildergisi.com/makale/pdf/1423682917.pdf>, erişim: 15.02.2016)

Bugün bildiğimiz anlamıyla tiyatro eserlerinin verilmesi 19. Yüzyılın ikinci dönemine denk gelmektedir. Rusya’nın kendi edebiyatına ve dünya tiyatrosuna kazandırdığı üç büyük gerçekçi isim, Leo Tolstoy, Maksim Gorki ve Anthon Çehov olarak bilinmektedir. Bu üç yazarın eserleri, çağdaş tiyatronun gelişmesinde önemli bir rol oynayan Moskova Sanat Tiyatrosu’nun sıkı çalışmalarıyla sahnelenmiştir. Eserleri çağdaş dönem tiyatrolarında da hala sahnelenen Konstantin Stanislavski’de bu önemli tiyatronun yönetmenleri arasındaydı (Fuat, 2000, s. 194).

Birinci Dünya Savaşı'nın kaotik ortamında, Çarlık Rusya'sının devrilmesinden, Rusya'nın iç savaşa sürüklenmesi ve Sovyetler Birliği'nin yapılanmasına kadar geçen süreçte, bu coğrafyada kısa ama parlak bir devir yaşanmıştır. Bu dönemde Rus sanatı, yirmici yüzyılın grafik tasarımı ve tipografi anlayışının biçimlenmesinde, kıtalararası ölçekte etkili olmuştur. Rus tasarımcılar, bu yıllarda, Kübizmi, Fütürizmi ve Konstrüktivizmi arta bir ivmeyle benimseyerek, kendilerine ifade etmeye çalışmışlardır (Bektaş, 1992, s. 56).



Görüntü 98: Dönemin ifade biçimini yansıtan bir tiyatro kostümü tasarımı, Alexander Rodchenko ve bir tiyatro kitabı için kapak çalışması, El Lissitzky, 1919
<https://tr.pinterest.com/pin/210684088793505387/>
<https://tr.pinterest.com/pin/337277459574355243/> erişim: 15.02.2016)



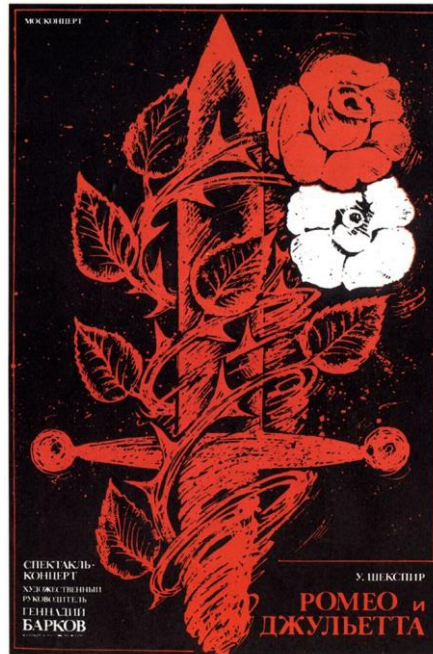
Görüntü 99: Carmen Suites gösteri afişi, 1967
<http://rexstar.ru/content/id36474>, erişim: 15.02.2016)



Görüntü 100: Vladas Nisinas, Don Kişot, 1978

(<http://f-picture.net/lfp/s56.radikal.ru/i154/1003/d5/aa5f496143c6.jpg/html>, erişim:17.02.2016)

Geleneksel ve etkili bir ifade anlayışına sahip olan Rus sanatı, bu gücünü Dünya Savaşları boyunca birçok ülke gibi, afişlerinde, bir propaganda aracı olarak kullanmıştır. Tiyatro afişlerinde de bu çarpıcı tavır gözlemlenebilir.



Görüntü 101: Romeo ve Juliet, 1987

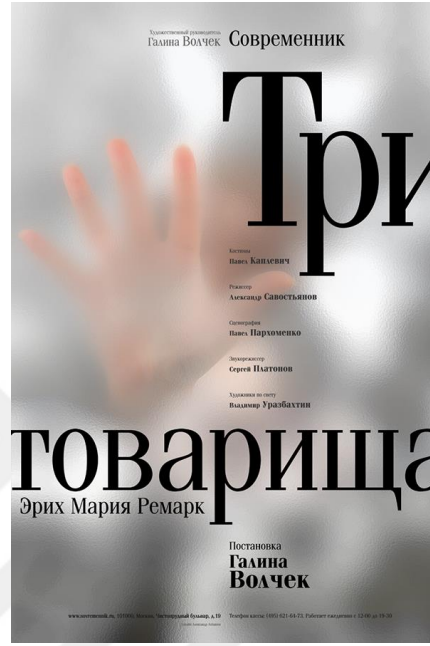
(<http://i059.radikal.ru/1003/02/cbdb6d1219e3.jpg>, erişim: 15.02.2016)

William Shakespear'ın 16. Yüzyılda kaleme aldığı Romeo ve Juliet isimli oyun için yapılan afişte (bkz. Görüntü 102), ilk bakışta siyah arkaplan üzerine kurgulanan, kırmızı ve beyaz renklerden oluşan bir kompozisyon görünmektedir. Düşman aileler arasındaki kavgayı, kompozisyonun ortasına resimlenen küçük bir kılıç verirken, şiddet hissini iletebilmek için de kırmızı renk tercih edilmiştir. Bu şiddete karşı mücadeleyi imleyen bitkisel formlar, kılıcın etrafında, aşağıdan yukarı doğru sarmal bir yapıyla görünmektedir. Yaşanan fedakarlık ve yanlış anlaşılma sonucu hayatını kaybeden Romeo'nun sonu, farklı gül renkleriyle, kompozisyonun sağ üst kısmında kendini göstermektedir.



Görüntü 102: Kondurov Alexander, afiş örnekleri, 1985
(http://www.plakaty.ru/plakatyafishiteatr_sovremennogo_baleta.jpg, erişim: 17.02.2016)

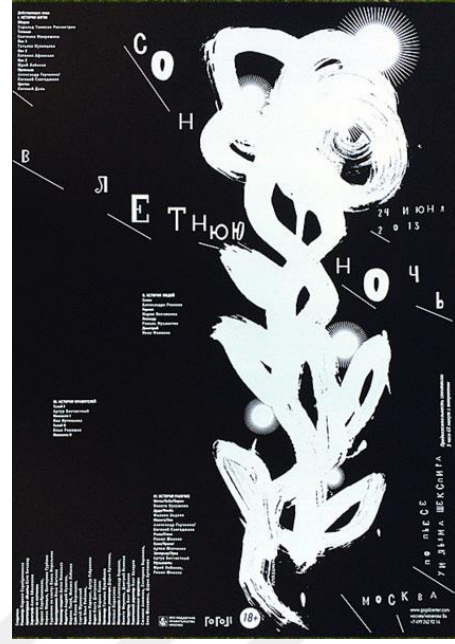
Polonya’da yaşanan fotografik afişler konusundaki kırılma bu ülkede de kendisini göstermiştir. Erken dönemin, o coğrafyanın kültürünü yansıtan, incelikle işlenmiş desenlerle tasarlanan tiyatro afişlerinin yanısıra Alexander Rodschenko’nun öncülüğünü yaptığı, fotografik kolaj ve manipölasyonlarla yapılan tiyatro afişleri, 1960’ların sonunda kullanılmaya başlayıp, çağdaş Rusya’nın tiyatro afişlerinde de hala etkin bir yöntem olarak kendini göstermektedir.



Görüntü 103: Günümüz Rus tiyatro afişlerinden bir örnek, Yoldaşımız isimli oyun, Alexander Astashev
(<https://www.behance.net/gallery/19504453/Posters-for-theatre-Sovremennik>, erişim: 17.02.2016)



Görüntü 104: Sovremennik tiyatrosu, Let' Dance isimli oyun için web afişi
(<http://www.sovremennik.ru/show-bill/>, erişim: 17.02.2016)



Görüntü 105: Peter Bankov, Romeo ve Juliet (solda), Bir Yaz gecesi Rüyası (sağda) (<http://bankovposters.com/shop/Romeo-and-Juliet-is-a-tragedy-written-by-William-Shakespeare/#.VsRgtPI96Uk>, <http://bankovposters.com/shop/Shakespeare-s-play-A-Midsummer-Night-s-Dream/#.VsRgtPI96Uk>, erişim:17.02.2016)

Devasa bir coğrafyaya sahip olan Rusya, geçmişten günümüze farklı kültürlerle ev sahipliği yaptığı için, günümüz Rusya'sında tiyatro afişinde birçok farklı yaklaşım gözlemlenebilmektedir. Edebiyat ve klasik müzik anlamında dünya literatürüne birçok eser kazandıran bu ülkenin afiş tasarımı ve bileşenleri konusunda da köklü ve zengin bir yelpazeye sahip olduğu söylenebilir.

Almanya 17. Yüzyıl Avrupa'sında yaşanan politik karmaşadan birhayli etkilenmiştir. İrili ufaklı birçok parçaya ayrılan Almanya'nın günümüzdeki topraklarına kavuşması 150 yıl kadar sürecekti. Bu karmaşanın içinde kendisine yer bulmakta zorlanan profesyonel tiyatro, krallık ve kilisenin ağır baskısı altındaydı. Otuz Yıl Savaşları'na son vermek adına gösterdiği çaba Fransa'yı Almanya'nın gözünde önemli bir yere koymuştu. Bu beğenin akabinde, Fransa kraliyet erkanının bazı alışkanlıklarını benimsemeye başlamış, opera, bale ve her tür teatral gösteri bu insanların yaşantılarının bir parçası haline gelmiş ve böylelikle Almanya'ya dönemin tiyatro tohumları serpilmişti (Brockett, 2000, s. 347).

18. Yüzyılda, daha sonra önce Prusya İmparatorluğu daha sonra da Almanya'ya dönüşecek bu topraklarda, öncülüğünü Almaya'nın yaptığı "Romantikler" olarak tanımlanan, en ünlüleri; Lessling, Goethe, Schiller ve Kleist olan isimlerle beraber yeni bir akıma önayak olmuşlardır. Günümüzde de birçok postmodern versiyonunu

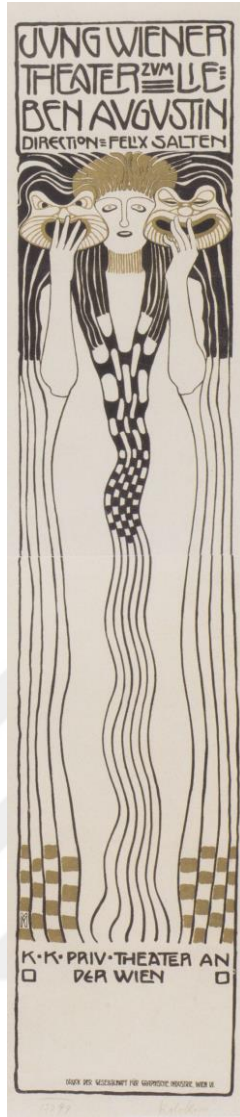
izleyebildiğimiz romantik akım eserlerinde, geçmişin ünlü öykü ve destanlarını renki bir anlayışla sahneleniyordu (Neyzi, 2004, s. 54).

20. Yüzyılın ilk çeyreğinden itibaren kısıtlamalardan yavaş yavaş kurtulan Alman tiyatrosu, kuramcı Georg Fuchs ile tasarımcı Fritz Erler'in öncülüğünde kurulan Münih Sanat Tiyatrosu ile yeni bir yapılanmaya gitti. Çağdaş insanın ihtiyaçlarını karşılayacak bir tiyatroya ihtiyaç olduğunu ve resimli yanılsamanın modasının geçtiğini düşünen bu yeni kuramcılar, "Tiyatroyu Yeniden Teatrallaştirelim" sloganıyla çağdaş tiyatronun temellerini attılar (Brockett, 2000, s. 511, 512).



Görüntü 106: Julius Klinger, Berlin Theatre, 1908
([http://www.smb-](http://www.smb-digital.de/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&module=collection&objectId=928967)

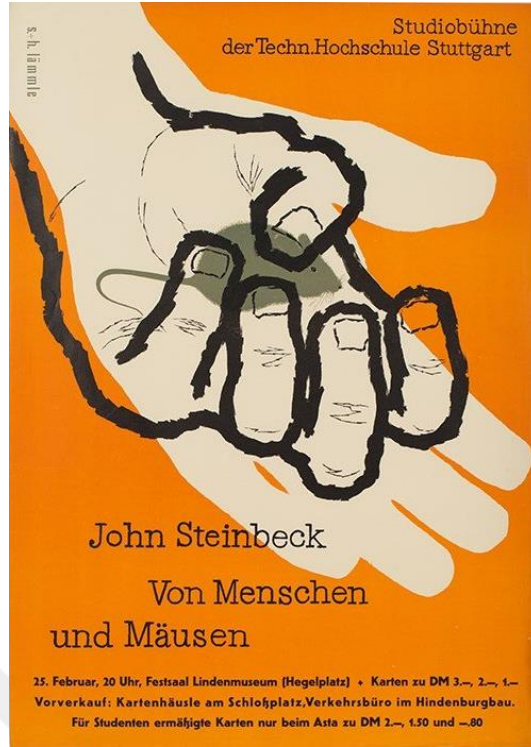
[digital.de/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&module=collection&objectId=928967](http://www.smb-digital.de/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&module=collection&objectId=928967),
erişim: 19.02.2016)



Görüntü 107: Kolomon Moser, Jung Wiener Theatre için afiş, 1901, (<https://tr.pinterest.com/pin/118008452709403563/>, erişim: 19.02.2016)

Bu dönemde grafik tasarım anlamında, Fransa’da başlayan Art Nouveau, Münih’te “Jugendstil” olarak vücut bulmuştur. Münih, Berlin, Damstadt ve tüm Almanya’ya yayılan bu akım, dönemin Fransa ve İngiltere’sini büyük oranda etkisi altına almıştır. Werkbund’un, tasarımda sanat ve endüstriyi birleştirecek yönlendirmeleriyle, hem kamuoyu yararına hem de tasarım niteliği yüksek ürünler üretilmesi planlanmıştır (Bektaş, 1992, s. 31, 32).

Afiş anlamında, daha çok ticari kaygılar güden politikadan etkilenen tasarımcılar, daha çok tüketim ürünleri afişlerine ağırlık verseler de tiyatro afişleri açısından döneminin ruhuna ve biçimine uygun afişler tasarlandığı söylenebilir.



Görüntü 108: Fareler ve İnsanlar, Studio Theatre Stuttgart, 1950
https://www.liveauctioneers.com/item/39713774_two-posters-studio-theatre-stuttgart-germany-1950s, erişim: 19.02.2016)

Afiş, (bkz. Görüntü 108) Nobel Edebiyat ödüllü yazar John Steinbeck'in 1937 yılında yayımlanan romanından sahneye uyarlanan "Fareler ve İnsanlar" isimli oyun için tasarlanmıştır.

Metin, zeki biri olan George Milton ve iri ama akli dengesi bozuk olan Lennie Small isimli karakterlerin, büyük bunalım zamanında çiftlikten çiftliğe dolaşarak iş aramaları ve hayallerini gerçekleştirmek için çabalamalarını konu alır.

Afişe ilk baktığımızda, ana eleman olarak kullanılan, sol üstten başlayıp sağ alt köşeye doğru giden bir izleğe konumlandırılmış iki el deseni göze çarpmaktadır. Bu el desenlerinden biri kalın kontürlerle ve transparan olarak ifade edilirken, diğer el, düz turuncu bir renk tercih edilen arka planda, negatif bir alan oluşturacak biçimde tercih edilmiştir. Arkaplandan kendini sıyıran bu iki el imgesi, oyundaki karakterler ve birbirleri arasındaki tezatlığa gönderme yapmaktadır. Bu iki karakter kendi çiftliklerinin olacağı ve okşayabilecekleri küçük hayvanlara sahip olabilecekleri hayalini kurmaktaydılar, özellikle Lennie Small'ın bunu çok fazla arzuladığı bilinmekteydi. Bu detay siyah kontürlenmiş elin, Lennie'ye ait olduğu kanısını güçlendirir. Yazar ve oyun isminin aynı ağırlıkta kullanılması, tipografik etkiyi düşürmesine rağmen genel anlamda etkili bir afiş olduğu söylenebilir.

Alman tiyatro tarihinde bir mihenk taşı olarak kabul edilen isim, evrensel sorunları Alman kültürü üzerinden sahneleyen birçok oyunun yazarı, Bertolt Brecht olarak kabul edilebilir. Oyunları birçok dile çevirilen, şair, oyun yazarı ve tiyatro yönetmeni Brecht, epic tiyatronun kurucusu olarak görülmektedir. O döneme kadar sahnelenen oyunlardaki süslü edebi dili, halk Almancasına çevirebilmesi onun başarısının altında yatan sır olarak kabul edilir. Serbest nazmı ve uyaklı dizeleri, onun Shakespear'e benzetilmesine sebep olmuştur (Nutku, 1993, s. 163).

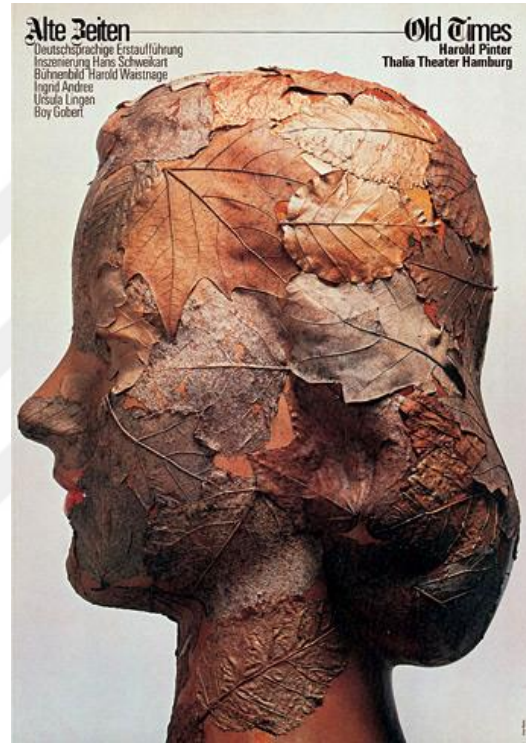
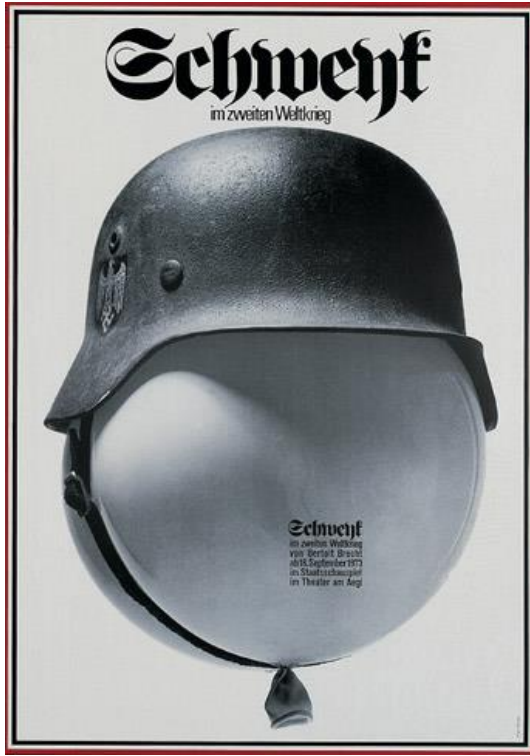
Kaleme aldığı birçok oyunu farklı kıtalarda sahnelenen Brecht'in en ünlü eserinin *Die Dreigroschenoper* (Üç Kuruşluk Opera) olduğu söylenebilir. Bu oyun için yapılan afişler (bkz. Görüntü 109) incelendiğinde farklı dönemlerde farklı yaklaşımların benimsendiği ve yansıtıldığı görülmektedir.



Görüntü 109: Die Dreigroschenoper(solda), 1960, Die Dreigroschenoper, Puppentheater Berlin(ortada), 1988, Hardt Design, Die dreigroschenoper(sağda), 2006
(<http://poster-gallery.com/en/shop/search?section=shop&sort=name&artistname=true&kunstler=Naumann+Hermann>, erişim:19.02.2016)
<http://skd-online-collection.skd.museum/de/contents/show?id=1349158>,
<https://www.typographicposters.com/hardt-design/>, erişim: 19.02.2016)

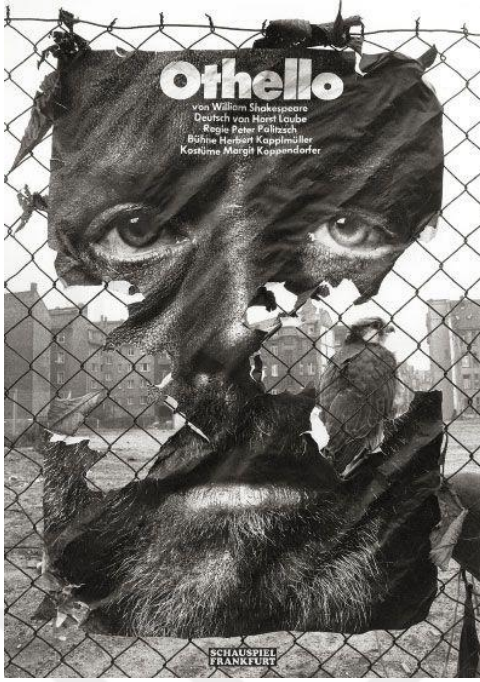
20. Yüzyıldan günümüze Almanya, tasarıma bakış açısı anlamında birçok farklı akıma ev sahipliği yapmıştır. Diğer ülkelerden de rağbet gören tasarım okulları ve eğitmenleri ile birçok ülkeyi tasarım yaklaşımı bakımından etkilediği söylenebilir.

Almanya tasarım tarihinde, aralarında, Anton Stankowski, Otl Aicher, Stefan G. Bucher, Wolfgang Weingart, Lucian Bernhard, Kurt Schwitters ve Jan Tschichold gibi birçok ünlü isim bulunmaktadır. Günümüz tiyatro afişleri konusunda ise uluslararası ödüllere sahip Gunter Rambow ve Holger Matthies gibi isimler modern tiyatro afişlerinin temellerini atmış Alman tasarımcılar olarak Kabul edilebilir.



Görüntü 110: Holger Matthies'in tiyatro afişlerinden örnekler.

(<http://www.holgermatthies.com/holger-matthies/photo/ph027.htm#>, erişim: 20.02.2016)



Görüntü 111: Gunter Rambow'un tiyatro afişlerinden örnekler
<http://www.gunter-rambow.com/index2.html>, erişim: 20.02.2016)

2.2.5. Türkiye Tiyatro Afişleri

Çöküş dönemine yaklaşan Osmanlı İmparatorluğunun büyük bir bölümü, II Abdulhamit'in padişahlığı döneminde elden çıkarılmıştı. Bu çöküntü içinde saray, her türlü özgürlüğü kısıtlıyarak imparatorluğun ömrünü biraz olsun uzatmaya çalışıyordu. Basın ve yayım alanlarındaki bu yasaklar, saray temsilcileri ve Beyoğlu'ndaki yabancı grupların temsilcileri dışında, özgün tiyatro eserlerinin sahnelenmesini olanaksız kılıyordu. Tanzimat döneminde tiyatroya artan ilgi, İstibdat dönemi ile görsel sanatların icrası anlamında çaresiz kalırken tiyatronun öteki sanat dalları arasında yükselişe geçmesi, 1908 Meşrutiyeti'nin ilanı ile beraber olduğu söylenebilir (Nutku, 1993, s. 263-264).



Görüntü 112: Bosco'nun gösterim afişi. Türkiye'de bir tiyatroya asılan ilk afiş (1858) (Gümüşlü, A. (2008). 1980 Sonrası Türkiye'sinde Tiyatro Afişlerinde İmge Ve Tipografi Sorunları. Sanatta Yeterlilik tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara, erişim: 23.02.2016)

Cumhuriyet'in ilanı ile kamusal alanda önemli ölçüde etkilere sahip olan tiyatro sanatının gelişmesi için olanaklar hazırlanmaya başlanmıştır. Tiyatro konusundaki bilinçlenme ve bu yeni oluşumla ilgili sorunlara çözüm yolları üretilmesi bu dönemin yarattığı bir olgudur. Tiyatronun öneminin benimsenmesi, metin yazarları, sanatçılar ve bu konu ile ilgili teknik kadronun yetişmesi, seyircinin tiyatro sanatına karşı bilinçlendirilmesi, devletin sanata karşı gösterdiği ilgi ile gerçekleşebilmiştir (Nutku, 1993, s. 286).

Tiyatro afişleri anlamında ise tipografinin ağırlıklı olarak kullanıldığı, daha çok haber iletme kaygılı afişler 40'lı yıllarda görülebiliyordu (bkz. Görüntü 113).



Görüntü 113: Şehir Tiyatrosu afişi, 1942

(Gümüşlü, A. (2008). 1980 Sonrası Türkiye'sinde Tiyatro Afişlerinde İmge Ve Tipografi Sorunları. Sanatta Yeterlilik tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara, erişim: 23.02.2016)

İlerleyen dönemlerde, Türk tiyatrosunun babası olarak bilinen Muhsin Ertuğrul ve Türkiye'de tiyatronun ilerlemesinde katkıları yadsınamayan kişilerden; Turgut Özakman ve Haldun Taner gibi isimler, bu sanatın gelişiminde önemli roller oynamıştır.



Görüntü 114: Bilinen ilk sanatsal grafik uygulaması Ferah Tiyatrosu için hazırlanan afiş çalışması.

(<http://ekitap.kulturturizm.gov.tr/TR,80298/turkiyede-cagdas-grafik-tasarima-toplu-bakis.html#>, erişim: 22.02.2016)

1950'lilerin sonuna doğru, İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi'nden mezun olan ve bir süre film ve tiyatro eserleri için dekorlar hazırlayan Mengü Ertel'in Türkiye'de afiş tasarım anlamında kendini gösterdiği söylenebilir. 1959'dan sonra Mühsin Ertuğrul'un destekleriyle tiyatro afişleri üzerine çalışmaya başlayan Ertel, Şehir Tiyatroları, Devlet Tiyatroları ve birçok özel tiyatroya afişler yapmıştır. 150'den fazla özgün tiyatro afişine imza atan sanatçının birçok afişi uluslararası sergilere katılıp, ödüller almıştır (<http://www.menguertel.com/v1/>, erişim: 23.02.2016)



Görüntü 115: Mengü Ertel'in "Varşova Tiyatro Afişleri Sergisi"nden bir fotoğraf, 1972 (Sarıkavak, 2005, s. 138)



Görüntü 116: Mengü Ertel'in tiyatro afişlerinden örnekler, Übü(solda), Carrar Ana'nın Silahları(sağda)

(<http://photos1.blogger.com/blogger/6952/1033/1600/ME35.jpg>
<http://www.mackasanatgalerisi.com/index.php?rabiacapa/1986-1987/>, erişim: 22.02.2016)

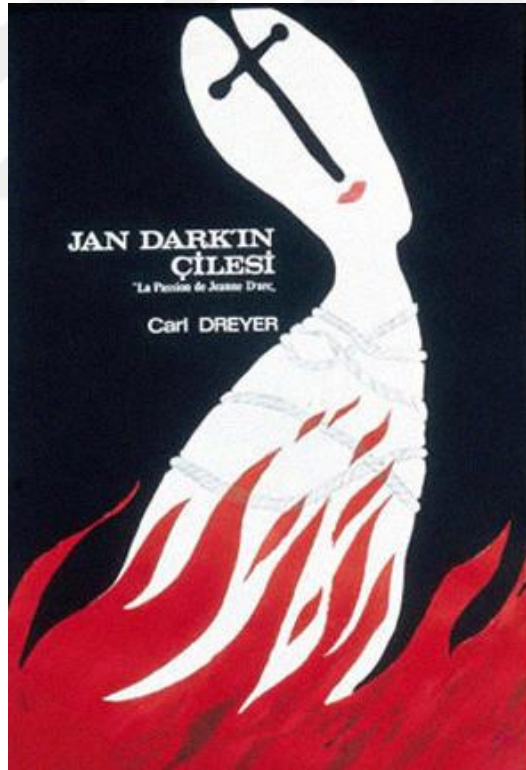
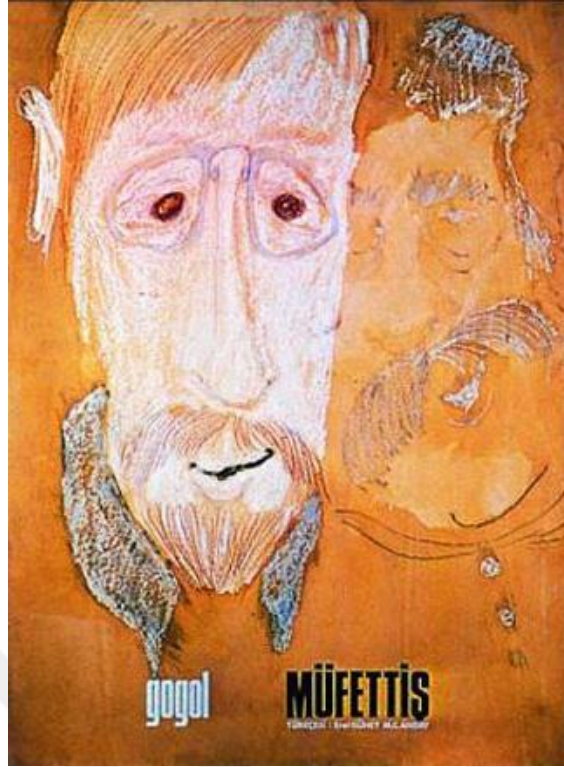
1989 Yılında yapılan röportajda Mengü Ertel, afişin etkisini şöyle ifade ediyordu;

"Afişin gücü, mesajını en dolaysız, en yalın bir şekilde ve anında vermesinden doğar. Afişin, taşınması gereken içerik, önceden belirlenmiştir. Bu özellikler, afişin kişi tarafından hemen algılanmasını sağlar. Afişle verilen bir mesaj, herhangi bir yazı ya da şiirdeki gibi çeşitli rastlantılarla, okurun isteği ya da vaktiyle sınırlanmaz. Afiş karşınızdadır. Bir anda dikkati ya çeker ya da çekmez. Dikkati çektiği an, kişiyle afiş arasında özel bir ilişki kurulmuş ve böylece afiş işlevini yerine getirmiş sayılır. Kendime bir tek kural koymuşumdur bu konuda. Bir Japon sanatçısının, Hirochi Ohchi'nin sözlerini prensip edindim." Şöyle diyor Ohchi: "Eğer bir afiş yapıldığı amacın dışında, herhangi başka bir amaçla kullanılabiliyorsa, olmamış demektir."

(http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/diger/230848/Sanati_zenginlestiren_usta_Meng_u_Ertel.html, erişim: 23.02.2016)

Tiyatro afişleri konusunda ayrı bir yere sahip olan Ertel; Tiyatro afiş yapım sürecinde, eserin özünü zedelemekten belli bir noktadan hareketle biçim anlamında en uygun ve estetiğe ulaşmayı amaçlar. Tiyatro afiş yapabilmek için farklı yetilere sahip olunması gerektiğini öngören Ertel, bu süreçte sadece tiyatro ya da resim bilmenin yeterli olmadığını, fotoğraf, sinema ve karikatür gibi konulardan baskı tekniklerinin detaylarına kadar birçok konunun bilinmesi gerektiğini vurguluyor. Türk tiyatrosunun mihenk taşı olarak kabul edilen Muhsin Ertuğrul, tiyatro afişinin amacını, Mengü Ertel'e atfen şöyle ifade ediyor "Tiyatro afişçisi seyircinin iki buçuk saatte çözeceği bilmeceyi, bize bir bakışta özetleyip ortaya koyan, az çizen, ama bu çizgileri öz konuşturan, nükte kaynağı bir sanatçıdır" (Necati A. 2009, Modern Grafik Tasarıma Geçişin Baş Aktörü. *GMK Yazılar*, 78, s. 1, erişim: 24.02.2016).

Dönemin Novum Gebrauchs Graphik dergisinde ise sanatçının, günümüzde başyapıt olarak kabul edilen işlerinden övgüyle bahsediliyordu. Keşanlı Ali Destanı'nın oyun afiş için; afiş ile oyun tamamen birbiri üzerine oturduğuna ve Mengü Ertel'in çalışmasının adeta Keşanlı Ali'nin kostümü haline geldiğini ifade edilmiştir. Diğer bir unutulmaz yapıtı olan "Jan Dark'ın Çilesi" içinse afiş konusunda dünyaca tanınan sanat eleştirmeni Alexandre Alexandre şöyle diyordu; "Aziz Jeanne'ın trajedisini öylesine çarpıcı biçimde işlemiş ki bu başyapıt, gerçek yerini (ancak) bir müzede bulabilir" (Necati A. 2009, Modern Grafik Tasarıma Geçişin Baş Aktörü. *GMK Yazılar*, 78, s. 1, erişim: 24.02.2016).



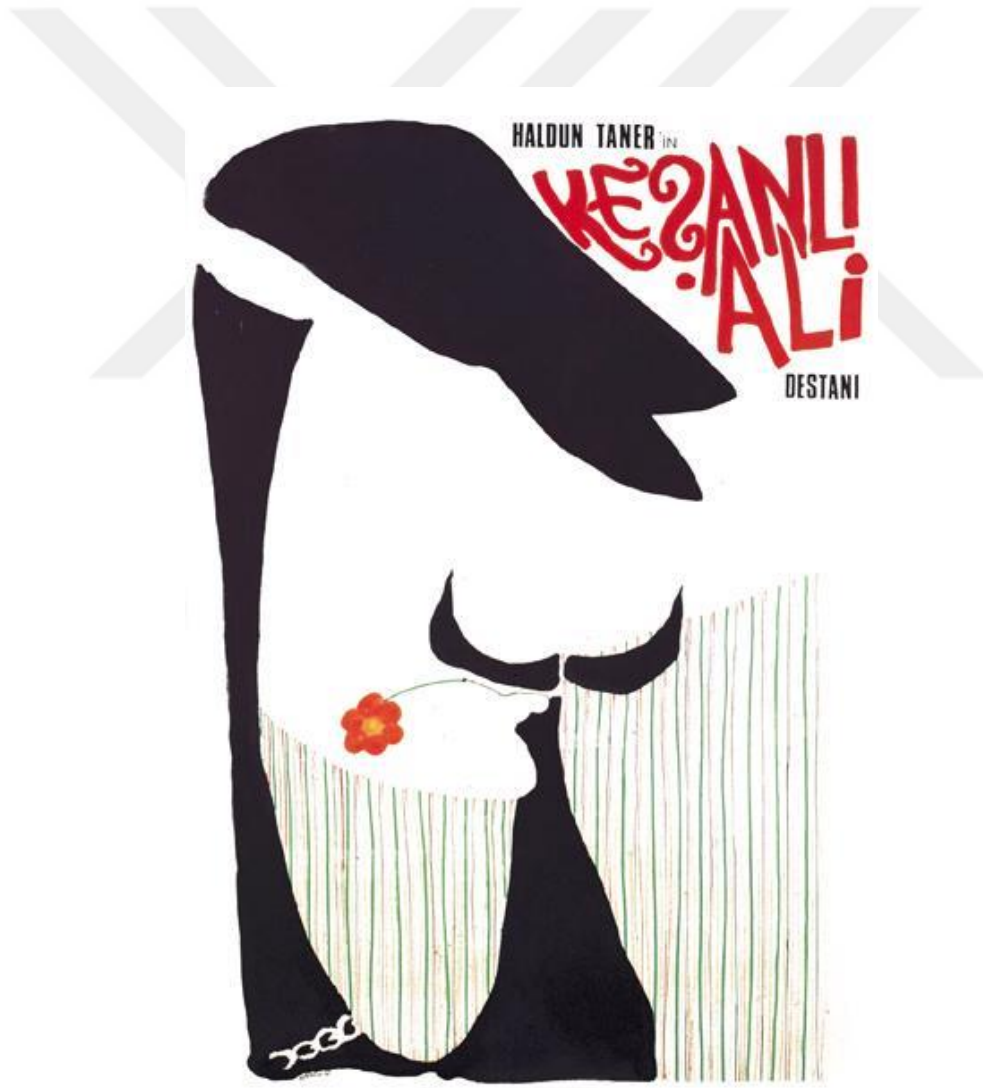
Görüntü 117: Mengü Ertel'in tiyatro afişlerinden örnekler, Mifettiş (solda), Jan Dark'ın Çilesi (sağda)

(<http://bilisimgenc.blogcu.com/mengu-ertel-grafikleri/4196526>

https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Meng%C3%BC_Ertel_Jan_Dark%27%C4%B1n_%C3%87il esi_afi%C5%9F.jpg, erişim: 22.02.2016)

Mengü Ertel afişlerinde, kendine özgü desen anlayışının yanısıra, lekese ve alansal yaratımla da etkili afişlere imza attığı gözlemlenmektedir. Tasarımın birçok alanında faydalanılan, figür/form ile arkaplan ilişkisini, ünlü ABD'li tasarımcı Malcolm Grear şöyle ifade etmektedir; Grafik tasarımda, tasarlanan bir objenin formu, o objeyi çevreleyen boşluğun tasarlanmasından daha önemli değildir. Bütün bu yaratım süreci, aynı zamanda tasarımın, çevresiyle etkileşim ve kesişimlerden meydana gelir. Bu durum müzikte; notalar arasındaki “es”lerin notaların kendinden daha değersiz olmadığı gerçeğiyle de örneklenebilir (Ellen L, 2008, s. 85).

Bu ilişki doğrultusunda, Keşanlı Ali Destanı (bkz. Görüntü:118), afişi incelendiğinde; Genel anlamda, eski pentür ve dokuya dayalı resim geleneğini bıraktığı görülebilir (Sarıkavak, 2005, s. 140).



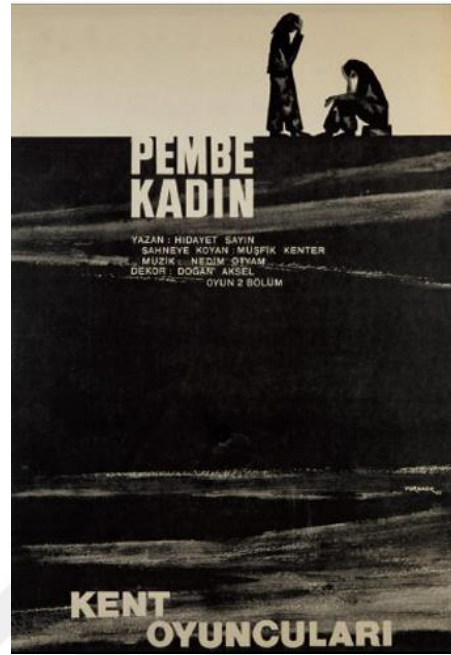
Görüntü 118: Mengü Ertel, Keşanlı Ali Destanı

(<https://a2-images.myspacecdn.com/images01/8/6e7caca291f67c76f93050eb0d69824f/full.jpg>, erişim: 22.02.2016)

Afiş, kendi iç hiyerarşisi doğrultusunda bizi, sol tarafa konumlandırılmış, başrolü imleyen desene götürmektedir. Negatif ve pozitif alanlardan faydalanılarak betimlenen bu figür, gecekonduardan oluşan Sinekliadağ isimli yerde geçen metinde Ali karakterinin mağrur ama yürekli tavrını destekleyen bir postürle resimlenmiştir. Metin genel anlamda; suçsuz olmasına rağmen hapis cezasına çarptırılan ve öldürdüğü iddia edilen kişinin yeğenine aşık olan Ali karakterinin bu süreçteki değişimini konu almaktadır. Sol alt köşeye yine bir negatif alanla tanımlanan zincir göstergesi, bu tutsaklığa gönderme yapmaktadır. Ali figürünün ağzına konumlandırılan minimal çiçek deseni, Zilha karakteri ile arasında geçen aşkın imgelemekte ve özgün bir tipografi ile sol üst köşeye konumlandırılan oyunun adı ile de renksel anlamda bir denge arz etmektedir. Siyah, beyaz ve kırmızı gibi birbirlerinin farkedilirliğini artıran renklerin kullanımıyla güçlü bir etki yakaladığı gözlemlenmektedir.

1960'ların sonundan itibaren, Türk tiyatro afişinde, bu alanın duayenlerinden biri olarak kabul edilen, Yurdaer Altıntaş kendini göstermiştir. 1957 yılında Güzel Sanatlar Akademisi Afiş Atölyesinden mezunolan sanatçı, ilk sergisini 1964 yılında açmıştır. 1976'da Güzel Sanatlar Akademisi Uygulamalı Endüstri Sanatları Yüksek Okulu'nda öğretim görevliliği yapmıştır. Yurtiçinde ve yurtdışında birçok biennial ve trienallere çalışmaları kabul edilen sanatçı, Mimar Sinan Üniversitesi Grafik bölümünde uluslararası afiş arşivinin oluşturulmasına önayak olmuştur. İsviçre, Polonya Fransa ve Amerika gibi ülkelerdeki müze ve arşivlere çalışmaları alınan Altıntaş, 2004 yılında Türk grafik tasarımına yaptığı katkılar nedeniyle ICOGRADA (International Council of Graphic Design Associations) tarafından kendisine "Icograda Başarı Ödülü" (Icograda Achievement Award) verildi(<http://www.yurdaeraltintas.com/biography.aspx>, erişim: 25.02.2016)

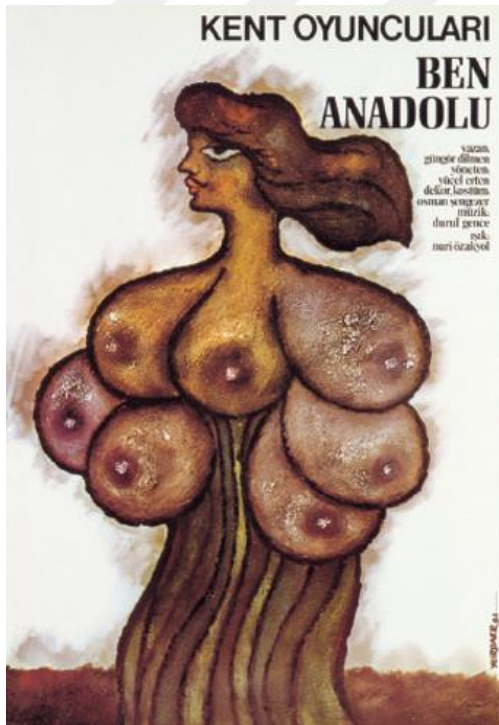
Türkiye'de grafik tasarım ve afişe yaklaşımı değerlendiren Altıntaş; Üretim sürecinde akımların çok fazla etkisinde kalmadığını belirtiyor. Afiş tasarım sürecine yazmakla başlamanın önemini vurgulayan tasarımcı, konu ile ilgili imgeler üretme ve taslaklar oluşturma yolunda yazmanın vazgeçilmez bir giriş etkinliği olduğunu belirtiyor. Afişin kültürü yansıtan bir değer, tarihi yansıtan bir belge, sanat koleksiyonlarının bir parçası olarak kabul edilmesi gerektiği ama bu bilincin Türkiye'de henüz oluşmadığı yönünde görüş bildiriyor. Üretimin öneminin birçok kez altını çizen sanatçı, nitel ve nicel anlamda çitanın yükselmesinin gerektiğine inanıyor (Röportaj, Yeditepe Üniversitesi, 2013, <https://vimeo.com/62292451>, erişim: 25.02.2016).



Görüntü 119: Yurdaer Altıntaş'ın tiyatro afişi çalışmaları, Şairin Mektupları, 1961 (solda), Pembe Kadın, 1965 (sağda)

<http://gmk.org.tr/uploads/news/image-14466449332144078492.jpg>

[http://www.yurdaeraltintas.com/ArtGallery.aspx?Category=1#!prettyPhoto\[gallery\]21/17/](http://www.yurdaeraltintas.com/ArtGallery.aspx?Category=1#!prettyPhoto[gallery]21/17/)



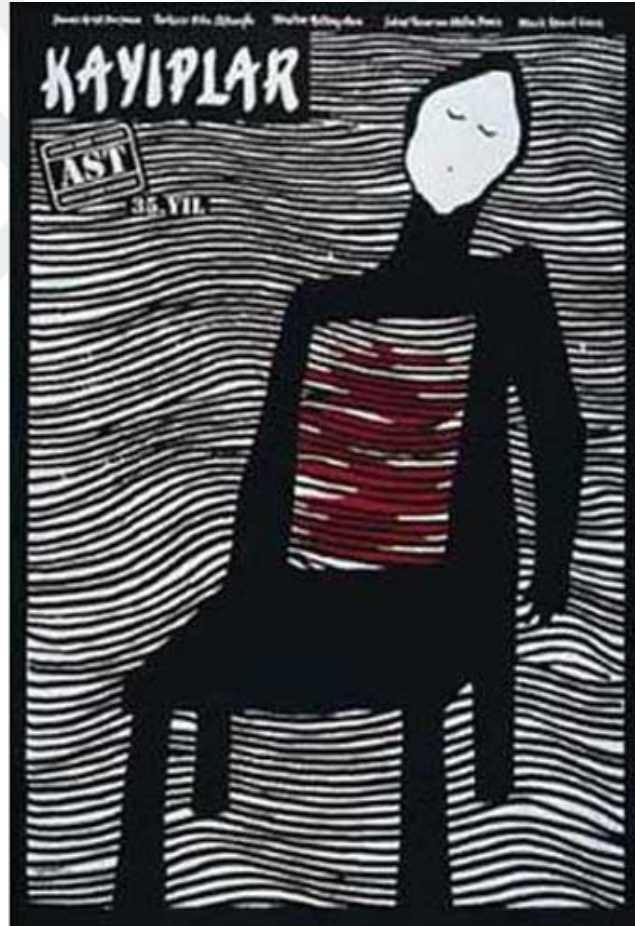
Görüntü 120: Yurdaer Altıntaş, Ben Anadolu (solda), 1984, Ver Elini Yeni Dünya (sağda), 1966

([http://www.yurdaeraltintas.com/ArtGallery.aspx?Category=1#!prettyPhoto\[gallery\]22/11/](http://www.yurdaeraltintas.com/ArtGallery.aspx?Category=1#!prettyPhoto[gallery]22/11/)

[http://www.yurdaeraltintas.com/ArtGallery.aspx?Category=1#!prettyPhoto\[gallery\]22/2/](http://www.yurdaeraltintas.com/ArtGallery.aspx?Category=1#!prettyPhoto[gallery]22/2/), erişim: 25.02.2016)

Kimi çalışmalarında alışla gelen kendi çizgisi görülmez. Ancak tasarımlarının çoğu artık ortak bir dil oluşturan bir biçem sunar. Yine de bu zaman dilimi içinde değişmiş ve gelişmiştir. Çalışmalarında dönemin yenilikleri kendi grafik dilinin ve biçeminin özünü zedelemeksizin ya da yok etmeksizin geliştirilerek sürdürülmüştür (Sarıkavak, 2005, s. 155).

Yurdaer Altıntaş uzun yıllar tiyatro afişleri yapmış, o döneme kadar gelen İhâp Hulusi'nin üslubuna ve Fransız etkisine karşı kendi kişiliğini oluşturmuştur. Afişlerinde duyguya ve estetik değerlere yer vererek, mesajı genellikle simgeci anlatımlarla ve yeni bir biçemlemeyle iletmeye çalışmış, büyük lekeler ve silitize figürler kullanmıştır. Emin Barın; Toplu Sergiler 4, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Yayınları, s:18, 1978 İstanbul. (Sarıkavak, 2005)



Görüntü 121: Yurdaer Altıntaş, Kayıplar, 1999
([http://www.yurdaeraltintas.com/ArtGallery.aspx?Category=1#!prettyPhoto\[gallery\]24/11/](http://www.yurdaeraltintas.com/ArtGallery.aspx?Category=1#!prettyPhoto[gallery]24/11/),
erişim: 25.02.2016)

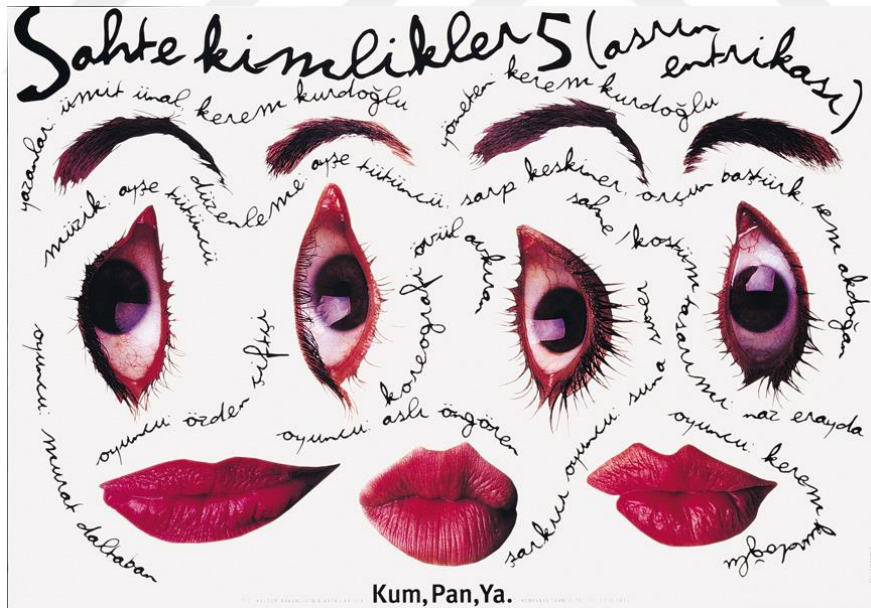
Türkiye’de tiyatro afişine emek veren tasarımcılar, kronolojik olarak sıralandığında Mengü Ertel ve Yurdaer Altıntaş’tan sonra Bülent Erkmen, bu alanda hala üretime devam eden ve başarılı bir geçmişe sahip olan tasarımcılar arasında gösterilebilir.

1947’de doğan tasarımcı 1972 yılında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nin grafik bölümünden mezun olmuştur. Bir süre Devlet Film Arşivi Genel Sekreterliğinde görev yapan Erkmen, 1976 yılında İDGSA’nın Uygulamalı Endüstri Sanatları Yüksek Okulu’nda (UESYO) Doçent olarak göreve başlamış, aynı kurumda bölüm başkanlığı da yapmıştır. 1981’de ortağı olduğu Reklamevi reklam ajansını kuran tasarımcı 1982’de Grafikerler Meslek Kuruluşuna katılmıştır. Grafik tasarımın birçok alanında üretimde bulunan tasarımcı, birçok sergi ve yarışmada ödüllere layık görülmüştür. Aralarında, Graphis Poster, Graphis Logo, Print, Modern Publicity gibi yayınların eserlerine yer verdiği Erkmen, Varşova Bienali, Lahti Bienali ve Colorado Uluslararası Çağrılı Afiş Sergisi’ne katılmıştır. 1989’da Bad Durkheim’da sadece kendi eserlerinden oluşan bir sergi açmıştır. Aynı yıl Münih’te 1. Uluslararası Kiosk Sanatı Bienali’ne katılan sanatçının tasarımları, aralarında, Paris Musée de la Publicité (Paris Halk Müzesi), Connecticut Üniversitesi (ABD), Varoşa Ofis Müzesi ve Paris Musée de Historie Contemporaine (Paris Çağdaş Tarih Müzesi) gibi müzelerin bulunduğu kurumlar tarafından koleksiyonlarına alınmıştır (Sarıkavak, 2005, s. 165).

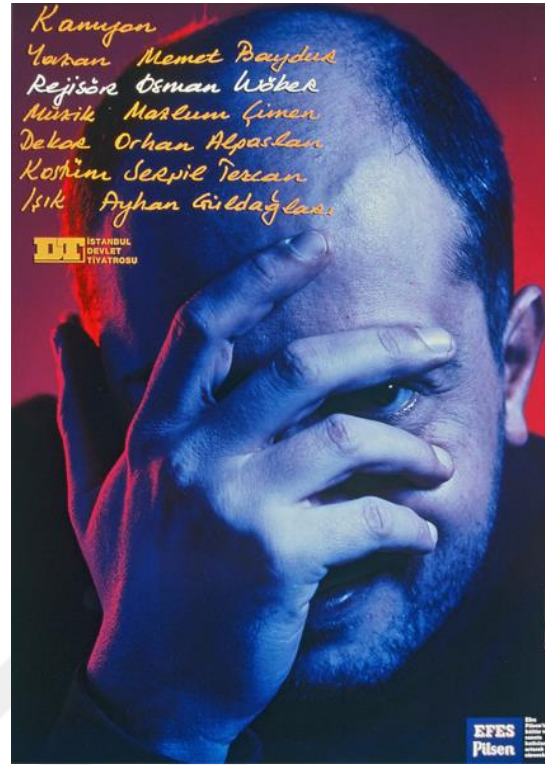
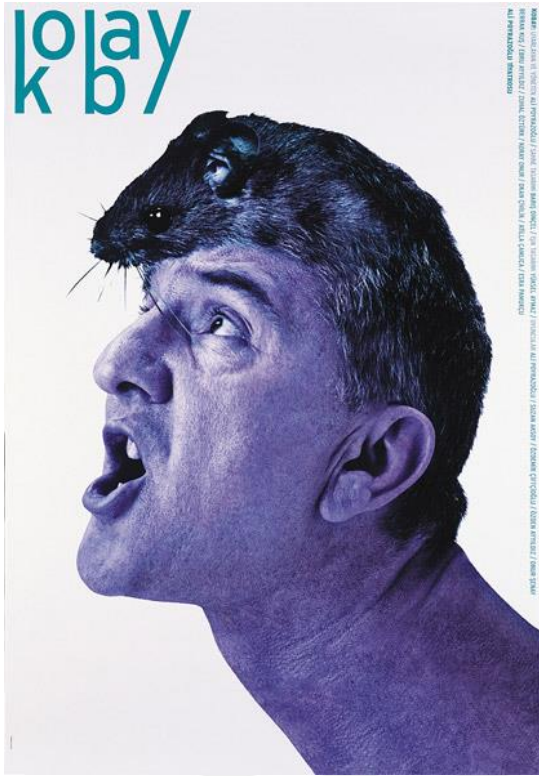
Tasarımcı kendine has üslubuyla tasarım hakkındaki fikirlerini, yapılan bir röportajda şöyle ifade ediyor; Tasarım felsefesini; “Göstermek ama göstermeden” olarak özetleyen sanatçı, bir kağıdı, bir kesiği, bir rengi, yazıyı kırıksıklığı, çizgiyi, deliği, yırtığı, cildi, iplik dikişi, boşluğu, zemini, dokuyu, yüzeyi, ağırlığı ve diğer herşeyi bir resim olarak algıladığını söylüyor. İyi bir film, iyi bir müzik, iyi bir roman, iyi bir yemek dünyayı ne kadar değiştirebiliyorsa, iyi bir tasarımın da şansının o denli yüksek olduğunu belirtiyor. Yetenekle kendi kendini tahrik edebilmeyi birleştirebilen bireylerde, tasarım ruhunun kendiliğinden ortaya çıktığını ifade eden tasarımcı, güzel bir kadın gördüğümüzde güzel olduğunu nasıl anlıyorsak, Almanca konuşan iki kişinin nasıl anlaştıklarına şaşırıyorsak, iyi bir işin de kendini bu doğallıkla gösterdiğini ifade ediyor (<http://www.aksam.com.tr/pazar/bir-tasarim-ustasinin-sirlari--107988h/haber-107988>, erişim: 29.02.2016)



Görüntü 122: Babalar ve Oğullar, 1983
(<http://www.bek.com.tr/>, erişim: 29.02.2016)



Görüntü 123: Sahte Kimlikler, 1999
(<http://www.bek.com.tr/>, erişim: 29.02.2016)



Görüntü 124: Kobay(solda), 1999, Kamyon(sağda), 1996
(<http://www.bek.com.tr/>, erişim: 29.02.2016)



Görüntü 125: Savaş İkinci Perdede Çıkacak (solda), 2007, Saatleri Ayarlama Enstitüsü (sağda), 2008
(<http://www.bek.com.tr/>, erişim: 29.02.2016)



Görüntü 126: İki Kişilik Bir Oyun (solda), 2012, Kuşlar Meclisi(sağda), 2015
<http://www.bek.com.tr/>, erişim: 29.02.2016)

1983'ten günümüze kadar, tasarımcının tasarladığı tiyatro afişleri incelendiğinde, birçok farklı biçimde üretimlerde bulunduğu gözlemlenebilir. Erken döneminde, güçlü imgeler yaratan, yalın ama etkili bir desen anlayışını, boş alan üzerinde ustalıkla kullandığı görülmektedir. Alışılmışın dışında afiş ölçüleri de deneyimleyen tasarımcı (bkz. görüntü 123), fotografik kolajlarla oluşturduğu imgeleri, tipografik öğelerle destekleyerek, algıda gerilim yaratan vurucu görseller oluşturmayı başarmıştır. Tiyatro afişlerinde, fotoğrafı, farklı yakışım ve metodlar kullanarak büyük bir ustalıkla çözümlediği izlenebilmektedir. Tasarımcı, hem fotoğrafı, metnin önermesi doğrultusunda, ışık, kadraj vb temel unsurlarla, etkili afişler tasarladığı gibi (bkz. Görüntü 124, sağda), fotomanipülatik yöntemler kullanarak oluşturduğu imajlarda, nüktedan bir hassasiyet kendisini gösterir. Erken, fotografik afişlerinde, farklı pattern ve nesneleri de kompozisyonlarına katarak, iletinin güçlenmesi, merak algısı oluşturma ve farkedilirliğin yükselmesi yönünde kullandığı okunabilir. Tasarımcının fotoğraf ve deseni, tiyatro afişlerinde, etkili bir biçimde kullanabilme yeteneğinin yanı sıra, tipografinin gücünden de faydalandığı afişlerini görmek mümkündür. Beyaz alan üzerine kurguladığı bu tipografik tiyatro afişlerinde tasarımcı, tipografiyi, adeta bir kimliğe / bir nesneye büründüren, hem bilgi veren hem de alt anlamlara sahip bir çok imge yaratmayı başardığı açıkça gözlemlenebilmektedir.



Görüntü 127: Ankara Devlet Tiyatrosu afişleri, 2016
 (<http://www.devtiyatro.gov.tr/programlar.html>, erişim: 01.03.2016)



Görüntü 128: Tiyatro İstanbul, afişleri, 2016
<http://www.tiyatroistanbul.com/gecmisoyunlar.html>, erişim: 01.03.2016)



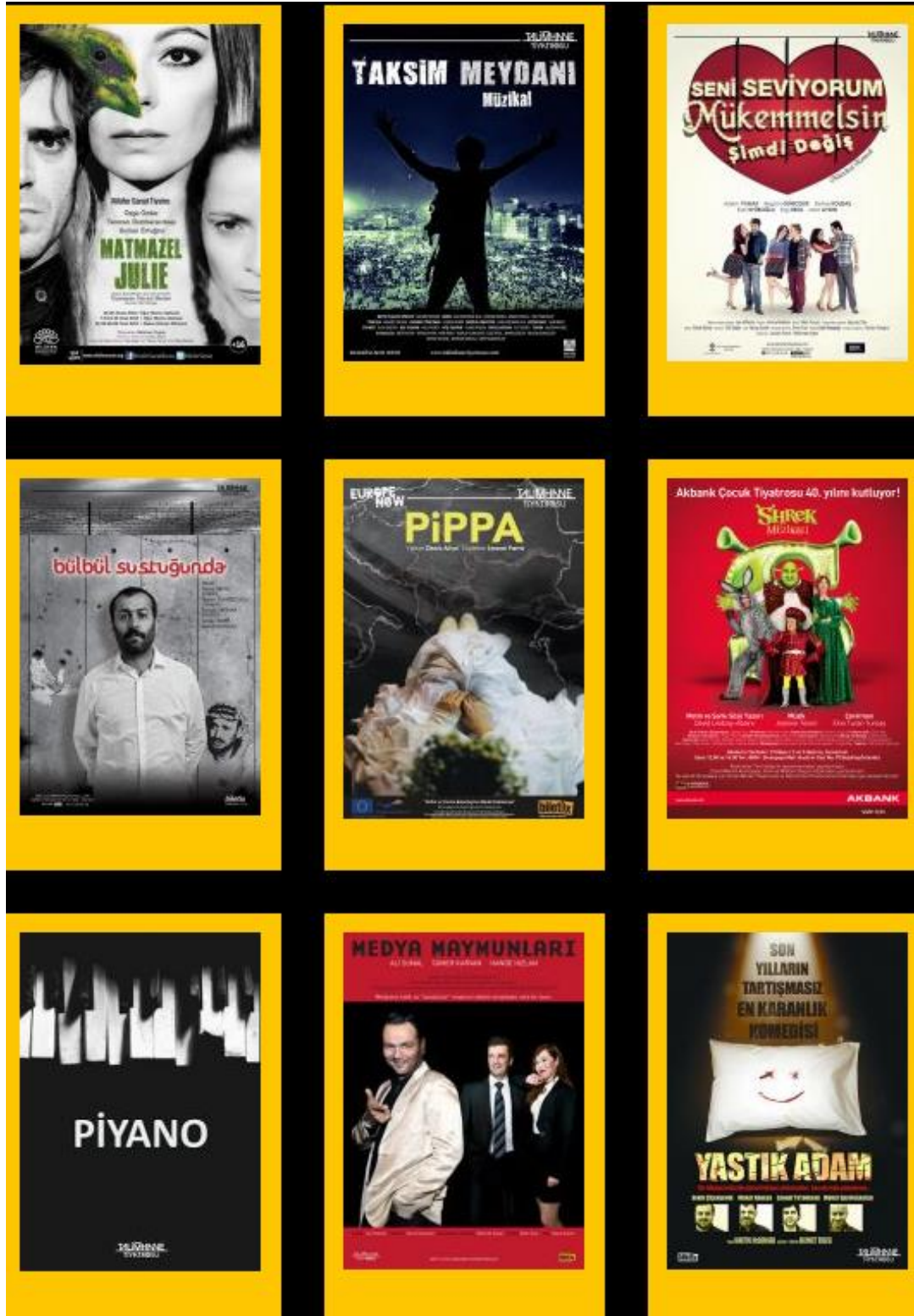
Görüntü 129: Ankara Deneme Sahnesi Tiyatro afişleri
<http://www.ads.org.tr/?cat=11>, erişim: 01.03.2016)



Görüntü 130: Ankara Sanat Tiyatrosu afişleri, 2016
<http://ast.com.tr/Oyunlar.aspx>, erişim: 01.03.2016)



Görüntü 131: Bo Sahne tiyatro afişleri, 2016
<http://www.bosahne.com/oyunlar.php?ktg=1>, erişim: 01.03.2016)



Görüntü 132: Talimhane topluluğu tiyatro afişleri, 2016
 (http://www.talimhanetiyatrosu.com/gecmis_oyunlar.php, erişim: 01.03.2016)



Görüntü 133: İstanbul Şehir Tiyatroları afişleri, 2016

(<http://www.ibb.gov.tr/sites/sehirtiyyatrolari/tr-TR/Sayfalar/Oyunlar.aspx>, erişim: 01.03.2016)

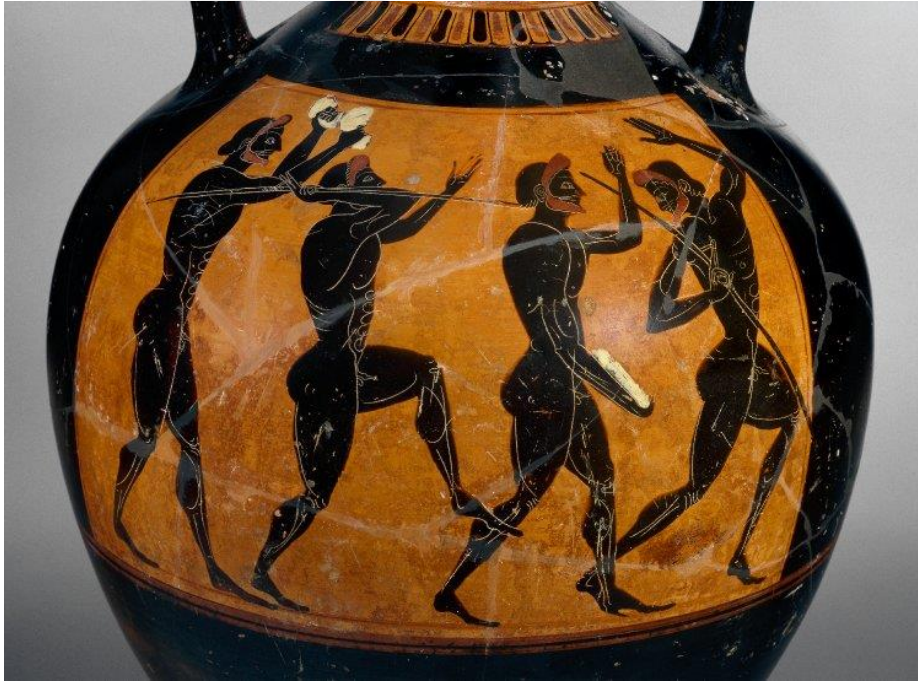
Günümüzün küreselleşen dünyasında etrafımız binlerce mesaj ve imgeyle sarılmış durumdadır (Yurdakul, 2002, s. 87). Böyle bir ortamda yaratılan imgeler, birbiriyle arasında çok büyük bir rekabet içindedir. Günümüz Türkiye'sinin, İstanbul, Ankara gibi kentlerinin, gerek devlet veya şehir tiyatroları gerekse özel tiyatroların afişleri incelendiğinde, fotografik afişlerin ağırlıkta olduğu ilk izlenimde göze çarpmaktadır. Bu incelenen kurumların afişlerinin, kendi içinde bir biçim birliğine sahip olmadığı gözlemlenmektedir. Kuvvetli imgelerin ya da özgün desen ve grafik buluşlarının azınlıkta olduğu afişlerin, bu noksanlığın gerek tasarımcı gerekse kurumların, afiş tasarımı konusunda bir politika gütmemeleri, bütünsel biçim birliği konusuna yeterince önem vermemeleri ve afiş tasarımcısının rolünün, önemlilik sıralamasında listenin sonlarında yer alması, Türkiye'de tiyatro afiş tasarımı konusunda bir oluşan nitel noksanlığın sebepleri arasında gösterilebilir.

3. BÖLÜM: HAREKETLİ AFİŞLERİN GELİŞİMİ

3.1. HAREKETLİ GRAFIKLERİN GELİŞİMİNE GENEL BİR BAKIŞ

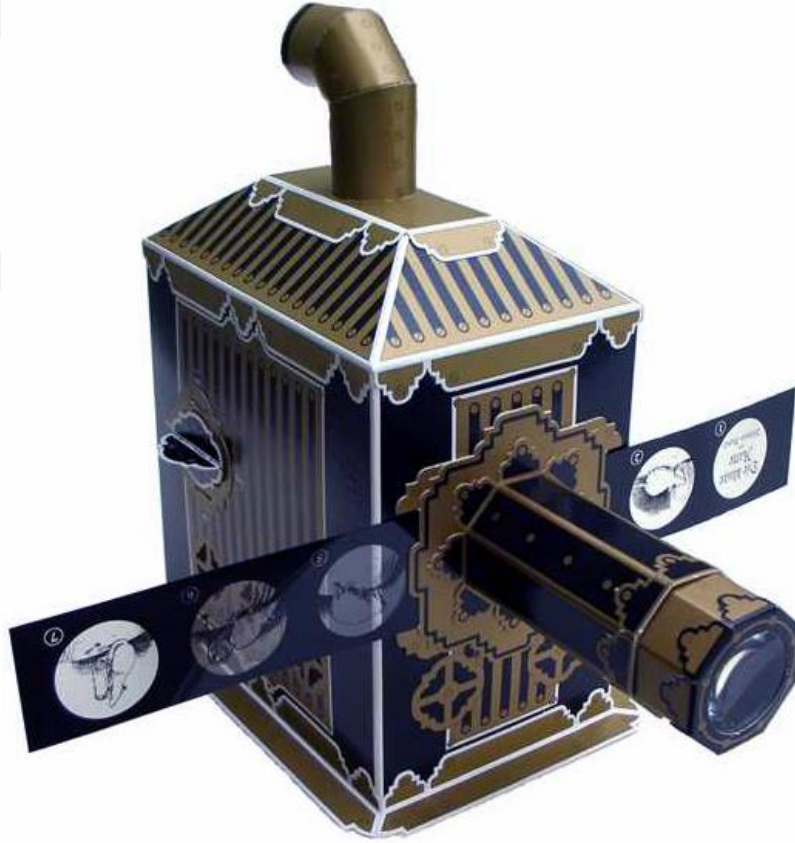
Bireyin kendini ifade etme, kitlesel iletişim biçimleri ve dili, insanlık tarihiyle beraber, sürekli bir devinim içinde, farklı malzeme ve biçimlere bürünmüştür. İmgenin hareketi de bu süreçte, dönemin gereklilikleri doğrultusunda değişim göstermiştir.

İnsanoğlu, varlığının erken dönemlerinden bu yana, sanatsal yaratılarında, hareket hissini yakalamaya çalışmıştır. Bir hikayeyi anlatabilmek için hareket eden görseller oluşturulması, hareket hissini vermek adına, öykünülen canlının anatomisi dışında, bacaklar ilave edilerek tasvir edilen bu resimler, hareketi yakalama çabasını gösterir. Ayrıca Mısır'daki duvar bezemeleri ve Yunan, kap üzeri resimlemeleri de hareket algısı oluşturmaya yöneliktir (Krasner, 2013, s. 2).



Görüntü 134: Panathenaic Amphora, M.Ö.500
(http://www.britishmuseum.org/collection/images/AN00417/AN00417636_001_1.jpg, erişim: 03.03.2016)

Hareket illüzyonu yaratmak adına tarih boyunca birçok girişim gerçekleştirilmiştir. 19. yüzyılda görüntü sürekliliğinin yakalanabildiği birkaç alternatif girişim gerçekleştirilirse de daha gerçekçi hareket illüzyonu, optik araçların keşfine kadar tam anlamıyla gerçekleştirilemedi. Farklı efektlere olanak sağlayan, sahnenin arkasından ışıklandırılarak derinlik hissinin verilip, sahne üzerinde hareketliymiş izlenimi uyandıran illüzyonumsu tiyatro kutuları, Fransa'da 1600'lerde halk tarafından çok rağbet görmüştür. O dönemde, insanların ilgisini çeken diğer bir hareketlendirme yöntemi de "Magic Lantern" (sihirli fener) idi. Magic Lantern, el ile boyanmış ya da fotografik görsellerin, hareket edebilen cam yüzeylerin üzerine işlenmesi ile oluşturulan katmanların, önceleri ateş daha sonra da gazın yakılmasıyla oluşan ışık ile aydınlatılması prensibine dayandırılıyordu. Bu yöntemin, arkadan ışıklandırarak yansıtma (projeksiyon) fikrinin erken dönem örneklerinden olduğu söylenebilir (Krasner, 2013, s. 2).

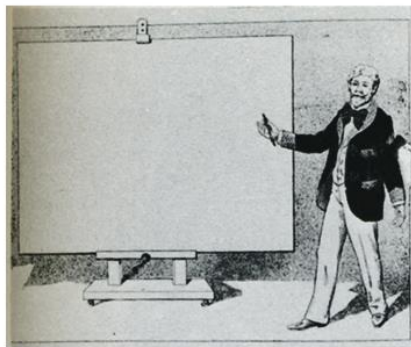


Görüntü 135: Magic Lantern, 17. Yüzyıl.

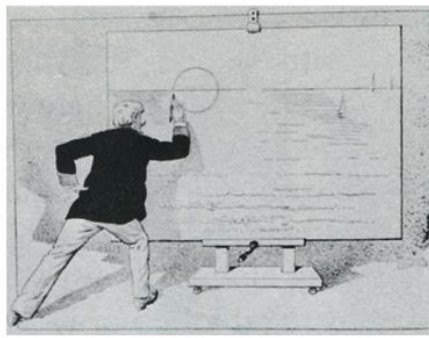
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/0a/Visual_reinforcement_magic_lantern.jpg, erişim: 09.03.2016)

Çizgi yardımıyla hareket algısı oluşturma yönünde de farklı girişimler gerçekleşti. Flaş Skeçler de bu yöntemin habercilerinden biriydi.

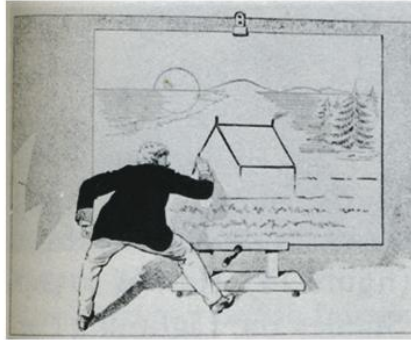
“Lightening Sketches” (Flaş Skeçler) nin nasıl yapıldığına dair bilgi, Edwin G. Lutz’un bıraktığı bir kayıttan çözümlenebilir. 1897’de Flaş skeçler, animasyon sineması henüz yokken, salonlarda insanları eğlendirmek amaçlı kullanılıyordu. Temelde, çizgilerin hareket ettirilmesi ile bir hareket algısı oluşturuluyordu. Bu durum, meydana gelen bu illüzyon ile bir hikayenin anlatılabileceği fikrini akla getirmişti. Temel dış çizgileri kullanarak yapılan çizimler sırasında, yeni çizgiler ekleyip çıkararak, şekillerin başka şekillere, dolayısıyla imgelerin de başka imgelere dönüşmesi sağlanıp, dramatik bir çatıya sahip hikayeler aktarılabiliyordu (Samancı, 2004, s. 4-5).



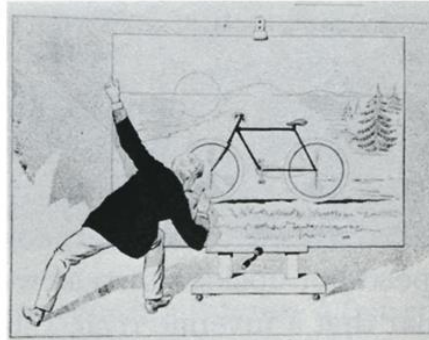
Here is the Lightning Sketcher. What is he going to sketch?



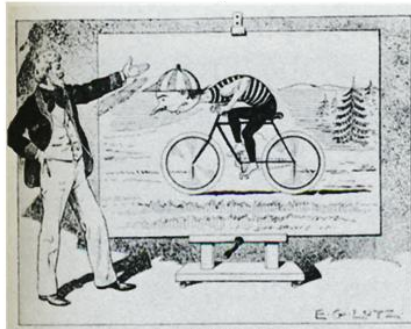
Oh! It's going to be a marine, with the rising sun.



Why, No! He is making a winter sunset, with a little hut in the foreground.



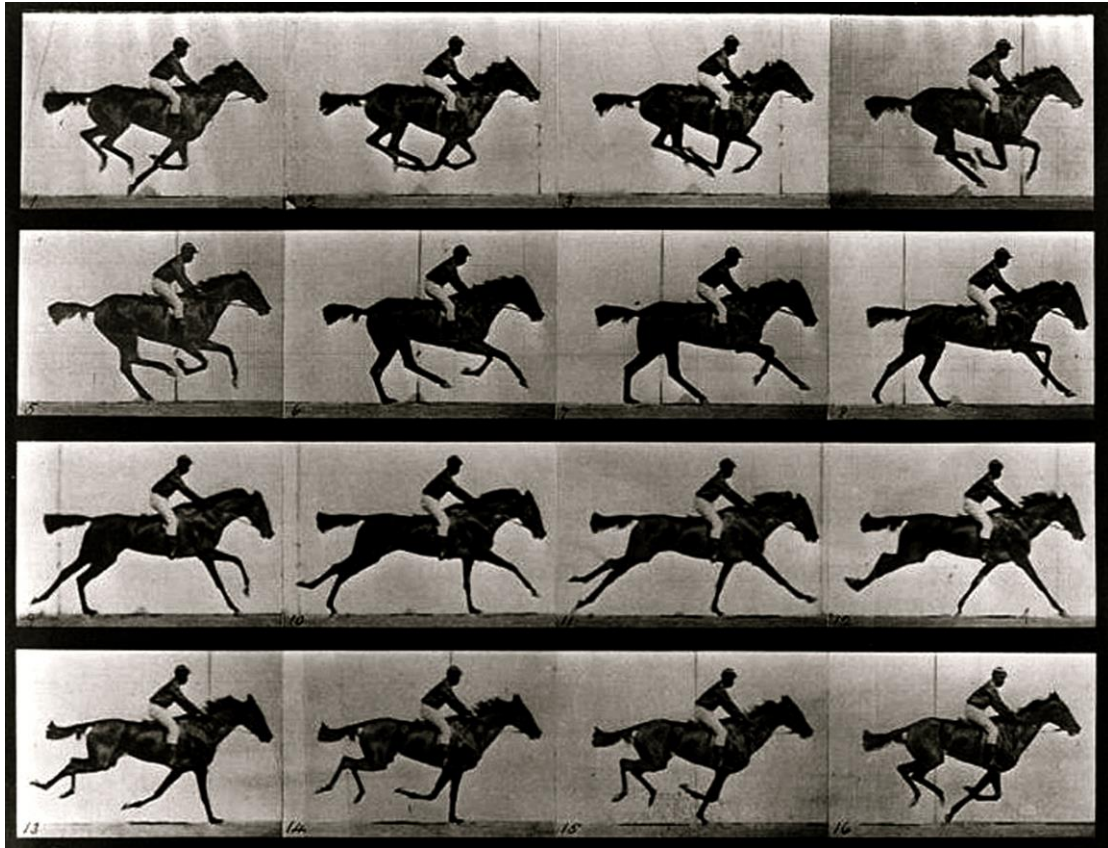
No! It's a bicycle at last! And ---



A scorcher, too! Wonderful

Görüntü 136: Edwin G. Lutz’un flaş skeçler hakkındaki çizimi
(<http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/I/LutzDrawing.jpg>, erişim:
03.03.2016)

Görüntü ve hareket anlamında Edward James Muybridge'in önemli katkıları olduğu söylenebilir. Sinemanın ilkel halini bulan kişi olarak tanımlanan Muggeridge, önceleri devlet için çalışmış daha sonra endüstriyel ve manzara konusunda uzmanlaşmış İngiliz asıllı bir fotoğrafçıdır. Muybridge, 19. Yüzyılın ilk yarısında merak edilen dört nala koşan bir atın aynı anda tüm ayaklarının yerden kesilip kesilmeme soruna yanıt bulmak için Kaliforniya valise tarafından görevlendirilir. Bu görev üzerine Muybridge atın hareket görüntüsünü yakalayabilmek için fotoğraf makinelerinden oluşan bir düzenek hazırlar. Muybridge yaş kolodyum tekniği kullanarak 1/1000 enstantanede dört nala giden bir atın bütün hareketlerini kayıt altına almayı başarmıştır (https://tr.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge, erişim: 09.08.2016).



Görüntü 137: Edward James Muybridge'in çalışmasından kareler

<https://vickielester.com/2014/01/29/eadweard-muybridge-one-of-the-fathers-of-the-motion-picture/>

Sinema sektöründe ise birtakım kimyasal ve fiziksel deneyler, farklı üretim biçimlerine önyak olabilecek ürünler yapılmasını sağlamıştır. 1889 Yılında Amerikalı bir rahip olan Hannibal W. Goodwin, selüloid bazlı transparan bir film geliştirmeyi başarmıştı. Bu, tarihte ilk kez, tek bir makarada, ardışık görseller sıralanıp gösterilebilen girişim olarak kabul edilir. Britanya’da, Louis ve Auguste Lumiere, Kinora isimli cihazı ile, üzerinde bir seri fotoğraf taşıyan, 14 cm’lik bir tekerleği el ile çevirmek yoluyla hareketli görüntü oluşturmaya başarmışlardı. Yıl 1894’e geldiğinde ise Londra, New York ve Paris’te kinetoskop isimli, projeksiyon, kamera ve modern sinemanın öncüsü olarak kabul edilen alet icat edilmişti. Tarihte ilk kez izleyenlerin para ödediği, geniş bir ekrana yansıtılmış bir gösterim organize ediliyordu (Krasner, 2013, s. 5).



Görüntü 138: Kinora (solda), Kinetoskop (sağda)

(<http://www.mhs.ox.ac.uk/wp-content/uploads/kinora1.jpg>

https://p2.liveauctioneers.com/364/26112/9712922_1_l.jpg, erişim:07.03.2016)

20. Yüzyılla beraber yaşanan dijital devrimle, hareketin ifade ediliş biçemi ve tasarım alanı köklü değişikliklere uğramıştır. Yeni teknoloji ve getirileri, tasarımcılara daha önce görülmemiş imge ve formlar yaratma olanağı sunmuştur (Meggs, 1992, s. 469).

1950’lerde Amerikalı grafik tasarımcı Saul Bass, farklı düzenek ve sistemlerle icra edilen hareket illüzyonunu, sinema endüstrisine taşıyan isim olmuştur. Amerika grafik tasarımcıları arasında önemli yere ve geçmişe sahip olan Saull Bass’ın, film jeneriklerinde hareketli grafiklerin kullanılmasının öncüsü olduğu söylenebilir. Otto Preminger, Stanley Kubrick, Martin Scorsese, ve Alfred Hitchcock gibi yönetmenlerin filmleri için jenerik çalışmaları yapan Bass, filmlerin grafiksel bir dille adeta özetlendiği çalışmalara imza atmıştır.

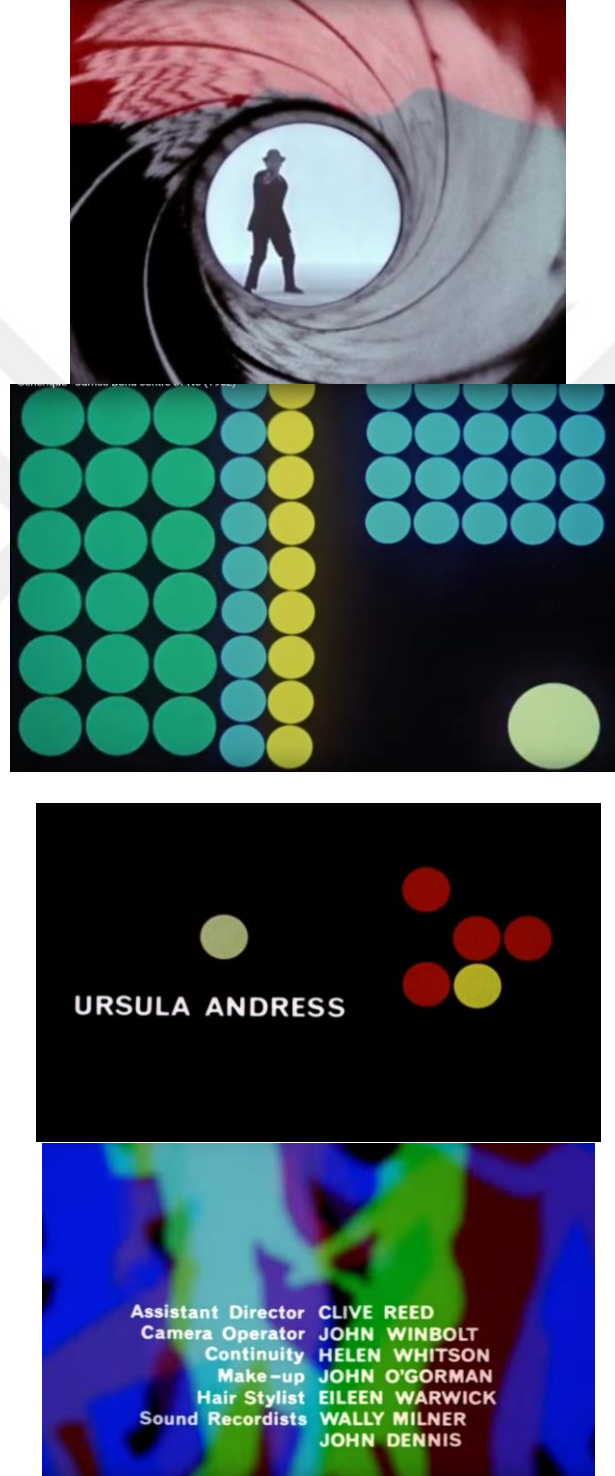


Görüntü 139: Saul Bass, The Man With Golden Arm, 1955
 (<https://www.youtube.com/watch?v=sS76whmt5Yc>, erişim: 21.03.2016)

Saul Bass ile, erken dönem örnekleri görülen ve grafik tasarımcılar için yeni bir ifade alanı olarak kabul edilen jenerik tasarımı, farklı coğrafyalardaki tasarımcılar tarafından, yeni biçemlere önayak olmuştur.

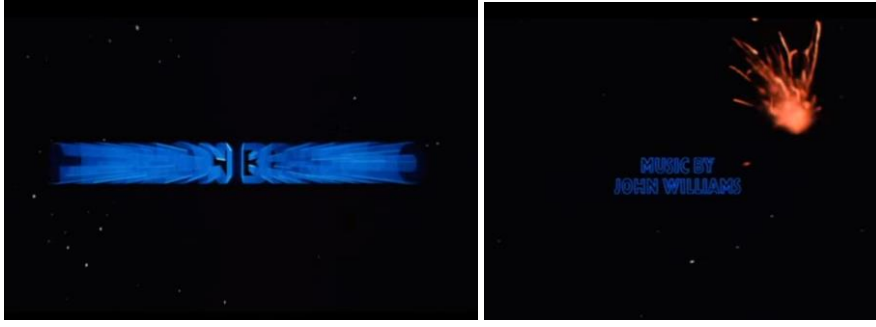
Ününü James Bond filmleri ile kazanan Amerikalı tasarımcı Maurice Binder, soyut ve erotik imgeler ile kurguladığı *Dr. No* ile başlayıp *Licence to Kill* ile biten 14 filmlik bir jenerik serisine imza atmıştır. Kendi tarzını “görsel bir striptiz” olarak tanımlayan Binder’in, jenerik tasarımının önemli isimlerinden biri olduğu söylenebilir. 1977 yılında ise Richard Alan Greenberg ve kardeşi Robert Greenberg’in kurdukları hareketli

grafik stüdyosu *R/Greenberg Associates* ile hareketli grafiklerin gelişimi anlamında bir ilerleme yaşanmıştır. *Flying*, *Superman*, *Family Business*, *Flash Gordon* gibi filmlerin jeneriklerinde imza atan ekip, bilgisayar ortamında üç boyutlu tipografinin jeneriklerde kullanımının öncüsü olmuştur (Krasner, 2013, s. 22).



Görüntü 140: James Bond, Dr No, (1962)

(<https://www.youtube.com/watch?v=PLhfMIsne5o>, erişim: 22.03.2016)



Görüntü 141: Superman, (1978)

(<https://www.youtube.com/watch?v=1qHDWdGPomw>, erişim: 22.03.2016)



Görüntü 142: Günümüzden bir jenerik örneği, Eva, (2012)
(Krasner, 2013, s. 33)

İlk televizyon yayını 1936 yılında BBC (British Broadcasting Corporation tarafından İngiltere’de gerçekleşmiş, hareketli yayınlar için yens bir çalışma alanine dönüşmüştür (https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_television). Görüntü, ses, yazı ve bunların alt değişkenlerinin aynı karede belirli bir zamanda bulunması ve bunların kendi aralarında bir dil birliği oluşturması gerekliliği, geleneksel grafik tasarımcının tanımında, hareketli grafiklerin yerini bir sıra daha yukarı taşıdığı düşünülebilir.

Televizyon yayını için hareketli grafikler anlamında, tasarlanması gereken birçok öge bulunmaktadır. *Station Identifications*, *Stings* ya da *Network IDs* olarak tanımlanan, yayın kanallarının isimleri veya kısaltmaları ve erken dönemlerde yayın kanal numaraları ile bütünleşen, kurumsal kimlikleri olarak ifade edilebilen bu görseller, izleyicinin, yayın kanalını tanıması açısından ilk ve önemli grafik öğeler halini almıştır.



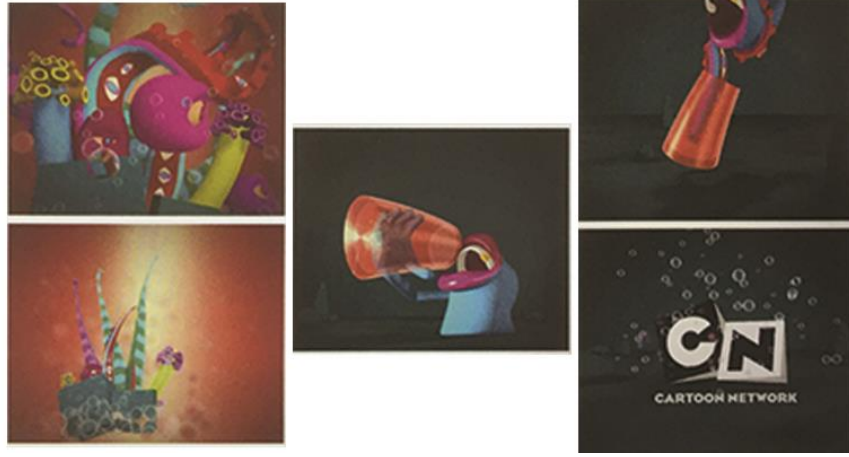
Görüntü 143: NBC Kanalı'nın Network ID'lerindeki değişimler, (1936, 1995, 2012)
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/07/d5/53/07d5533a652dfeeb40cc1e97f40c6eea.jpg>-
<https://i.ytimg.com/vi/cnymyqxphlk/hqdefault.jpg>-
<https://i.ytimg.com/vi/TNdk26XTXSU/maxresdefault.jpg>, erişim: 23.03.2016)

Televizyon yayınlarında faydalanan, bir derginin kapağı ya da bir filmin tanıtıcı jeneriği gibi kullanılan, *show opener* adı verilen görsel girizgahlar, hareketli grafiklerin kullanıldığı bir başka öğe olarak göze çarpmaktadır. Uzunluğu 15 ile 30 saniye arasında değişen, program hakkında seyirciyi fikir sahibi edecek yaratıcı öğeler barındıran *show openers*'lar günümüz yayıncılık anlayışında yaygın olarak kullanıldığı gibi, uzunluğu 30 ile 60 saniye arasında değişen, filmler ya da diğer yayın elemanları arasında konumlandırılan, *Interstitials* adı verilen hareketli grafiklerden de yayın esnasında faydalanılır.



Görüntü 144: ZDF's Culture programı için bir show opener
(Krasner, 2013, s. 45)

Dokular arasında bulunan, arayer gibi anlamlara sahip olan *Interstitial*'lar farklı görevlere sahiptirler. Bazıları, yayınlanan programların akışına göre konumlandırılan iki izleğin arasında, vurgulanmak istenen imgeyi güçlendirmeyi amaçlarken, diğer bir kullanımı da reklam amaçlı olandır. Bu kullanım şekliyle *Interstitial*'lar halihazırda gösterilen programla yayın kanalı arasında bir bağ oluşturup, kurumsal kimliğin de reklamına katkıda bulunmak suretiyle kullanılır. Hareketli grafiklerin kullanıldığı en kısa geçiş elemanı ise *Bumpers* adı verilien, yayınlanan programla reklam geçişi arasındaki bağı kuran hareketli grafik kurgulardır. Uzunluğu 2 ile 5 saniye arasında değişen, Türkçe karşılığı *tampon* kelimesi ile örtüşen bumper, genellikle gösterilen programın adı ve logosu kullanılarak yayınl reklam arasında yumuşak bir geçiş sağlar (Krasner, 2013).



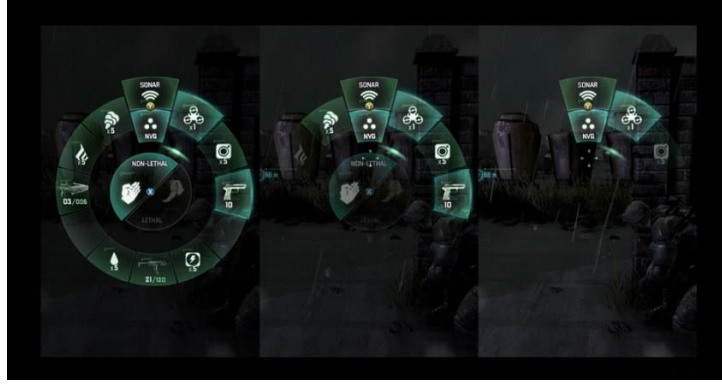
Görüntü 145: Cartoon Network Interstitial örneği
(Krasner, 2013)



Görüntü 146: Nickelodeon için Bumper örneği
(Krasner, 2013)

Modern televizyon yayıncılığında hareketli grafikler, bu örneklerin dışında, temel yayın akışında farkında olmadığımız birçok alanda kendine yer bulmuştur. Zaman unsurunun önemli olduğu bu kitlesel iletişim aracında seyirci ile izlenen görüntü arasındaki sürekliliği sağlamak, izlenilirliği ve etki gücünü artırmak adına hareketli grafik ve animasyonlara sıkça başvurulduğu gözlemlenebilir.

Hareketli grafiklerin, sinema ve televizyon yayıncılığı üzerinden gösterdiği bu değişim ve gelişimi, çağın getirdiği diğer dijital haberleşme ve iletişim mecralarında da görmek mümkündür. Temelleri 1970'lerin Amerika'sında atılan ve çağımızın başat iletişim organlarından biri olan İnternet Potokolü ile günümüz web tasarımında, hareketli grafiklerin kullanımı neredeyse standart hale gelmiştir. Mikro işlemci teknolojilerinde yaşanan radikal ilerleme, karmaşık sayısal görüntüleme ve hesaplama sistemlerini kolaylaştırarak, başlıbaşına bir uzmanlık alanı olan oyun grafiklerinde de bu biçimin kullanımını mümkün kılmıştır.



Görüntü 147: Splinter Cell Blacklist oyununda kullanılan bir hareketli grafik örneği
(http://i1.wp.com/motionographer.com/wp-content/uploads/2014/08/HUD_02.jpg?resize=846%2C447, erişim: 04.04.2016)



Görüntü 148: Navigasyon arayüz örneği
(<http://www.medianama.com/wp-content/uploads/mmitab.jpg>, erişim: 04.04.2016)

Bunların yanısıra, interaktif bir bilgilendirme aracı olan kiosklerde, günlük hayatımızın bir parçası olan mobil uygulamalarda, kullandığımız masaüstü yazılımların arayüzlerinde, navigasyonlarda, kısacası; sayısal görüntüleme tekniği ile sonlandırılan ürünlerin çoğunda hareketli grafiklerin kullanıldığı gözlemlenebilmektedir.

3.2. HAREKETLİ AFIŞ ÖRNEKLERİ

Grafik tasarım ürünleri arasında çok da eski bir tarihe sahip olmayan hareketli afişler için alternatif tanımlar bulunmaktadır.

21. yüzyılın ilk çeyreğinde www.geeknation.com internet sitesi tarafından tanımlanan, *Motion Movie Posters* ya da *Motion Posters* ifadeleri daha sonra *Mosters* olarak kısaltılmıştır. Hareketli posterlerin ilk örneklerinden biri olan Hard Candy filmi için

tasarlanan afişi Happy Trails Animation firması çalışanı, Andy Collen yapmıştır.
([https://en.wikipedia.org/wiki/Moster_\(motion_movie_poster\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Moster_(motion_movie_poster)), erişim: 05/05/2016).



Görüntü 149: Hard Candy Filmi Tasarlanan Hareketli Afiş
(<https://relayedemotions.files.wordpress.com/2012/11/hard-candy-poster-800-75.jpg>, erişim: 05/05/2016)

Collen bu hareketli afişinde, Ellen Page'in karakteri olan Hayley Stark'ı bir kapan üzerinde, yukarı aşıyağı, zıplayıp zıplamama arasında bir hareketle betimlemiştir. Temel afiş elemanlarının üzerine eklenen hareket öğesi, sesle desteklenerek, filmin hikayesine uygun bir şekilde, izleyicide gerilimi tırmandıran bir etki bırakmaktadır.

Yine aynı site, farklı tasarımcılar tarafından çalışılmış, Jaws, Planet Terror, Hanna, Saw IV, Angels & Demons ve Pulp Fiction gibi filmler için tasarlanan hareketli afişleri yayımlamıştır.



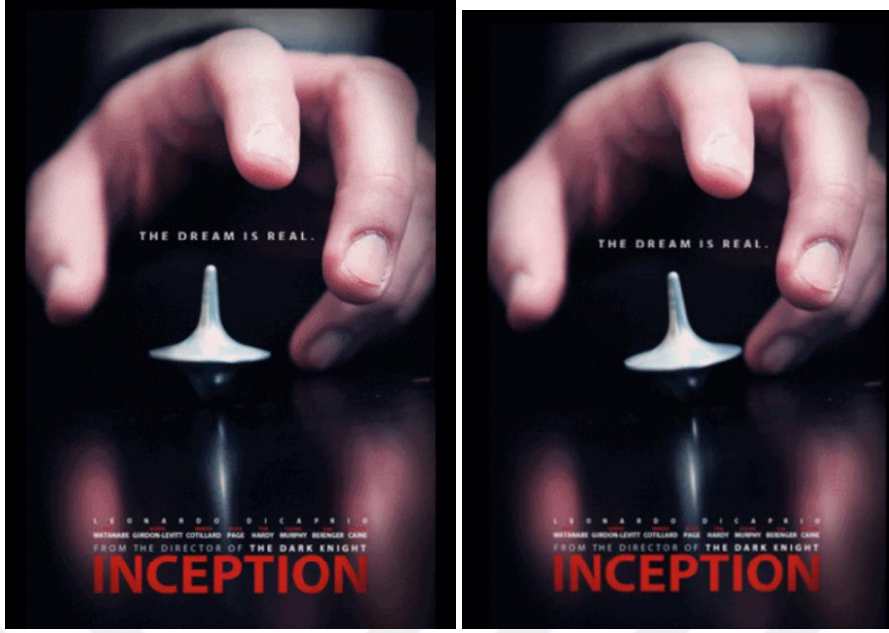
Görüntü 150: Pulp Fiction Filmi için Hareketli Afiş Çalışmasından Kareler
(<http://giphy.com/gifs/pulp-fiction-posters-movie-PiUpppeTComAM>, erişim: 05/07/2016)

Siyah bir arkaplan üzerinde kurgulanan hareketli afiş için filmin unutulmaz karelerinden biri olan Vincent ve Mia Wallace karakterlerinin dans sahnesi seçilmişti. Afişte, iki farklı desenin ya da tipografinin, aynı yada farklı ışık renkleri kullanılarak hareket illüzyonu yaratan reklam tabelalarına öykünüldüğü gözlemlenmektedir.

İnternet üzerinde sergilenen hareketli afişlerin, daha rahat iletilip izlenebilmesi için çözünürlüğü daha düşük tutulması tercih edilirken, daha büyük alanlarda sergilenecek afişlerin izlenebilmesi için farklı kareleme ve çözünürlüğün artırılması gerekmektedir.

Hareketli afişlerin ilgili filmin bir sahnesi ya da filmin basılı afişinden bir parçasını ya da tamamını kullanarak tasarlandığı örneklerin olduğu gibi baştan kurgulanarak oluşturulduğu örnekleri de görmek mümkün. Filmin orjinal afişi eğer filmden alınan gerçek bir görüntü ise hareketli afiş yirmi saniyenin altında olacak şekilde ilgili filmin sahnesinden görüntüler alınarak da kullanılabilir.

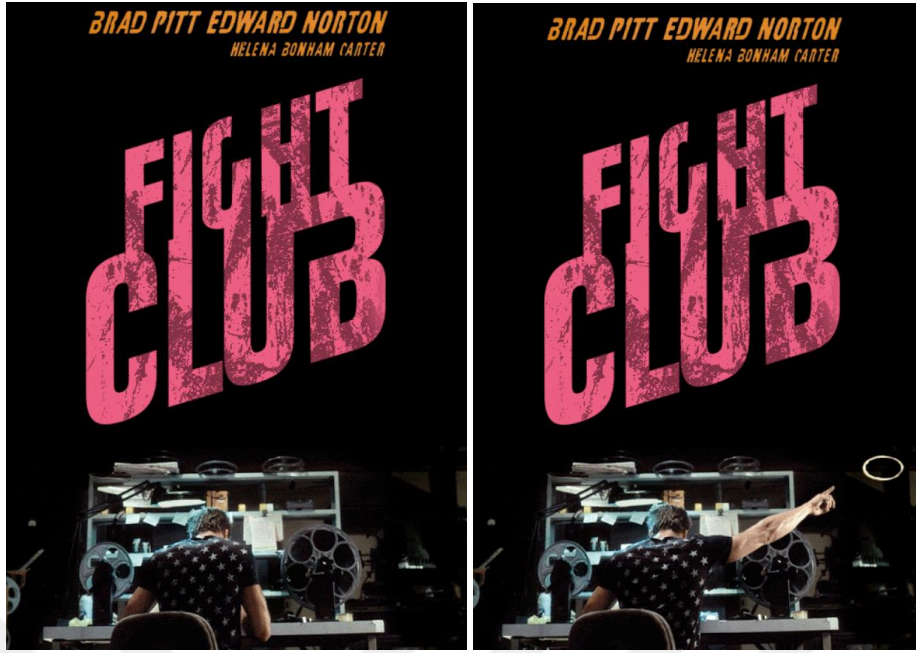
(https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_movie_poster), erişim 05/07/2016).



Görüntü 151: Inception(2010) Filmi için Hareketli afiş çalışması
<http://giphy.com/gifs/posters-famosas-Uy60DcSuqpAR2>, erişim: 05/07/2016)



Görüntü 152: Terminator Genisys(2015) filmi için hareketli afiş çalışması
<http://collider.com/terminator-genisys-motion-poster/>, erişim: 05/07/2016)



Görüntü 153: Fight Club (1999) filmi için hareketli afiş çalışması
(<http://giphy.com/gifs/movie-animated-fubiz-L6h0QI7Mc52Sc>, erişim: 05/07/2016)



Görüntü 154: Conan The Barbarian (2011) filmi için hareketli afiş çalışması
(<http://collider.com/conan-the-barbarian-motion-poster/>, erişim : 05/07/2016)

4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI “BİR DELİNİN HATIRA DEFTERİ” , “WOYZECK” VE “MACBETH” ADLI TİYATRO OYUNLARI İÇİN HAREKETLİ AFIŞ ÇALIŞMALARI

4.1. OYUN METİNLERİNİN İNCELENMESİ

4.1.1. Bir Delinin Hatıra Defteri

Eser Ukrayna asıllı Rus roman ve oyun yazarı Nikola Vasilievich Gogol tarafından 1842 yılında kaleme alınmıştır. Birkaç farklı öykünün yer aldığı bu eserde, kitaba adını veren metin Bir Delinin Hatıra Defteri olmuştur.

Bir Delinin Hatıra Defteri birçok tiyatro topluluğu tarafından defalarca sergilenmiş tek kişilik bir oyundur. Metnin, dönemin Rusya’sını sosyal ve kültürel açıdan bir nevi analiz ettiği düşünülebilir. Eser hikayenin baş karakteri olan İvanoviç’in ruhsal anlamda yaşadığı değişim ile şekillenmektedir.

Metin, kırkıllı yaşlarda, yedinci Dereceden bir devlet memuru olan İvanoviç’in önceleri normal görünen, hayatının farklı günleri için tuttuğu, küçük notlardan oluşuyor. Sınıfsal farklılığa saplantı derecesinde takıntısı olan İvanoviç patronun kızına aşık olur. Ona rastladığı bir gün köpekleri Meci’nin konuşmasına şahit olur ve hikayenin seyri değişir. Patronun kızı hakkında daha fazla bilgi alabilmek için, köpeklerinin mekuplarını çalması ve onuları okuduğuna inanması, durumu daha içinden çıkılmaz bir hale getirir. Kızın bir asilzadeyi sevdiğini öğrenen İvanoviç akıl sağlığını gitgide kaybeder. Hazlihazırda soysyal katmanlarla ilgili saplantılara sahip olan karakter, platonik aşkının da bir asilzadede hoşlandığı durumuyla yüzleşince bunu sindiremeyip farklı bir karaktere bürünmeye başlar. Gazetede okuduğu bir haber sebebiyle kendini İspanya’nın yeni kralı olarak düşünmeye başlayan İvanoviç, bu sanrı ile birlikte kendi hayatına devam eder. Karakter bir süre sonra İspanya kralı olduğuna emin olur. Oyun, yaşadığı bu rahatsızlık sebebiyle, İvanoviç’in akıl hastanesine kapatılması ile sonlanır.

Oyun İvanoviç karakteri üzerinden, bildiğimiz anlamda akıllı ya da deli olmanın alternatif biçimlerde sorgulanabileceğinin altını çizerek sunar. Hikayenin önermesinin, delilerin, gerçeklerin farkında olan bireyler, akıllıların ise yaşadığı hayatın kölesi haline getirilmiş kimseler olduğu düşünülebilir.

4.1.2. Woyzeck

Georg Büchner tarafından 1836'da yazılmaya başlandığı tahmin edilen oyun yazarın ölümüyle sonlandırılmamıştır. Daha sonra farklı editörler tarafından alternatif sonlar üretilen oyun, dünyadaki köklü tiyatrolarca birçok kez sahnelenmiştir. Oyun 1879'da Karl Emil Fransoz tarafından üzerinde tekrar çalışılmış haliyle yayımlanmış ve 1913'te Münih'teki Residenztheater'da sahnelenmiştir. Metin askeri düzenin ve tıbbi deneyler yapan bir doktorun Woyzeck üzerindeki etkisin, insan doğasının çekememezliği ve işçi sınıfının trajedisi olarak genellenebilir (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Woyzeck>, erişim: 03/05/2016).

Oyuna ismini veren baş karakter Franz Woyzeck Almanyanın çok da büyük olmayan bir köyünde ikamet eder. Rütbesi yüksek olmayan bir askerdir. Daha fazla kazanç elde edebilmek adına, yüzbaşı için ucuz işler, ayrıca doktorun yaptığı deneylere kobaylık eder. Doktor bir deney için Woyzeck'e bundan sonra sürekli bezelye yemesini söyler. Akıl sağlığı gittikçe bozulan Woyzeck'ten soğuyan ve sıkılan Maria'nın tüm ilgisi bando şefine kaymıştır ve bando şefi ileride Maria'ya tecavüz eder. Sıklıkla nöbetler geçiren Woyzeck akıl sağlığını gittikçe kaybeder. Buna, kıskançlık ve şüphe krizleri, toplumsal ve dini baskı da eklenince durum Woyzeck için dayanılmaz bir hal alır ve Woyzeck, Marie'yi küçük bir göletin kenarına götürüp bıçaklar.

Çok güçlü bir karaktere sahip olmayan Woyzeck'i doktor notlarında şöyle betimler "genel olarak akıllı değişmez inançları var" (Büchner, 2015). Woyzeck karakteri toplumdaki bozulmadan duyduğu rahatsızlık, ahlak, din ve ölüm kavramları arasında sürekli gidip gelmektedir. Yeteri kadar eğitimi olamayan karakterimiz bu kavramları yorumlamakta çok da başarılı olamayıp, durumu trajik bir hal alır. Oyunun genel önermesinin bu karakter üzerinden yürütüldüğü düşünülebilir.

4.1.3. Macbeth

Eser William Shakespeare tarafından 1606 yılında kaleme alınmış oyun dünya çapında birçok amatör ve profesyonel grup tarafından defalarca sahnelenmiştir.

Trajedi türünde olan metnin bir kısmı Raphael Holinshed'in ve İskoç filozof Hector Boece'nin İskoç Kralı Mac Bethad (Macbeth) hakkında yazdıklarına dayandırılmaktadır (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Macbeth>, erişim: 28/04/2016).

Ana karakter Macbeth'in hikayesi genel anlamda güce olan zaaf ve ihanet konularına örnek olabilecek bir anlatıyı kapsar.

Kayıtlara göre yaşadığı dönemde 38 oyun kaleme alan Shakespeare kendine has ve araştırmalara konu olan bir anlatım biçemi vardır. Shakespeare, oyunlarında şiir ile düz yazıyı harmanlayarak kaleme almıştır. Bir genelleme yapılacak olunursa tarihsel oyunlar ve trajedilerde şiirsel bir anlatımının hakim olduğu görülürken, komedi metinlerinde kullandığı düz yazı oranının daha yüksek olduğu görülür. Yazarın eserlerinin 17. Yüzyıldan günümüze kadar değerini kaybetmeden ulaşmasındaki temel rolün, insan deneyimlerini basite indirgeyen kesin çözümler yerine okuyucuya/izleyiciye soru sorma ve kendi çözümlerini üretebilme olanağı sunan metinlere imza atmış olmasıdır (Shakespeare, W. 2002, 23. Sevgi, C.).

Metin genel anlamda III. İskoçya kralı Duncan, Duncan'ın ordusundan bir general ve Gamis barını Macbeth, Macbeth'in eşi Lady Macbeth, aynı ordudan bir general ve Macbeth'in arkadaşı Banquo, Fife baronu ve karısı Macduff ve Lady Macduff arasında geçmektedir.

Oyun kimliksiz olması amaçlanarak her iki cinsten de belirtiler taşıyan cadıların bir sonraki görüşmelerinin Macbeth'le olmasına karar vermeleri ile başlar. Bir İskoç askerinin krala Macdonald tarafından yönetilen Norveç ve İrlanda güçlerinin Glamis baronu Macbeth ve Banquo tarafından bozguna uğratıldığını bildirmesiyle devam eden oyunda ana karakterlerin sunumu yapılmış olur. Bu hadise yaşanırken onlara görünen üç cadı ve kehanetleri hikayenin seyrini değiştirir. Bu cadılardan ilki onu Glamis Baronu, ikincisi Cawdor Baronu, üçüncüsü ise Kral olarak selamlar. Bunların hangi yolla olacağı konusunda bilgi vermeyen cadılar, bu açık ucu ana karakterin inisiyatifine bırakır. İleride gerçekleşen kanlı olayların Macbeth'in kendi iradesi ile gerçekleştiği düşünülebilir. Lady Macbeth'e yolladığı bir mektupta cadıların kehanetlerinden haberdar eder. Macbeth'in İverness'deki şatosuna konaklamak için İskoç kralı Duncan'ın gelmesi üzerine, Lady Macbeth Kral Duncan'ı öldürerek tahtın

kral soyundan olmamasına rağmen Macbeth'e geçmesi için planlar yapar. Kendi kralını öldürme konusunda büyük gelgitler yaşayan Macbeth, Lady Macbeth'in onu ikna etmesi ile kralını öldürmeye karar verir. O gece Macbeth Kral Duncan'ı öldürür büyük ve Lady Macbeth de kanlı bıçağı kralın uyuyan uşaklarının üzerine bırakarak katili onlarmış gibi gösterirler. Bu cinayeti işleyerek Macbeth bir daha geri dönüşü olmayan, onu vicdani ve mental sıkıntılara sürükleyecek bir döngünün içine girmiştir. Ölen kral Duncan'ın oğulları Malcolm, İngiltere'ye Donalbain ise İrlanda'ya kaçar. Tahtın esas veliahtlarının kaçıışı şüpheleri üzerlerine çekerken, ölü kralın hısmı olması hasebi ile yeni kral Macbeth olur. Kral olan Macbeth düşündüğü huzuru yakalayamaz ve kalbi saplantı halinde hissettiği korkularla dolar. Başarılı biri ve eski bir dostu olmasına rağmen Banquo'yu kendisine ve tahta rakip görmeye başlar ve bu öldürme döngüsünün ikinci adımı haline gelir. Banquo ve oğlu Fleance'yi yemeğe çağıran Macbeth, bu ikilinin gece ata bineceklerini öğrenir ve onları öldürmesi için üç adam görevlendirir. Bu üç kişi Banquo'yu öldürmekte başarılı olur ama oğul Fleance'yi ellerinden kaçıırırlar. Yaşadığı pişmanlık, korkular ve saplantılar yüzünden ruh sağlığı iyice kötüye giden Macbeth, Banquo'nun hayaletini görmeye başlar. Düşünsel anlamda yaşadığı sıkıntılar sebebiyle tekrar cadılara giden Macbeth, bu kez, Fife Baronu Macduff'un tehdit unsuru olduğu kehanetini alır. Macduff'un o sıralarda sürgünde olmasından faydalanan Macbeth Macduff'un şatosuna giderek karısı ve çocukları dahil herkesi katleder. Hikayenin başında daha kararlı bir yapı sergileyen hatta kralın öldürülmesinde Macbeth'i azmettiren Lady Macbeth'in de ruh sağlığı bozulmuş, uyurgezer halde dolaşıp elindeki hayali kan lekesini temizlemeye çalışmaktadır. İngiltere'de, Malcol ve Macduff İskoçya'ya karşı bir saldırı planlayıp Dunsinane Şatosu'na saldırırlar. Malcom'un ordusu şatoya girer ve Siward'ın oğlu Macbeth taradından öldürülür. Daha sonra Macduff'la hesaplaşan Macbeth, cadılardan, bir kadın tarafından doğurulmuş herhangi birinin kendisini öldüremeyeceği kehanetini yineler. Macduff "annesinin rahminden vakitsiz koparıldığını (sezeryan ile doğduğu ve böylece doğurulmadığını) ifade eder ve Macbeth'i öldürür. Son sahnede ise Malcom gerçek hak sahibi olarak İskoç kralı olarak tanınır ve İskoçya tekrar huzura kavuşur. Macbeth karakterinin ruhsal geçişlerinin gözlemlendiği bu metinde, iktidar hırsı ve açgözlülüğün tetiklediği kanlı cinayetlerin döngü halini almasının metnin başat çıkarımlar olduğu düşünülebilir.

4.2. Uygulama Çalışmaları

Uygulama çalışmaları kapsamında, Türkiye’de ve dünyada tiyatro tanımında kullanılmayan, yeni bir grafik tasarım biçemi olan hareketli afiş uygulamaları yapılması planlanmıştır. Sahne sanatları içinde, halkla diğerlerine nazaran daha sık buluşan tiyatronun tanıtımı ve duyurulması için güçlü, yalın ve çarpıcı bir biçeme sahip olması gerektiği özdeyişi ile uygulama çalışmaları ele alınmıştır.

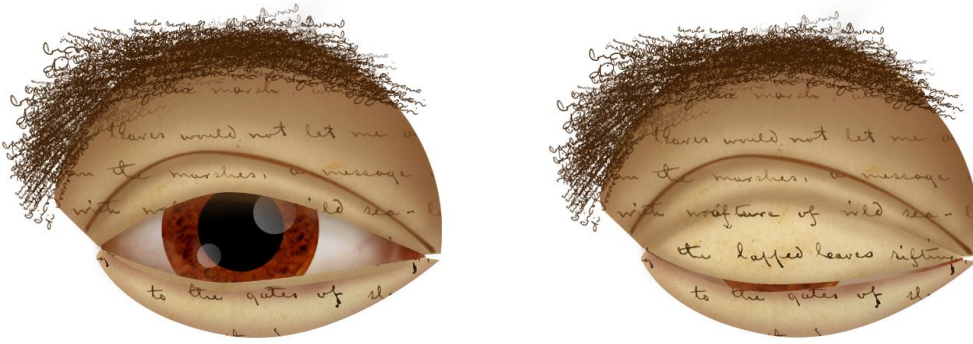
Üç farklı uygulama çalışmasından ilki olan Bir Delinin Hatıra Defteri metni incelendiğinde, oyunun kırklı yaşlarda bir devlet memuru olan İvanoviç adında karakterin etrafında şekillendiği gözlemlenir. İvanoviç karakterinin günlük yaşadıkları üzerinden bir günlük tuttuğu bilinmektedir. Bu karakterin sosyal statüler ile ilgili saplantı derecesinde problemere sahip olduğu metnin ilk kısmında okuyucuya verilir. Devam eden süreçte, hoşlandığı, patronunun kızının bir asilzade ile beraber olması İvanoviç’in bu sosyal yapıya olan öfkesini tırmandırır. İvanoviç karakterinin mental anlamda kırılması noktası bir köpeği konuşurken görmesi ile başlar. Bu sürecin sonunda akıl hastanesine kapatılan ama kendisini İspanya’nın yeni kralı olduğunu zanneden birine dönüşür. İvanoviç’in tuttuğu günlükte deliliğin mi arınma, erdem yoksa akıllılığın mı kölelik tutsaklık olduğu sorunsalı bu uygulama çalışmasının vurgulamak istediği imge ve başlangıç noktası olarak tercih edilmiştir.



Görüntü 155: İvanoviç karakteri başlangıç eskizleri

Metnin, İvanoviç karakterin tuttuğu günlük üzerinden ilerlemesi sebebiyle, oluşturulacak İvanoviç imgenin eskitilmiş bir kağıt dokusundan oluşturulması tercih edilmiştir (bkz. Görüntü 154).

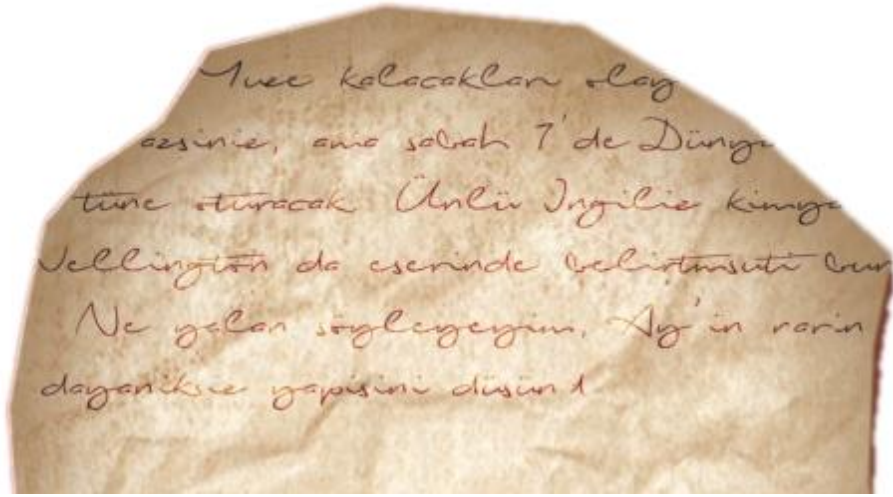
Afişe hareket verme noktasında ilk unsur, oluşturulan karakterin doğal halinde göz kırpması olmuştur. İnsani bir refleks olan göz kırpması, hem bu görselin, doğrudan bir bireye, dolaylı olarak da İvanoviç'i imlemesine olanak tanımasına, hem de bu hareketin sürekliliği ile hareketli afişin başı ve sonu arasında gerçekleşecek vurgulara zemin hazırlayacak bir zaman algısı oluşturmaya yardımcı olmuştur (bkz. görüntü 155).



Görüntü 156: Göz animasyonundan kareler

Hareket anlamında tercih edilen ikinci unsur ise bu karakterin, günlük hayatta başına gelenler hakkında sürekli notlar almasından yola çıkarak bu bağlamda tercih edilen arkan fonun üzerine yazılamak olmuştur (bkz. görüntü 156). Metinde, İvanoviç karakterinin ruh halinin özetlendiği, şu paragraf tercih edilmişti.

“Beni en çok kaygılandıran, yarin insanların yüz yüze kalacakları olay. Belki inanmazsınız, ama sabah 07:39’de Dünya Ay’ın üstüne oturacak. Ünlü İngiliz kimyacı Wellington da eserinde belirtmişti bunu. Ne yalan söyleyeyim, Ay’ın narin, dayanıksız yapısını düşündükçe büyük bir tedirginlik duyuyorum. Şu Ay denen nesneyi Hamburg’da yapıyorlar, fakat pek de Sağlam bir Beye benzemiyor. İngiltere bu konuda ağırlığını niçin koymuyor, anlamıyorum. Kullandığı katranel halatların üstüne yeterince bezir yağı sürmediği için yeryüzünü berbat bir koku kapladı, burunlar tıkanca yeridir. Öte yandan, bu derece nazik, ince yapılı Ay, insanların orada barınmasına da elverişli değildir. O yüzden sadece burunlar yerleştirilmiş oraya. Kendi burnumuzu göremeyişimizin tek nedeni de bu işte.”



Görüntü 157: İvanoviç tiradının afişte hareketlendirilmesi

Metnin seyrinde ruh sağlığını gittikçe kaybeden İvanoviç'in bu süreç sonunda kendisinin İspanya kralı olduğunu düşünmesi ve bu durum üzerinden normalliğin mi delilik yoksa delilerin mi akıl sağlığının normal seyrinde olduğu ikileminin oluşturulması sebebiyle hareketli afişin seyri içerisinde, *25th Frame Effect*, 25. Kare Etkisi'nden faydalanılmıştır. Bu yöntemle, belirli aralıklara *yerleştirilen sözde kral olan İvanoviç imgelerini*, (bkz 157) izleyicinin görüp görmediği konusunda yaşadığı ikilem ile kişinin bu karakterin yaşadığı sorunsal hissetmesi amaçlanmıştır.

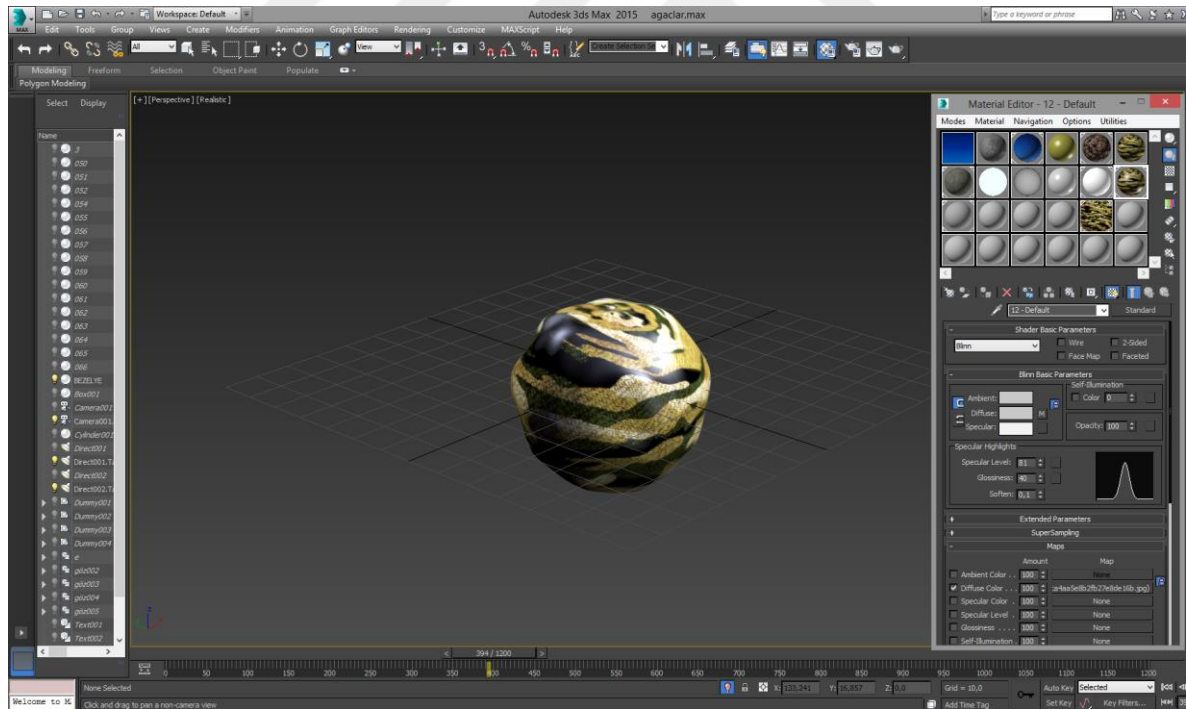


Görüntü 158: İvanoviç'in sanrıları için yapılan çalışmalar

Uygulama çalışması için tercih edilen ikinci metin ise Woycezk'tir. 1836'da kaleme alınan oyun, yazarı Georg Büchner tarafından, ölümü sebebiyle tamamlanamamıştır. Bu açık uçluluk ilk bakışta bir dezavantaj gibi görünse de diğer taraftan tiyatro zümreleri tarafından daha esnek bir hammadde olarak algılanmış ve birçok topluluk tarafından defalarca sahnelenmiştir.

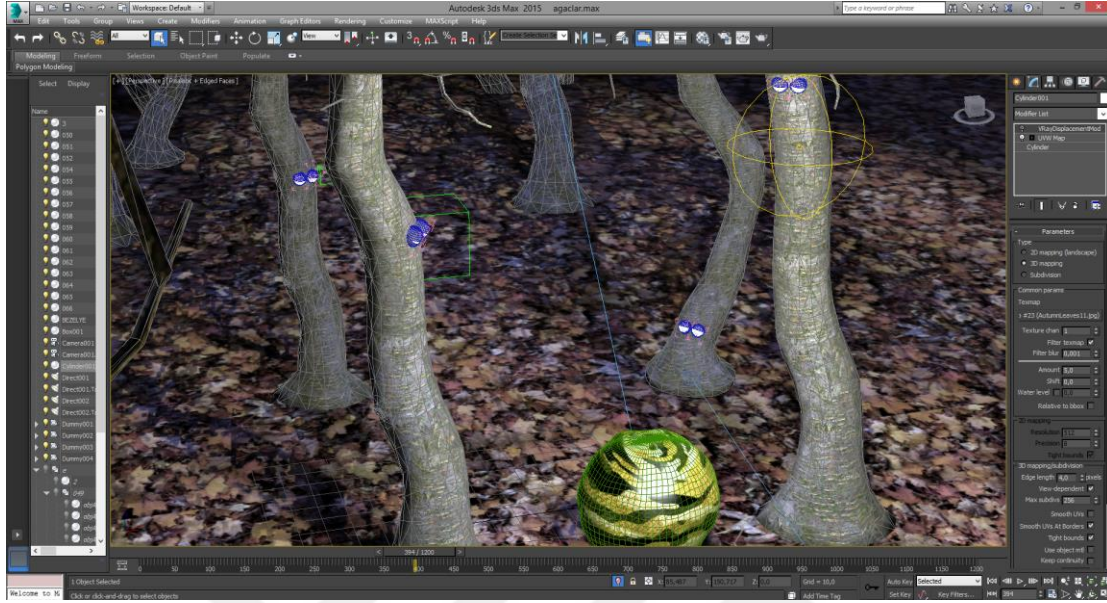
Metin Almanya'nın küçük bir köyünde yaşayan düşük rütbeli bir asker olan Woyzeck'in, yüzbaşı karakteri için ucuz işler, doktor karakteri için de kobaylık yaptığı bilgisini oyunun başında verir. Kobaylık yaptığı doktorun Woyzeck'ten bir deney için bundan sonra sadece bezelye yemesini istemesinden itibaren değişen süreçte, çok da eğitilmiş olmayan bu karakterin, toplumdaki bozulmalar, din ve ölüm kavramları arasında sıkışıp kalmasını vurgular. Hareketli afiş çalışmasına bu temel önerme üzerinden başlanmıştır.

Woyzeck karakteri afişe taşınırken soyut bir biçim gözetilip, herhangibirleştirmek ve metinde geçen bezelye imgesinin biçimine de gönderme yapılarak küresel bir form tercih edilmiştir (bkz. Görüntü 158).



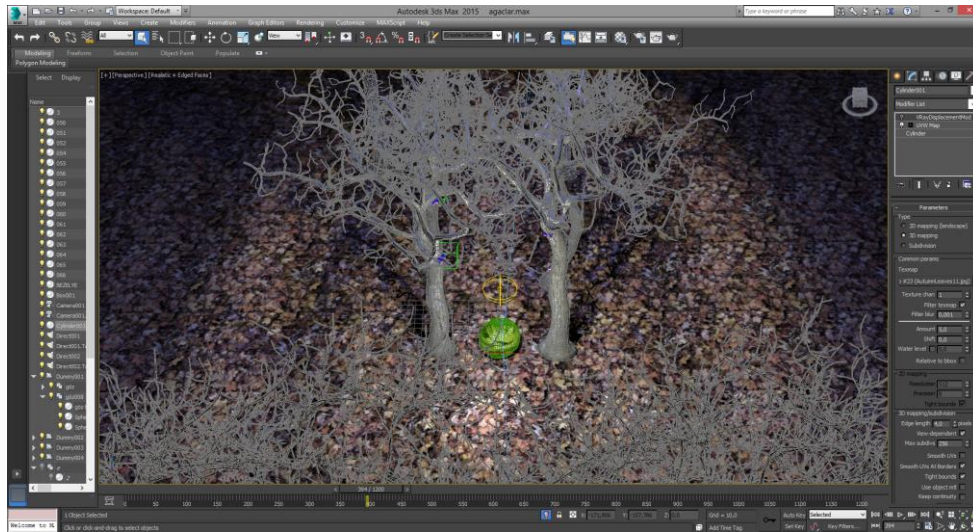
Görüntü 159: Woyzeck 3d modelleme aşaması

Metinde geçen, toplumlar tarafından dogmatik hale gelen değerlerin imgeye dökülmesi anlamında, uzun ve köklü bir geçmişe gönderme yapan, ağaç imgesinden faydalanılmıştır (bkz. görüntü 159).



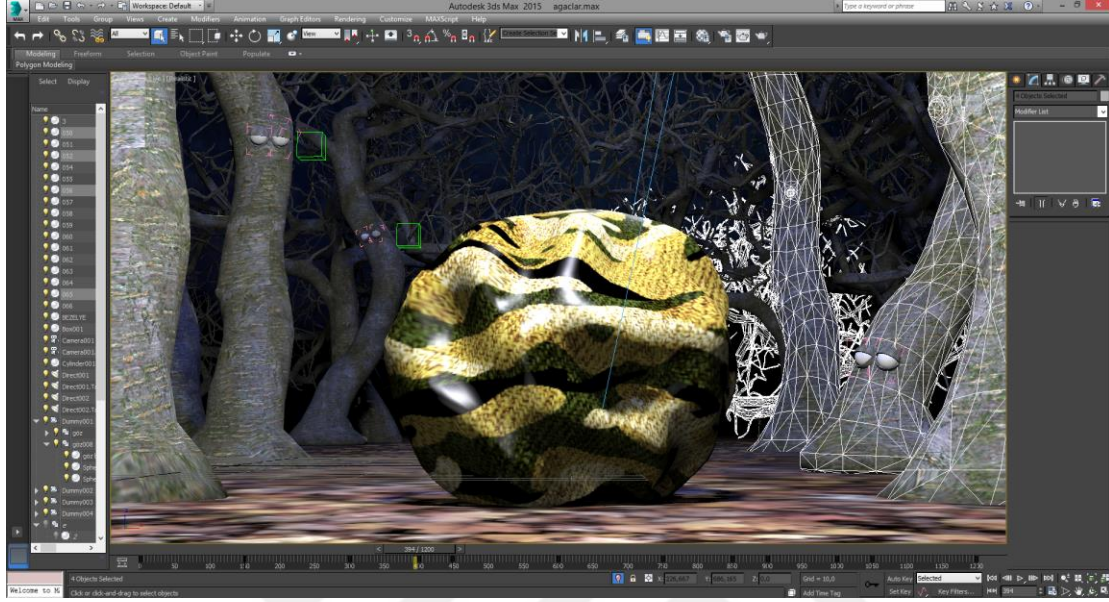
Görüntü 160: 3d modelleme aşaması ağaçlar

Metnin anlatısına paralel olarak ormanlık alan tercih edilmiş, kasvetli bir gece atmosferi yaratılmaya çalışılmıştır, ses efektleri ile bu ambiyans desteklenmiştir (bkz. Görüntü 160). Modellenen ağaçların pozisyonu ve yönelimleri, Woyzeck'i temsil eden küresel formu aralarına alarak, bir baskı hissi oluşturacak şekilde konumlandırılmış, toplumun katı kurallarını imgeleyen bu ağaçların gözlerini Woyzeck'e dikmesi ile de anlam perçinlemeye çalışılmıştır.



Görüntü 161: 3d modelleme orman genel görünüm

Bu afiş çalışmasında, hareket anlamında ağaç imgesinin Woyzec karakterini baskılaması ve karakterin kendi içindeki huzursuzluğun vurgulanması adına ağaçlara normalin üstünde bir salınım, Woyzeck'i temsil eden küreye de noise animasyon uygulanmıştır (bkz. görüntü 161).



Görüntü 162: 3d modelleme detay

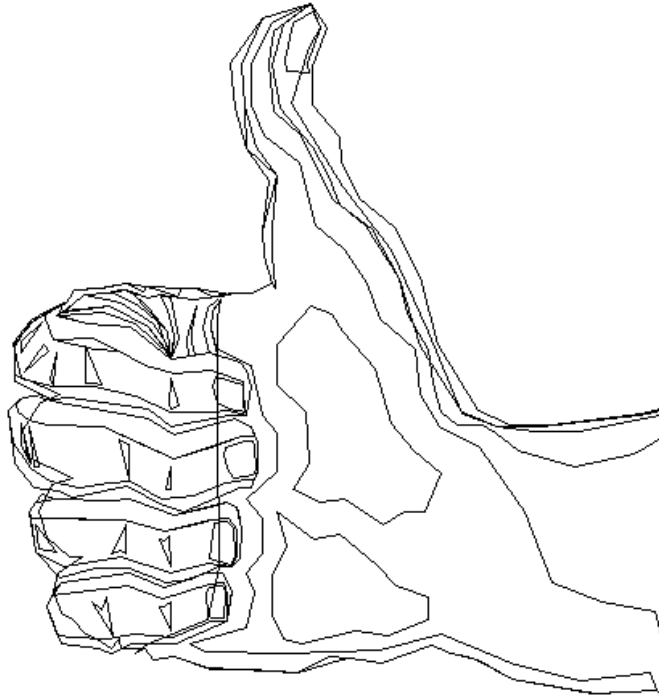
Bu hareketli afiş çalışmasında, metin analizinden sonra ana kompozisyonu oluşturmak için eskizler çizilmiştir. Eskizleri gerçeklemek için 3ds Max yazılımı tercih edilmiştir. Karakter ve ağaçların modellenmesi ve kompozisyonun oluşturulmasının ardından uygun dokular araştırılıp sahnedeki elemanlara uygulanmıştır. Hareketliliğin sağlaması adına animasyon sürecine geçilip biçime ve sahneye uygun hareket tanımları gerçekleştirilmiştir. 1200 kareden oluşan çalışma modelleme, kaplama, animasyon, ışıklandırma ve render süreçlerinin ardından sonuçlandırılmıştır.

Üçüncü ve son hareketli afiş çalışması William Shakespeare'in klasikleşmiş eseri olan Macbeth için tasarlanmıştır. 17. Yüzyılın ilk çeyreğinde kaleme alınan metin, profesyonel amatör birçok topluluk tarafından defalarca sahnelenmiştir. Metin genel anlamda iktidar hırsı ve açgözlülük uğruna kanlı cinayetler işleyen Macbeth'in ruhsal geçişlerini konu eder.

Bu çalışmaya başlarken, metnin analiz edilmesinin ardından bugüne kadar yapılan örnekler incenelerek analiz edilmeye çalışılarak basmakalıp imgelerden sıyrılmak amaçlanmıştır.

Uygulama çalışmasının son parçası olan, bu hareketli afişte, metnin incelenmesinin ardından, çıkış noktası olarak Macbeth'in kendi içinde yaşadığı ve farklı dinamikler tarafından tetiklenen güç hırsıyla mücadelesi dayanak alınmıştır. Bu mücadelede çözümü doğrudan ya da dolaylı olarak cinayette bulan Macbeth'in bir süre sonra durumun, içinden çıkılmaz bir cinayet ve kan döngüsü haline gelmesi bu hareketli afişin vurgulamayı amaçladığı temel ileti olarak düşünülmüştür.

Kompozisyon oluşturulurken ana eleman olarak krala at olduğu belirtilen bir el olması tercih edilmiştir. Bu elin bir olumlama hareketi yapması amaçlanarak afiş seyrine paralel bir ironi yakalanmaya çalışılmıştır (bkz. görüntü 162).



Görüntü 163: Macbeth afiş çalışması için el eskizi

Bu el alışması vektörel bir yazılımla geliştirilek greyscale tonları tanımlanmış ve sembolik anlamda bir kral tacı deseni eklenmiştir.



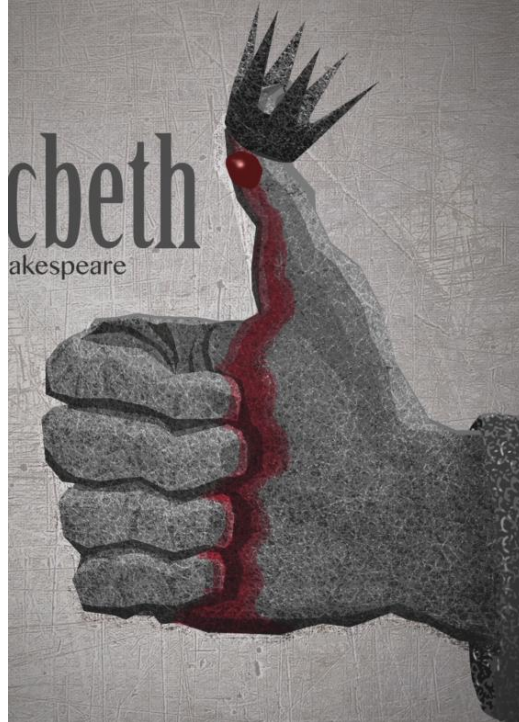
Görüntü 164: Macbeth afiş alışması için el eskizi

Ana desenin gerçekleşmesinin ardından dönemin ruhunu yansıtacak giyisi ve doku gibi eklemelerle ana imge kuvvetlendirilmeye alışılmıştır.



Görüntü 165: Macbeth afiş çalışması için el eskizi

Desen, doku vb. unsurlarının gerçekleştirilmesinden sonra bu kanlı hikayeyi ve kan döngüsü anlatabilmek adına görsel After Effects yazılımına, hareketin gerçekleştirilmesi için taşınmıştır.



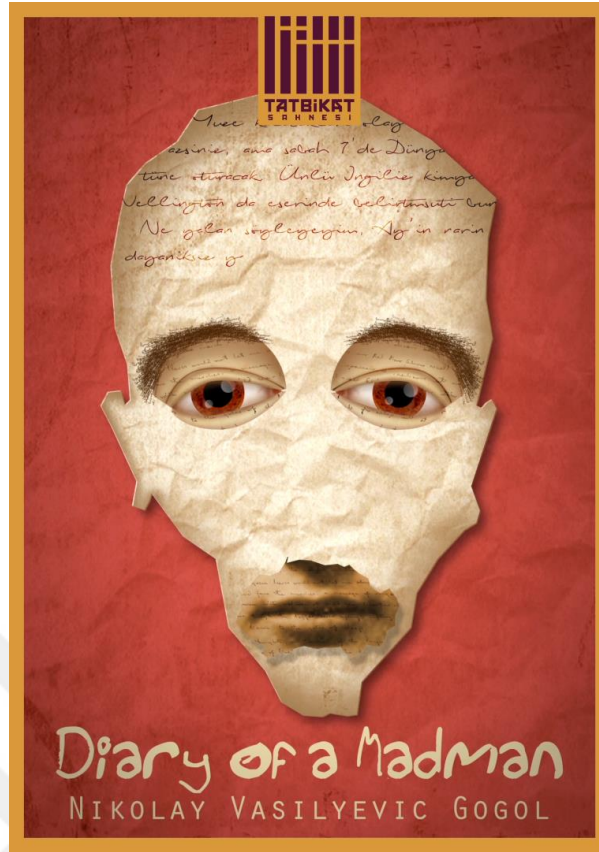
Görüntü 166: Macbeth afiş çalışması

CC Mercury ve farklı eklentilerle, kan döngüsünü vurgulayacak animasyonlar gerçekleştirilmiş, döneme uygun tipografi kullanımı ve color correction aşamalarından sonra afiş hazır hale getirilmiştir.

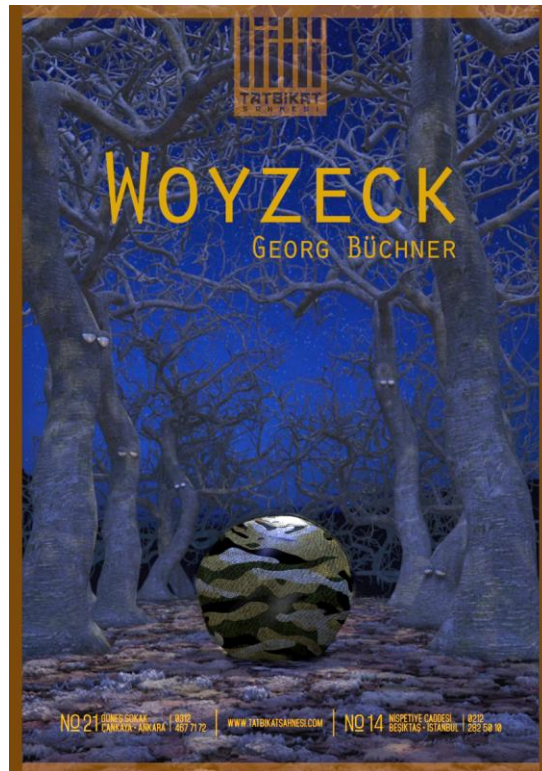
Her üç uygulama çalışması da farklı yöntemler kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Metinlerin geçtiği dönemlere, mekanlara ve hikayelere uygun, afişin hareketini de destekleyecek ses efektleri ile vurgu güçlendirilmeye çalışılmıştır.

Tiyatro salonlarının önünde ya da içindeki dijital panolarda, sosyal medya kanallarında ve hertürlü dijital platformda izlenebilecek olan bu afiş türü, izleyiciyi hem görsel hem de işitsel anlamda etkilemeyi amaçlar. Henüz erken döneminde olan dijital afişlerin, geliştirilip farklı yazılımlarla zenginleştirilip, farklı mecralara taşınması mümkün görünmektedir.

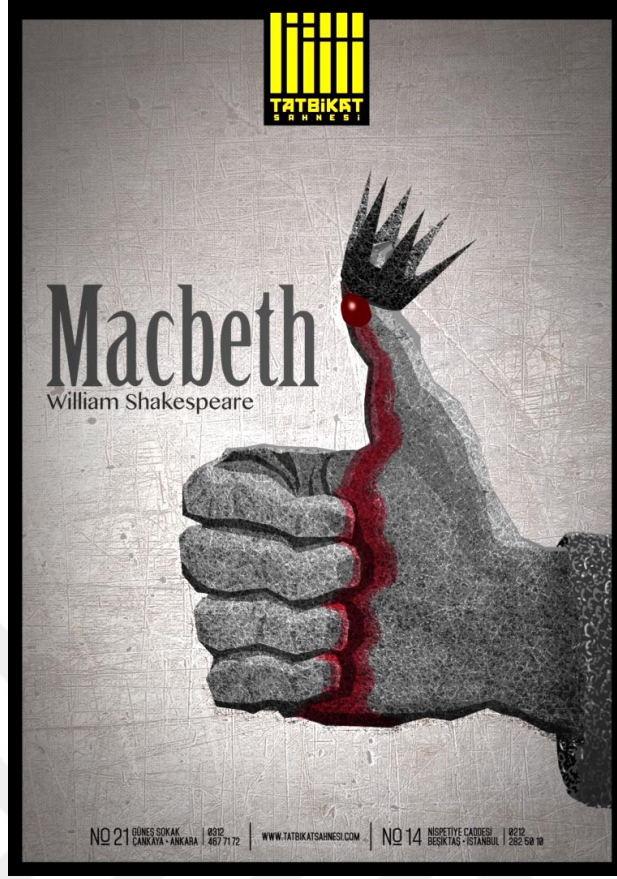




Görüntü 167: Bir Delinin Hatıra Defteri



Görüntü 168: Woyzeck



Görüntü 169: Macbeth

SONUÇ

Bu çalışma genel hatları ile tiyatro afişi konusunda önem arz eden ülkelerin örnekleri ve yaklaşımlarını incelemeye çalışmıştır. Daha sonra ülkemiz örnekleri ile kıyaslandığında bu ifade biçiminde ne denli etkin olunduğu, büyük resimde ülkemiz tiyatro afişlerinin yerinin gözlemlenebilmesi için veri oluşturmayı amaçlamıştır. Grafik tasarımın etkin elemanlarından biri olan afişin günümüz teknolojisi ile birleştiğinde ortaya çıkan sonuçlarının ve sürecinin incelenmesine olanak sağlamıştır.

Araştırmaya konu olan afişler, farklı biçim ve coğrafyalardan seçilerek kendi içlerinde kronolojik olarak tasnif edilmiştir. Birbirinden uzak örnekler tercih edilip grafik tasarım kaygıları anlamında analiz edilmiştir. Bu farklı örneklerin incelenmesinden sonra geline, ülkemizdeki tiyatro afişi örnekleri bölümü ile de bu grafik tasarım ürününe ülkemiz ayağında karşılık gelen değerlerin gözlemlenmesi amaçlanmıştır.

İletişim biçimlerindeki köklü değişiklikler nedeniyle, bireylerin oluşturulan bir imgeyi ve iletilmek istenen bir bilgiyi izleme süresi oldukça kısalmıştır. İçinde bulunulan bu postmodern durum tasarımcıları durağan görsellerden, farkedilirliği ve etkinliği çok daha yüksek olan, hareket ve ses içeren görüntüler oluşturmaya zorlamıştır. Geline bu duruma karşı gösterilen reaksiyon, grafik tasarım noktasında, hareketli grafikler, afiş noktasındaki karşılığı ise hareketli afişler olarak ortaya çıktığı görülmüştür.

21. Yüzyıldan günümüze kadar tiyatro afişleri radikal bir değişime uğramamışsa da, tiyatro tanıtımı için hala önemini korumaktadır. Afiş tasarımcıları, insanların ilgisini tiyatroya çekebilmek için doğru imajı bulmanın önemini daha fazla hisseder duruma gelmişlerdi. Afişin tiyatro tanıtımı için ilk kullanılmaya başlandığı dönemden bu yana farklı tasarım çıktıları ve mecraları, rakip olarak karşısına çıksa da tiyatro için afiş hala başat rolde olduğu söylenebilir.

Siyasal, coğrafik, ya da farklı sebeplerden, baskı yöntem ve teknolojilerinin ülkemizde kullanılmasına, örnek alınan ülkelere nazaran gecikilmesi, tiyatro afişi konusunda ülkemizdeki üretimi nitel ve nicel anlamda geride bıraktığı gözlemlenebilir. Günümüzde dahi, tiyatro ile uğraşan kurumlar göz önünde bulundurulduğunda, tiyatronun duyurulması noktasında afiş tasarımının, önem derecesinin alt sıralarda oluşu, ilgili kişilerin bu alanda profesyonel yardıma yönelmemesine, bu yönelmeyişin üretimde nitel noksanlığa, bu nitel noksanlığın da

bu alanda bir biçem birliğı yada ortak bir ifade geleneğinin oluşmamasına sebep olduğu düşünülebilir.



KAYNAKÇA

Çalışlar, A. (2009). *Tiyatronun ABC'si*. İstanbul: Say Yayınları.

Agata, S. M. (2015). *Warszaw's Poster*. Varşova: Artfor Promotion.

Akay, A. (2013). *Postmodernizmin ABC'si*. İstanbul: Say Yayınları.

Antmen, A. (2008). *Postmodernizmin ABC'si*. İstanbul: Say Yayınları.

Armstrong, H. (2012). *Grafik Tasarım Kuramı*. İstanbul: Espas Yayınları.

Büchner, G. (2015). *Woyzeck*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Becer, E. (1997). *İletişim ve Grafik Tasarımı*. Ankara: Dost.

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

Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro Tarihi*. (İ. Bayramoğlu, Çev.) Ankara: Dost Yayınevi.

Ellen L, P. J. (2008). *Graphic Design The New Basics*. New York: Princeton Architectural Press.

Fiell, P. C. (2003). *Graphic Design for 21st Century*. Köln.

Foster, J. (2008). *New Masters of Poster Design*. Londra: Rockport Publishers.

Foster, J. (2012). *New Masters of Poster Design, Volume 2*. Londra: Rockport Publishers.

Fuat, M. (2000). *Tiyatro Tarihi*. İstanbul: MSM Yayınları.

Goodman, D. (1999). *Posters of the Japanese Avant-Garde*. New York: Princeton Architectural Press.

Goulekas, K. E. (2001). *Visual Effects In A Digital World*. London: Morgan Kaufmann Publisher.

H., A. (2012). *Grafik Tasarım Kuramı*. İstanbul: Espas Yayınları.

Hildy, B. (2014). *History of Theatre*. İngiltere: Person Education Limited.

Hunter, J. E. (2002). *Modern Japonya'nın Doğuşu*. Ankara: İmge Kitabevi.

Kartal, M. (2004). *Dijital Kurgu*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.

Krasner, J. (2013). *Motiongraphic Design*. New York/India: Focal Press/ Replika Press.

Kuprik M, S. A. (2012). *Posters From The Poster Museum at Wilanow Collection*. Varşova: Perfekt.

Müller Brockman, J. S. (2005). *History of Poster*. Londra: Phaidon Press Limited.

Margolin, V. (2012). *Ütopya Mücadelesi*. İstanbul: Espas Yayınları.

Meggs, P. B. (1992). *A History of Graphic Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Publishing.

Neyzi, H. A. (2004). *Tiyatrodan Gösteri Sanatına*. İstanbul: Mitos Yayınları.

Nowakowski, R. (2012). *16 Salon Plakatu Polskiego*. Varşova: Kill Dizayn.

Nutku, Ö. (2000). *Dünya Tiyatro Tarihi*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Nutku, Ö. (1993). *Dünya Tiyatro Tarihi Cilt 2*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Rivers, C. (2007). *Innovation in Poster Design*. İsviçre: Rotovision.

Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenebilir Yükselişi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Sarıkavak, N. K. (2005). *Sayısal Tipografi 2*. Ankara: Başkent Üniversitesi Yayınları.

Schubert, Z. (2012). *Poster Must Sign*. Poznan: Zakład Poligraficzny.

Shakespeare, W. (2002). *Macbeth*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Taner, H. (2015). *Keşanlı Ali Destanı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Tuncel, B. (1938). *Tiyatro Tarihi*. İstanbul: Devlet Basımevi.

Uçar, T. F. (2014). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.

Weill, A. (2007). *Grafik Tasarım*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

William, S. (2014). *Antonius ve Kleopatra*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yurdakul, İ. (2002). *Türkiye Cumhuriyetinin Temeli Kültürdür*. Ankara: Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü Yayınları.

Elektronik Kaynaklar

Quintavalle C. A. (1978) Afiş Sanatının Gelişimi, *Mimarlık Dergisi*, Cilt 2, Sayı 16, Sayfa 7, <http://dergi.mo.org.tr/dergiler/4/343/9067.pdf> Erişim: 19/10/2015

(Necati A. 2009, Modern Grafik Tasarıma Geçişin Baş Aktörü. GMK Yazılar, 78, s. 1, erişim: 24.02.2016)

(<http://www.iconofgraphics.com/paul-rand/>

<http://acikhavasiir.blogspot.com.tr/2011/03/bauhaus-manifestosu-tum-yaratc.html>

www.babilkuyusu.com/b-post/polonya-poster-sanati

<http://culture.pl/en/artist/lex-drewinski>

<http://freedomonthefence.com/history/>

<http://www.michalbatory.com/bio.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/Federal_Theatre_Project,

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Happening>

<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/akademikincelemeler/article/viewFile/5000049679/5000046980>

<http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/theatre-posters/>

(http://www.sanatvetasarim.gazi.edu.tr/web/makaleler/2_hasan.pdf, erişim: 09.02.2016

<http://www.idildergisi.com/makale/pdf/1423682917.pdf>, erişim: 12.02.2016

<http://www.menguertel.com/v1/>, erişim: 23.02.2016

http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/diger/230848/Sanati_zenginlestiren_usta_Mengu_Ertel.html, erişim: 23.02.2016)

<http://www.yurdaeraltintas.com/biography.aspx>, erişim: 25.02.2016)

<https://vimeo.com/62292451>, erişim: 25.02.2016

(<http://www.aksam.com.tr/pazar/bir-tasarim-ustasinin-sirlari--107988h/haber-107988>, erişim: 29.02.2016)

(https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_television, erişim: 23.03.2016)

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Macbeth>,

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Woyzeck>

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Bir_Delinin_Hat%C4%B1ra_Deferi_\(oyun\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Bir_Delinin_Hat%C4%B1ra_Deferi_(oyun))

[https://en.wikipedia.org/wiki/Moster_\(motion_movie_poster\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Moster_(motion_movie_poster)),

