



Tiyatro Afiş Tasarımlarının Brockmann'ın Izgara Sistemine Göre Analizi*

Analysis of Theater Poster Designs According to Brockmann's Grid System

Aynur Karagöl

^a İstanbul Topkapı Üniversitesi İstanbul, Türkiye
aynurkaragol@topkapi.edu.tr

ORCID ID: 0000-0001-9247-2483

MAKALE BİLGİSİ

Makale Geçmişi:

Başvuru tarihi: 28.04.2023

Düzeltilme tarihi: 20.06.2023

Kabul tarihi: 24.06.2023

Anahtar Kelimeler:

Tiyatro afişi

Sayfa düzeni

Brockmann ve ızgara sistemi.

ÖZ

Afiş tasarımı bir iletişim aracı olarak uzun zamandır toplumsal hayatın bir unsurudur. Üretilen iletişim araçlarından ilk akla gelenlerden biri afiş tasarımıdır. Çeşitli türlerde üretilen afiş tasarımında kültür sanat faaliyetleri içinde tiyatro afişleri önemli bir yere sahiptir. Tiyatro, gösteri afişlerinin en başarılı örnekleri Avrupa'da Paris'li ve Paris'te bulunan sanatçılar tarafından üretilmiştir. Cheret, Toulouse-Lautre, Bonnard, Mucha, Orazi öne çıkan isimlerdir. Yaygın bir iletişim aracı olarak afişin üretimine dair araştırmalarda hem sanat hem de bilimsel yaklaşımlarla değerlendirilmiştir. Afişin tıpkı bir bina gibi öngörülebilir biçimde kurmanın mümkün olacağını savunan Brockmann'ın ızgara sistem (grid system) üzerine düşünceleri ve üretimleri konuya kaynak olmaktadır. Bu çerçevede 2022-2023 Devlet Tiyatrosu'nda oynanan oyun afişleri rastgele 5 tanesi seçilerek niteliksel gözlem ve yorumlama yöntemiyle tasarımda ızgara sistemi üzerinden değerlendirilmiştir. Afiş tasarımında daha çok sütun ızgara sistemi kullanılarak sade ve basit bir biçimde hiyerarşiyi sağlamaya yönelik tasarımların yapıldığı söylenebilir. Afişlerin sayfa tasarımında (layout design) zemin (background) seçimleriyle, metin ve görsel unsur ilişkisini sağlamak için bütün sayfayı kaplayan bir doku, renk veya beyaz zeminin tercih edildiği gözlemlenmektedir.

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 28.04.2023

Received in revised form: 20.06.2023

Accepted: 24.06.2023

Keywords:

Theater poster

Page layout

Brockmann and grid system.

ABSTRACT

Poster design has long been an element of social life as a means of communication. One of the first communication tools that come to mind is poster design. Theater posters have an important place in cultural and artistic activities in poster design produced in various genres. The most successful examples of theater and show posters were produced by artists from and in Paris in Europe. Cheret, Toulouse-Lautre, Bonnard, Mucha, Orazi are the prominent names. In researches on the production of posters as a common communication tool, it has been evaluated with both artistic and scientific approaches. Arguing that it will be possible to set up the poster in a predictable way just like a building, Brockmann's thoughts and productions on the grid system are the source of the subject. In this framework, 5 of the play posters played in the 2022-2023 "Devlet Tiyatroları" were selected randomly and evaluated through the grid system in design with the method of qualitative observation and interpretation. It can be said that designs are made to ensure the hierarchy in a plain and simple way by using mostly column grid system in poster design. It is observed that a texture, color or white background covering the whole page is preferred in order to ensure the relationship between the text and the visual element with the background selections in the layout design of the posters.

Atıf Bilgisi / Reference Information

Karagöl, A. (2023) Tiyatro Afiş Tasarımlarının Brockmann'ın Izgara Sistemine Göre Analizi. Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, (UKSAD), 9 (1), s. 145-155.

* DOI: 10.46442/intjcss.1289610

** Sorumlu yazar: Aynur Karagöl, aynurkaragol@topkapi.edu.tr

1. Giriş

Tasarımda Afiş ve İşlevi

Tasarım, sanat ve zanaat dışında yeni bir ifade biçimi olarak Sanayi Devrimi ile değişen üretim tekniklerinin sonucu olarak doğmuştur. Tasarım hep yeninin peşindedir. Bu durum tasarım üretiminin en önemli itici gücü gibi görülebilir. Yeni buluşların ve üretim tekniklerinin ortaya çıkışı, oluşan yeni nesnelerin sunumunu mecbur kılmıştır. “Aslında, modern tasarımın evrimi, bir yanda işlev ve imalat tekniği ile diğer yanda sanayileşmenin neden olduğu biçim arasındaki kopuşu uzlaştırma girişimi olarak görülebilir.” (Wrede, 1988: 11). Tasarım dünyası kitaplarda, dergilerde, gazetelerde, afişlerde, reklamlarda grafikler üretmiştir. Reklamlarda kullanılan görsel ve tipografi de yeni ürünler için pazar yaratmanın başlıca aracı olarak hızla çoğalmıştır. Toplumun devamlılığının en önemli unsuru olan üretim, zaman içinde görsel ve işlev yönünden zayıf, fabrika ürünleri olunca bu duruma tepki 1859'da Arts and Crafts hareketi doğmuştur. William Morris'in Arts and Crafts hareketi, el sanatlarına olan ilgiyi canlandırmaya ve kitlelerin günlük eserlerini iyileştirmeye çalışmıştır. Wrede, (1988:11) bu akımın amacını endüstriyel emek gücünün yabancılaşmasıyla ilgili olarak güçlü toplumsal kaygıların estetik bir müdahale ile Gotik stile ve sanayileşmenin ürettiği kaba ürünlerin yerine zanaat loncalarının el emeği detaylarla zenginleştirilmiş tasarımlarına dönmek olarak özetlemektedir. Tasarımın öne çıktığı ürünlerde yükselen maliyetli ürünleri sadece varlıklı kişiler karşılayabileceklerdir. Böyle bir estetik değer toplumun geneline yayılması mümkün değildir.

Gelişen teknolojilerle seri üretim hızlandığı ve üretimin çeşitlendiği dönemlerin gelişiyle beraber ürünlerde tasarım kaygısı özellikle Avrupa'da tasarım konusunu gündeme taşımıştır. Grafik tasarım da tam bu noktada devreye girmektedir. Ürünlerin tasarımı ve farklı, güçlü yönleri grafik tasarımı ile reklam sektörü tarafından kamuoyuna sunulmaktadır. Bir iletişim faaliyeti olarak grafik tasarım fikirleri, kavramları, metinleri ve görüntüleri alır ve bunları basılı, elektronik veya diğer medya aracılığıyla görsel olarak ilgi çekici bir biçimde sunmaktadır. Mesajın hedef kitle tarafından alınma ve anlaşılma olasılığını optimize ederken, iletişim sürecini kolaylaştırmak ve kolaylaştırmak için içeriğe bir düzen ve yapı dayatır. “Bir tasarımcı, bu amaca öğeleri bilinçli olarak manipüle ederek ulaşır; bir tasarım doğası gereği felsefi, estetik, duysal, duygusal veya politik olabilir” (Ambrose&Harris, 2009: 10). Afiş tasarımı, bir iletişim faaliyeti olarak en öne çıkan grafik tasarım düzenlemelerinden biridir. Matbaanın henüz tam anlamıyla gelişmediği dönemlerde dahi taş baskı (litografi) ve ağaç baskı gibi manuel yöntemlerle afiş tasarımları çoğaltılarak topluma ulaştırılır. Afiş tasarımı döneminde öne çıkan sanat akımlarının etkisi altında kalmıştır. Arts and Crafts'ın ardından Art Nouvre sonrasında De Stijl, Avant-gard, dada, kübizm, fütürizm gibi güncel sanat akımları ve Paris, Moskova, New York gibi sanat ortamlarının bulunduğu şehirlerden gelen farklı üsluplar, tasarım dünyasını özellikle de ressamların üretimde bulunduğu afiş tasarımı etkilemiştir.

2. Afiş Düzeni (Layout) ve Kompozisyon Unsurları

Afiş tasarımında özellikle belli başlı ana tasarım unsurlarının kombinasyonu önemlidir. Metin ile görsel (fotoğraf, illüstrasyon) tasarım öğeleri, nokta, çizgi ve düzlemeler ile düzen oluşturulmaktadır. Afişin düzeni planlanırken küçük bölümlere ayırarak sütunları ve satır sonlarını kullanılmaktadır. Düzeleme planlanırken afişe hedef kitle olan grubun etkisi vardır. Yaş grubu, eğitim seviyesi içeriğin de etkisi bulunmaktadır. Tasarıma başlamadan hangi malzemelerle çalışılacağına eskiz ile belirlenmesi gerekmektedir. Çalışmada simetrik veya asimetrik bir kompozisyon düzeni tercih edilebilir. Tasarımda içeriğe uygun şekilde yazı tipi stili ve yazı tipi boyutu, arka plan renk tercihleri ana hatları oluşturmaktadır.



İyi bir afiş kompozisyonunda;

- Bir hikâye anlatır.
- 1,5 metreden daha uzaktan okunabilmelidir.
- İlginç ve dikkat çekicidir.
- Sade, düzenli bir tasarıma sahiptir.
- Anlaşılır bir dil ve görüntüleri mantıklı bir sırayla kullanır.
- Önemli noktaları fazla detay vermeden özetlemektedir.

Bütün bunların yanında hedef kitleyi oluşturan bireyler içinde afişin üzerine düşünecekleri kadar vakit ayırmaları çoğu zaman mümkün olmadığı için doğru analiz yapılarak tasarımda ne fazla ne de az unsur olmadan yeteri kadar yoğunluğu olan kompozisyon yapılmalıdır. Tasarımda mesajı açık net biçimde görülürken görsel seçimleri de mesajı destekler nitelikte olmalı insanlar mesajı okumadan görsele bakarak dahi konuyu kavrayabilmelidir.

Yazı, görsel ve renk üçlüsünün beraberken oluşturduğu ahenk önemlidir. Bazen iyi parçalar iyi bir bütün oluşturmayabilir. Bu açıdan kompozisyonun gereğine göre tasarımcının aksiyon alması gerekebilir. Making an Impact with your Poster-Afişinizle Etki Yaratmak (2012: 2-3) özel konularda afişlerde izleyiciyi üç ana türe ayırmaktadır: Uzman: Kitle, disiplininde yüksek düzeyde bilgi sahibidir. Daha Geniş Alan: Hedef kitle, konuya alan olarak ilgili ancak alanınızdaki daha özel terim ve uygulamalara aşina olmayabilir. Genel: Konuya aşinalık az veya hiç yoktur, açıklamalar en temel terimlerle yapılmalıdır.

2.1. Afişte Renk, Görsel Öğe ve Tipografi

Bir afişin birincil amacı bilgi vermektir. Bilgi ise en net biçimde tipografi sayesinde verilir. “Tipografi, kelimelerin, dilbilgisi ve sayısal bilgilerin doğru olduğundan ve metnin hedef kitle için doğru tonda ve entelektüel düzeyde olduğundan emin olmak için çoğunlukla çıktılar aracılığıyla kontrol edilir” (Ambrose&Harris, 2009: 101). Net, koyu bir yazı tipleri daha kolay okunmaktadır. Benzer biçimde yazı tipi ne kadar basit, temiz ve profesyonel ise o kadar rahat algılanabilir. İyi seçilmiş bir yazı tipi, metnin anlamının öne çıkmasını sağlamaktadır. Çok sayıda farklı yazı tipi stili kullanmak karmaşa yaratabilir. Bir veya iki tane seçilip ve tutarlı bir şekilde kullanıldığı takdir de başarılı sonuç elde edilebilir. Afiş için önerilen başlık boyutu 72 punto ve daha büyük olabilir. Eğer bir anlatım metni bulunuyorsa 24 punto veya daha büyük kullanılabilir. Genel bir eğilim olarak beyaz veya açık renkli bir arka plan üzerinde siyah veya koyu harfler daha kolay okunurken siyah zemin üzerine beyaz harfler daha zor okunur. Aynı şekilde koyu ve parlak renkli zeminler üzerinde beyaz yazı daha zor okunacaktır.

Renk tercihleri ile farklı öğeler görsel olarak birbirine bağlamada etki yaratabilir. Ayrıca uygun kontrast değeri afişi görsel olarak daha okunaklı ve ilgi çekici hale getirebilir. Ancak çok fazla kontrast gözleri yorabilir ve okuyucunun dikkatini dağıtabilir. Çalışmalar bilgisayar ekranında yapıldığı için baskı da kâğıt üzerine olduğundan renk uzayları farklı olması sebebiyle sorun oluşturabilir. Bilgisayar görüntülerini basmak için kullanılan yazıcılar de tıpkı fotoğraf baskı makinelerinde olduğu gibi modelden modele ve seriden seriye değişmektedir (George Cree’s Anthology of Tips for Posters, 2003). Farklı veya istenmeyen renk çıkışlarıyla sonuç elde edilebilir. Bu sebeple prova baskı alınması daha doğru bir çalışma sağlayabilir. Çok fazla renk kullanımı izleyici bakımından kafa karıştırıcı olabilir. Göz alıcı ve çekici bir veya iki vurgu rengi yeterli sayılabilir.

3. Afiş Türleri ve Tiyatro Afişi

Afiş tasarımı farklı konular için üretilmektedir. Temel amaç tanıtıcı bir grafik unsur olarak izleyiciye bir mesaj aktarmaktır. Medyaların gelişmediği 19.yy'da afiş iletişimi sağlayan önemli bir araçtır. Afiş tasarımı temelde üçe ayrılmaktadır (Becer, 2018: 201): Reklam afişleri; bir ürün veya hizmetin tanıtımı için yapılmaktadır. Kültürel afişler; sanat, spor, bilim için üretilen çalışmalardır. Sosyal afişler ise toplumsal konularda bilgi, propaganda veya uyarı gibi amaçlarla üretilmektedir. Gazete, kitap ve dergi ile basılı medyanın dışında sokakları caddeleri kaplayan afişlerle tiyatro ve kabarelerin tanıtımı yapıyordu. Özellikle Paris sokaklarında tiyatro ve gösteri dünyasını izleyicisiyle buluşturmak üzere bir işlevi vardı. Afişin öne çıktığı bu dönemi Alexandre, (1895: 23) şöyle anlatmaktadır: “Poster-mani nispeten yeni bir hastalıktır- bu arada mükemmel bir hastalıktır. Bütün bir ticaret ve sanayi dalını görselleştiren bir unsur olmasına rağmen bazı zengin ve meraklı koleksiyonerler için malzeme sağlamaktadır. Önceleri E. Delacroix, Nanteuil, Daumier, Gavarni, Henri Monnier ve daha sonra Manet'nin birkaç afişi bu sanat dalının tamamını oluşturmaktaydı. Birkaç tane eser bir baskı koleksiyoncusu tarafından küçük bir portföyde tutulabiliyordu. Sonra Cheret ortaya çıktı. Kolayca korunamayan hevesle toplanan yüzlerce afiş üretti.” Cheret, dönemine damga vuran afiş ressamı olarak tipografi, renk ve imgelerle rahat bir biçimde kaynaştırdığı böylece bütünlüğü yakaladığı, sergi, tiyatro, gibi çeşitli alanlar için afişler üretmiştir. Cheret'yi Henri de Toulouse-Lautre, Pierre Bonnard, Alphonse Mucha, Manuel Orazi gibi isimler takip etmiştir. Afişler litografi tekniği ile taşa verilen boyanın kâğıda aktarılması şeklinde gerçekleştiriliyordu. Bu çalışmada öncelikle reklam ve yeşil reklam kavramları açıklanmış; daha sonra tüketici kavramı ve tüketicilerin satın alma davranışları ile yeni tüketiciler olan Z kuşağı incelenmiş; son olarak Z kuşağı tüketicilerin yeşil reklama yönelik tutumları ve bunun tüketim alışkanlıkları üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Araştırma anket yöntemiyle gerçekleştirilmiş, söz konusu anket ile reklamlardaki çevreci iddiaların, reklam iletişimi etkililiğine nasıl bir etkide bulunduğu ve bu etkinin çevreye duyarlılık düzeyi farklı Z kuşağı tüketicilerinin satın alma davranışlarını nasıl etkilediği ölçülmeye çalışılmıştır.



Şekil 1. Jules Cheret, Les Girard, 1879, Litografi, Kabare Afişi (Wrede, 1988, 42)

Figürlerin ve tipografinin tam bir uyum ile birleştirildiği kabare afişinde siyah ve beyazın dışında iki ana renk tercih edilmiş ve ikisinin güçlü zıtlığı afişi görsel olarak zenginleştirmiştir (Şekil 1). Hareketli figürler, sayfa düzenine dikey bir dinamizm katarken yataydaki tipografik uygulamalar kâğıdın sınırlarını tutmaktadır.



Şekil 2. Manuel Orazi, Theatre de Loie Fuller, Tiyatro Afışı (Wrede, 1988, 49)

Orazi'nin ürettiği tiyatro afişi alışılmışın dışındaki formu ile dikey tek bir sütunu oluşturmaktadır (Şekil 2). Kompozisyonun üstünde yatayda oluşturulan satır bir kutu görünümü vermekte tipografiyi sunmaktadır. Beardsley'in tiyatro afişi ise iki birbirine denk simetrik sütundan meydana gelmektedir (Şekil 3). Sol taraf görsel ayrılırken sağ taraf metin ve başlığa ayrılmıştır. Bu iki sütunu fındık yeşili parlak renk birleştirmektedir.



Şekil 3. Aubrey Beardsley, Avenue Theatre, A Comedy of Sighs!, 1894 Litografi ve Tipo baskı (Wrede, 1988, 50)

4. Sayfa Düzeni (Layout) Tasarımı: Brockmann ve Izgara Sistemi

Tasarımda bir sistem üzerine tasarımı düzenleme düşüncesiyle öneri tasarım modelleri geliştirilmiştir. Özellikle mimari tasarımdan etkilenen grafik tasarımcılar tıpkı mimari de olduğu gibi strüktür (taşıyıcı sistem) üzerine görsel öge, renk ve tipografiyi yerleştirmektedir. Altın oran, üçler modeli ızgara sistem gibi kullanılan düzenleme sistemleridir. İki parçadan büyüğün küçüğe oranını hesaplanması ve parçaların büyük parçayla denk olması anlamına gelen altın oranın, doğada ve insan bedeninde olduğu

düşünülmektedir. Fotoğrafta kullanılan üçler modeli ise görselin odak noktasının eşit dokuz parça içinden köşe dikdörtgenlerle içte kalan dikdörtgenlerin birleşim noktasına yerleştirilmesinin gerektiğini savunmaktadır.

Izgara sistemi (grid system), sayfayı düzenlemek için bir sistemdir. Düzen (layout) baskı (kitap, dergi veya poster gibi) veya ekran (web sayfası, uygulama veya diğer kullanıcı arayüzleri gibi) için olabilir. Sayfanın tasarımında belli bir düzen içinde doğru bir noktaya taşınabileceğini savunan Josef Müller-Brockmann kendi tasarımlarında da bu yöntemi kullanmıştır. Brockmann (1914-1996), İsviçre’de doğup büyümüş ve yaşamını sürdürmüştür. Sanatçı, Konstrüktivizm, De Stijl, Süprematizm ve Bauhaus gibi birçok farklı tasarım ve sanat akımının fikirlerinden etkilenmiştir (<http://www.designhistory.com/1940/joseph-mueller-brockmann/>). Özellikle İkinci Dünya Savaşı sırasında tarafsız kalan iki ülkeden biri olan İsviçre’ye sığınan sanatçı ve entelektüellerin İsviçre sanat ve tasarım ortamına etkileri büyük olmuştur. “Afişçilerin sayısı fazladır ve onlara olağanüstü matbaalar hizmet etmektedir” (Weil, 2019: 76). Özellikle kültür sanat afişleriyle öne çıkan Brockmann, tasarımlarını belli bir planla kurguladığı ızgara (grid) oluşturduğu alanlar içinde değerlendirmektedir. Çeşitli sanat akımları tasarımlarda etkilidir (Şekil 4). Beethoven konseri için yaptığı afiş tasarımı, üretimleri arasında en bilinenlerindedir (Şekil 5).



Şekil 4. Josef Müller-Brockmann, Musica Viva 1958, Linol ve tipo baskı, 128 x 90.5 cm https://www.moma.org/collection/works/7233?artist_id=4154&page=1&sov_referrer=artist (14 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)



Şekil 5. Josef Müller-Brockmann, Beethoven Poster <https://medium.com/fgd1-the-archive/beethoven-poster-by-josef-muller-brockmann-ce06940edf74> (14 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)

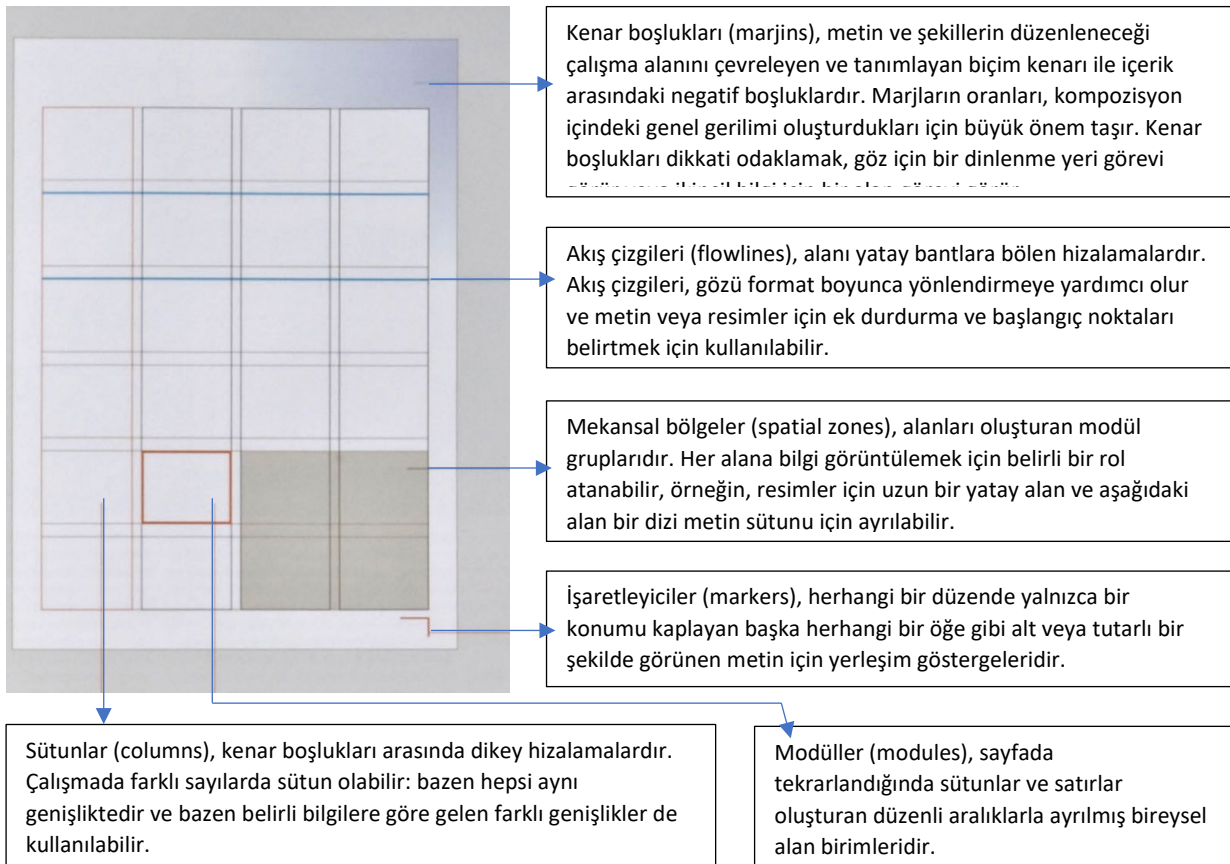
Brockmann (1999: 10), sayfa düzeninde savunduğu ızgara sistemi hakkında bir kitap yazmış ve tasarımlardaki ilkelerini burada açıklamıştır. Izgara sistemini kullanılmasını “tasarımcının işini yapıcı ve geleceğe yönelik olarak kavradığını göstermesi açısından belirli bir zihinsel tutumun ifadesi” olarak

görmektedir. Yapılandırma yaklaşımıyla, tasarım yasalarının pratik çözümlere dönüştürülmesi mümkün görülür. Belki en iddialı ifadesi de “ızgara sistemiyle çalışmak, evrensel geçerliliği olan yasalara boyun eğmek demek” şeklindedir. Sistem sayesinde tasarım alanındaki değişimi Brockmann (1999: 10) şöyle ifade etmektedir:

Tasarımda;

- “sistemize edilerek netleştirilme,
- öznellik yerine nesnelliği geliştirme,
- üretim süreçlerini rasyonalize etme,
- renk, biçim ve malzeme unsurlarını bütünleştirme,
- yüzey ve mekân üzerinde mimari hakimiyet elde etme,
- yapıcı ve yaratıcı bir ruhla tasarlanmış çalışmanın etkisi” ortaya çıkarılmış olur.

Sayfa üzerinde ancak bir sistem ile iyi bir tasarım yapılabileceğini savunan Brockmann’ın düzen ile “soyut ve somut nesnelerin bir sıraya, bir hedefe, bir amaca göre sıralanması” (sozluk.gov.tr) sayesinde konsept oluşturmak kolaylaşmaktadır. Samara (2002: 15) ızgara sistemini Şekil 6’da düzeni açıklamaktadır. Sayfa düzeni kenar boşlukları, akış çizgisi, mekansan bölgeler, işaretleyiciler, sütunlar ve modüller ile şekillenmektedir.



Şekil 6. Farklı Iızgara Sitemleri (Samara, 2002: 15)

Izgara sisteminin monoton olma riskinden kurtarmak için farklı ızgara modelleri ile çeşitlilik sağlanabilmektedir. Her içerik kendine özgü bir düzen gerekliliği belirlemektedir. Buna göre de afişteki sayfa düzenine yaklaşımda değişmektedir.

4.1. Tiyatro Afişlerinin Izgara Sisteminde Değerlendirilmesi

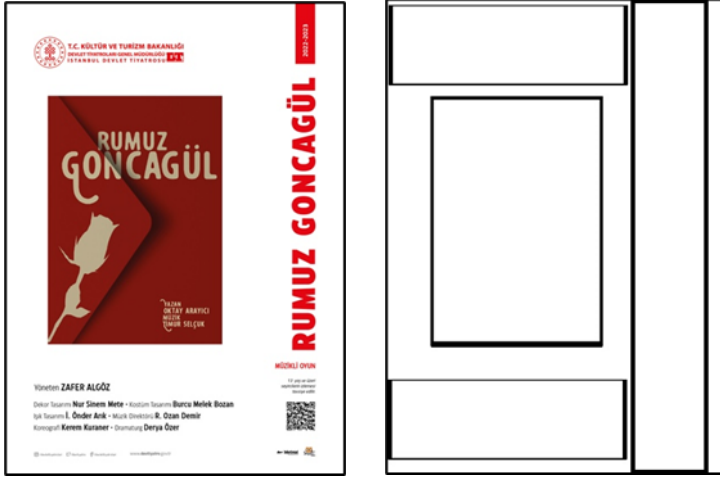
Devlet tiyatroları, 1949 yılında Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı olarak kurulmuştur. Kurum; “Yerli ve yabancı eserlerle, Türk Toplumunun genel eğitimini, yurt ve güzellik sevgisini, dil ve kültürünü yükseltmek, Türk Tiyatrosu'nun yurt içinde gelişmesini ve yaygınlaşmasını, yurt dışında tanıtılmasını sağlamak, Türkçeyi en güzel şekilde seslendirmek, Türk Kültürünü besleyerek temel değerler üzerinde doğru yargılara varmasını sağlamak, sanat ve estetik duygusunu geliştirmek” gibi amaçlarla sürdürülmektedir (www.kulturportali.gov.tr/). Türkiye tiyatro sanat hayatının ana lokomotifleri olarak devlet tiyatroları, sanat dünyasını hem sanatçı bakımından hem de eserlerin sunumu bakımından beslemektedir. İstanbul Devlet Tiyatrosu 2022-2023 Nisan ayı programından rastgele seçilen 5 oyunların afişleri, tasarımda ızgara sistem sayfa düzenlemesi bakımından incelenmiştir. Niteliksel olarak tasarımlar gözlenmiş ve ızgara düzeni açısından şablonları çıkarılmıştır.



Şekil 7. Profesyonel Oyunu Afiş, Şekil 7.1. Tasarım Şablonu

<https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/genelprogramlar/2> (22 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)

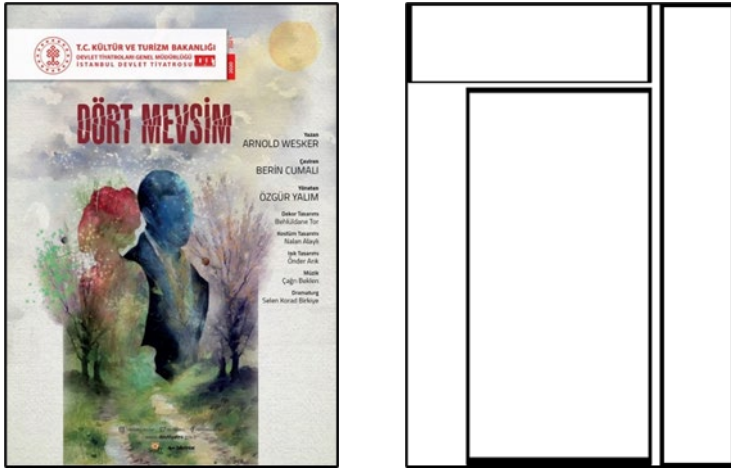
Profesyonel oyunu afişinde, sütun ızgara sistemiyle bir dikey ikisi geniş biri dar yatay dikdörtgen tasarım görülmektedir (Şekil 7, 7.1). Afişin sol tarafında dikey sütun kurum logosu, oyunla ilgili künye bilgilerinin olduğu ve kutular arasında metinden meydana gelmektedir. Görsel unsur olarak iki oyuncunun portresi koyu zeminde oyunun isminin ayırdığı bir asimetri sağlamaktadır. Hiyerarşik bir sistem ile görseller öndedir. Koyu zemin rengi bütün sayfayı kaplamaktadır.



Şekil 8. Rumuz Goncagül Oyunu Afişi, Şekil 8.1. Tasarım Şablonu

<https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/genelprogramlar/2> (22 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)

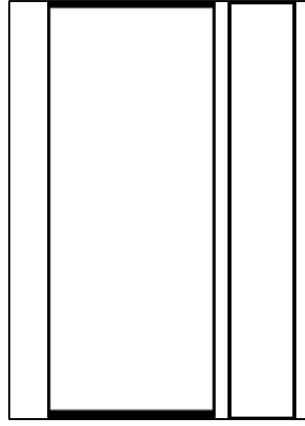
Rumuz Goncagül oyunu afişinde, sütun ızgara sistemiyle bir dikey ikisi simetrik biri dikey üç dikdörtgenden oluşan tasarım görülmektedir (Şekil 8, 8.1). Tasarım temelde iki sütun gibi görülebilir. Afişin sol tarafında yatay satırda kurum logosu, sol altta ise oyunla ilgili künye bilgilerinin olduğu satır bulunmaktadır. Ortada vektörel biçimde afişin ana ve tek görsel unsuru bulunmaktadır. Sağ dikey sütun ise oyunun ismi ve barkod gibi teknik gerekliliklere ayrılmıştır. Görsel unsur olarak zarf ve gül beyaz zeminde birleştirilmiştir.



Şekil 9. Dört Mevsim Oyunu Afişi, Şekil 9.1. Tasarım Şablonu

<https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/genelprogramlar/2> (22 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)

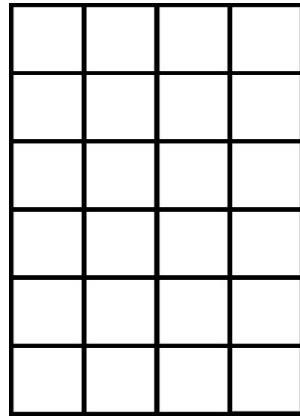
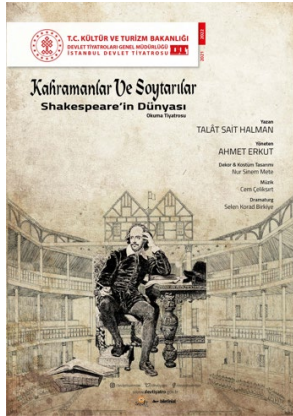
Dört Mevsim oyunu afişinde, sütun ızgara sistemiyle iki dikey sütun görülmektedir (Şekil 9, 9.1). Sol üst köşe yatay satır, kurum logosuna ayrılmıştır. Tasarım ana hatta iki sütun gibi görülebilir. Afişin sol tarafında yatay satırda kurum logosu bulunmaktadır. Soldaki dar sütunda ise oyunla ilgili künye bilgilerine yer verilmiştir. Ortada resimsel bir üslupla kolaj çalışması ile ana görsel unsur bulunmaktadır. Zemine yayılan açık ton renk sağ üstte güneşi ve gökyüzünü tamamlanmaktadır. Bu durumda mekânsal bölgeler (spatial zones) oluşturulmuştur.



Şekil 10. Öfkeli 12 Oyunu Afişi, Şekil 10.1. Tasarım Şablonu

<https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/genelprogramlar/2> (22 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)

Öfkeli 12 oyunu afişinde, sütun ızgara sistemiyle yatay iki dikdörtgen tasarım görülmektedir (Şekil 10, 10.1). Afiş, sol tarafında dikey sütun kurum logosu, oyunla ilgili künye bilgilerinin olduğu metin ve sağ geniş dikey ise tipografi tasarımdan meydana gelmektedir. Görsel unsur olarak iki renkten oluşan tipografik bir uygulama yapılmıştır. Beyaz zemin yazıyı öne çıkarmak için kullanılmıştır.



Şekil 11. Kahramanlar ve Soygarılar Shakespeare'in Dünyası Oyunu Afişi

Şekil 11.1. Tasarım Şablonu

<https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/genelprogramlar/2> (22 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)

Kahramanlar ve Soygarılar Shakespeare'in Dünyası oyunu afişini, modüler ızgara sistemiyle karelere bölünebilen bir düzende dolu ve boş modüller oluşmaktadır (Şekil 10, 10.1). Simetrik olarak yerleştirilen yapı görselinin tam ortasına illüstratif bir çizimle Shakespeare'nin otururken görseli yerleştirilmiştir. Sol üstte yatay olarak kurum logosu kutu olarak beyaz zeminde görülmektedir. Aynı tondaki zemin kenar boşluğu (marjin) bırakmaksızın yüzeyi kaplamaktadır.

2. Sonuç ve Değerlendirme

Tasarım, sanat ve zanaattan etkilenerek yeni ve hızlı değişen çeşitli üretimler ortaya çıkarmıştır. Değişen üretim pratiği ve onun meydana getirdiği ürünlerin sunumu, gösterimi için grafik tasarım bir iletişim aracı olarak işlev görmüştür. Üretilen iletişim araçlarından ilk akla gelenlerden bir de afiş tasarımıdır. Afiş tasarımında kültür sanat faaliyetleri içinde tiyatro afişleri önemli bir yere sahiptir. Tasarımcıların bir sanat faaliyeti için görsel üretimler yapması, oldukça eski tarihlere ulaşmaktadır. Bu tasarımların en başarılı



örnekleri Avrupa’da Paris’li ve Paris’te bulunan sanatçılar tarafından üretilmiştir. Cheret, Toulouse-Lautre, Bonnard, Mucha, Orazi öne çıkan isimlerdir. Tasarım, sanat ve bilim dünyasındaki gelişmelerden etkilenmiştir. Afişi tıpkı bir bina gibi öngörülebilir biçimde kurmanın mümkün olacağını savunan Brockmann’ın ızgara sistem (grid system) üzerine düşünceleri ve üretimleri konuya kaynaklık etmektedir. Tasarımın belli bir kalıba göre değerlendirilmesi sıkıcı, monoton bir durum yaratabilir. Bir tasarımcı ızgarasından korkmamalı, sınırlarını test etmek için ona karşı itmelidir. Gerçekten iyi planlanmış bir ızgara, keşif için sonsuz fırsatlar yaratır (Samara, 2002: 15). Bu çerçevede 2022-2023 Devlet Tiyatrosu’nda oynanan oyun afişleri rastgele seçilerek gözlem ve yorumlama yöntemiyle tasarımda ızgara sistemi üzerinden değerlendirilmiştir. Afiş tasarımında daha çok sütun ızgara sistemi kullanıldığı böylece risk alınmadan tasarımın tamamlandığı söylenebilir. Çalışmalarda ayrıca zemin, metin ve görsel unsur ilişkisi ile ilgili olarak tüm sayfayı kaplayan bir düzenden ya da beyaz zeminden yana bir seçim yapıldığı gözlemlenmektedir.

Kaynakça

- Alexandre, A. (1895). French Posters And Bookcovers. 1-31 içinde The Modern Poster. New York: Charles Scribner's Sons. https://www.lahistoriadelpublicidad.com/docs_ahp/ahp5.pdf (15 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)
- Ambrose, G. Harris, P. (2009). The Fundamentals of Graphic Design. Singapore: AVA Publishing.
- Becer, E. (2018). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Yayınevi.
- Brockmann, J. M. (1999). Grid System in Graphic Design. Niggli Verlag.
- George Cree’s Anthology of Tips for Posters. (2003). <https://www.uvic.ca/learningandteaching/assets/docs/instructors/for-review/tagged%20but%20not%20in%20another%20folder/GeorgeCreepostertips.pdf> (14 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)
- Design History. <http://www.designishistory.com/1940/joseph-mueller-brockmann/> (21 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)
- Making an Impact with Your Poster. (2012). <https://www.liverpool.ac.uk/media/livacuk/computingservices/printing/making-an-impact-with-your-poster.pdf>
- Samara, T. (2002). Making and Breaking the Grid. ABD: Rockport Publishers.
- Türkiye Kültür Portalı, <https://www.kulturportali.gov.tr/> (21 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)
- Weill, A. (2019). Grafik Tasarım. çev. Orçun Türkay. 6.bs. İstanbul: YKY.
- Wrede, S. (1988). The Modern Poster, New York: The Museum of Modern Art. https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_1804_300074240.pdf (15 Nisan 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.)