



**KTO KARATAY ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
GRAFİK TASARIM ANABİLİM DALI  
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**2010 – 2020 YILLARI ARASINDA ÇOCUK TİYATROSU AFİŞLERİNİN  
GRAFİK TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ**

**Ayşe SELEK**

**Yüksek Lisans Tezi**

**KONYA**

**Temmuz 2020**

2010 – 2020 YILLARI ARASINDA ÇOCUK TİYATROSU AFİŞLERİNİN GRAFİK  
TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ

Ayşe SELEK

KTO Karatay Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Grafik Tasarım Anabilim Dalı  
Tezli Yüksek Lisans Programı

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Canan DELİDUMAN

Konya  
Temmuz 2020

## KABUL VE ONAY

Öğrenci Ayşe SELEK tarafından hazırlanan “2010 – 2020 Yılları Arasında Çocuk Tiyatrosu Afişlerinin Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi” başlıklı bu çalışma, tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans/Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

**Jüri Başkanı:**  
**Öğr. Üyesi Hülya KAROĞLU**  
KTO Karatay Üniversitesi

**Tez Danışmanı:**  
**Prof. Dr. Canan DELİDUMAN**  
KTO Karatay Üniversitesi

**Jüri Üyesi:**  
**Doç. Dr. Mustafa KINIK**  
Necmettin Erbakan Üniversitesi

Jüri tarafından kabul edilen bu çalışmanın Yüksek Lisans/Doktora Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

**Dr. Öğr. Üyesi Fatma Didem TUNÇEZ**  
Enstitü Müdürü

## BİLDİRİM

Enstitü tarafından onaylanan Yüksek Lisans/Doktora tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını basılı veya dijital biçimde arşivleme ve aşağıda belirtilen koşullar dahilinde erişime açma iznini KTO Karatay Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle, Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak ve gelecekteki çalışmalar (makale, kitap, lisans, patent vb.) için tezimin tamamının veya bir bölümünün kullanım hakları yalnızca bana ait olacaktır.

Tezimin bütünüyle kendi çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izinle kullanılması zorunlu olan kaynakları, yazılı izin alarak kullandığımı ve istenildiğinde izinlerin suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayımlanan “Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge” kapsamında, tezim, aşağıda belirtilen koşullar haricince, YÖK Ulusal Tez Merkezi ve KTO Karatay Üniversitesi Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir.<sup>1</sup>

Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay **en fazla 6 ay** ertelenmiştir.<sup>2</sup>

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.<sup>3,4</sup>

08 Temmuz 2020

**Ayşe SELEK**

---

<sup>1</sup> MADDE 6(1) Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

<sup>2</sup> MADDE 6(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

<sup>3</sup> MADDE 7(1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

<sup>4</sup> MADDE 7(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

## ETİK BEYAN

KTO Karatay Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez/Proje Hazırlama ve Yazım Kurallarına uygun olarak Prof. Dr. Canan DELİDUMAN danışmanlığında tarafımdan üretilen bu tez/proje çalışmasında; sunduğum tüm veri, enformasyon, bilgi ve belgeleri bilimsel etik kuralları çerçevesinde elde ettiğimi, tüm değerlendirme, analiz, bulgu ve sonuçları bilimsel usullere uygun olarak sunduğumu, tez/proje çalışmasında yararlandığım kaynakların tümüne bilimsel normlara uygun biçimde atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, tezimin/projemin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

08 Temmuz 2020

---

**Ayşe SELEK**

## TEŐEKKÖR

Tez alıőmam boyunca bana her zaman gűvenen ve sonsuz bilgi ve desteęiyle sűrekli yanımda olan deęerli danıőmanım Prof. Dr. Canan DELİDUMAN hocam baőta olmak űzere; her daim maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen bu sűre ierisinde her daim yanımda olan sevgili aileme ve her daim yanımda olan sevgili arkadaőımın Bűőra Őendal' a gűnűlden teőekkűr ederim.

Temmuz 2020

Ayőe SELEK

## ÖZET

Ayşe SELEK

2010- 2020 Yılları Arasında Çocuk Tiyatrosu Afişlerinin Grafik Tasarım Açısından  
İncelenmesi

Yüksek Lisans Tezi

Konya, 2020

İletişim araçlarından etkin bir öge olan afiş, mesaj ile hedef kitle arasında da bir köprü işlevi görmektedir. Afişleri hayatın içinde birçok yerde görebilmemiz mümkündür. Afiş sanatını kendi içerisinde ise birçok farklı amaç ve içerik bakımından incelemek mümkündür. Sadece ticari amaçla değil sosyal, siyasal ve sanatsal amaçlarla da kullanılmaktadır.

Özellikle sanatsal (kültürel) afişler, bir ülkenin kültürel gelişim düzeyini gösterebilmektedir. Bir ülkenin kültürel gelişimini gösteren unsurlardan birisi de tiyatro ve tiyatro afişleridir. Tiyatro uzun yıllardan beri kendini gösteren bir kültürel etkinliktir. Fakat içerisinde bulunan çocuk tiyatrolarının diğer kültürel alanlara kıyasla daha arka planda kaldığı düşünülmektedir.

Bu araştırmada kültürel afiş çalışmalarının alt başlıklarından birisi olan tiyatro afişleri, çocuk tiyatrosu afişleri olarak sınırlandırılmıştır. Geleceğimize ışık tutanlar olarak nitelendirdiğimiz çocuklarımızın, kültürel gelişimine yön verebilmek, bu alanda daha sonra çalışma yapacak öğrenciler için kaynak oluşturabilmek amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda çocuk tiyatrosunun ve bu alanda tasarımcılara düşen görevlerin önemi vurgulanmıştır. 2010 – 2020 yılları arasında hazırlanmış olan çocuk tiyatrosu afişleri grafik tasarım ilke ve elemanları doğrultusunda hazırlanan bir tabloda değerlendirilmiştir.

### **Anahtar Sözcükler**

Grafik Tasarım, Afiş, Tiyatro, Çocuk Tiyatrosu.

## **ABSTRACT**

Ayşe SELEK

Examination Of Children's Theatre Posters Between 2010 And 2020 In Terms Of

Graphic Design

Master Thesis

Konya, 2020

The banner, which is an active element of communication tools, also serves as a bridge between the message and the target audience. It is possible to see posters in many places in life. It is possible to examine poster art in terms of many different purposes and content. It is used not only for commercial purposes but also for social, political and artistic purposes.

Especially artistic (cultural) posters can show the level of cultural development of a country. One of the elements showing the cultural development of a country is the theatre and theatre posters. The theatre is a cultural event that has manifested itself for many years. But the children's theatres in it are thought to remain more in the background compared to other cultural areas

In this research, theatre posters, which are one of the sub-titles of cultural poster works, are restricted as children's theatre posters. It is aimed to guide the cultural development of our children, whom we describe as the ones who shed light on our future, and to create resources for the students who will work in this field later. As a result of the research, the importance of children's theatre and the tasks that fall to designers in this area was emphasized. Children's theatre posters prepared between 2010 and 2020 are evaluated in a table prepared in accordance with the principles and elements of graphic design..

### **Keywords**

Graphic Design, Poster, Theatre, Children's Theatre.



## İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY .....	<b>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
BİLDİRİM .....	<b>iHata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
ETİK BEYAN.....	<b>iiHata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
TEŞEKKÜR.....	<b>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.v</b>
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	<b>vHata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
İÇİNDEKİLER .....	<b>viHata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
KISALTMALAR DİZİNİ.....	x
AFİŞLER DİZİNİ .....	xi
1. GİRİŞ .....	1
1.1. Problem Cümlesi .....	2
1.2. Alt Problemler .....	2
1.3. Araştırmanın Amacı.....	2
1.4. Araştırmanın Önemi .....	2
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	3
1.6. Araştırmanın Varsayımları .....	3
1.7. Araştırmanın Yöntemi .....	3
1.7.1. Araştırmanın Modeli .....	3
1.7.2. Verilerin Elde Edilmesi .....	3
1.7.3. Verilerin Yorumlanması ve Çözümlemesi .....	4
1.7.4. Evren ve Örneklem.....	4
1.8. Tanımlar.....	5
2.GRAFİK TASARIM .....	6
2.1. Grafik Tasarım.....	6
2.2. Grafik Tasarım İlkeleri .....	7
2.2.1. Denge.....	7
2.2.2. Orantı ve Hiyerarşi .....	8
2.2.3. Devamlılık .....	9
2.2.4. Bütünlük .....	9
2.2.5. Vurgu.....	10
2.2.6. Boşluk.....	10
2.3. Grafik Tasarım Elemanları .....	11
2.3.1. Çizgi .....	11

2.3.2. Renk.....	12
2.3.3. Ton.....	12
2.3.4. Doku .....	13
2.3.5. Biçim .....	13
2.3.6. Ölçü .....	14
2.3.7. Yön .....	14
2.4. Grafik Tasarım Ürünleri .....	15
3. AFİŞ TASARIMI.....	16
3.1. Afiş .....	16
3.2. Afiş Sanatının Dünya Tarihi .....	18
3.3. Afiş Sanatının Türkiye'deki Tarihi.....	19
3.4. Afiş Tasarım Teknikleri.....	23
3.4.1. İllüstrasyon Tekniği.....	23
3.4.2. Fotoğraf Tekniği.....	24
3.4.3. Baskı Tekniği .....	25
3.4.4. Tipografi Tekniği .....	26
3.4.5. Bilgisayar Tekniği .....	27
3.4.6. Karışık Teknik.....	27
3.5. Afiş Türleri .....	28
3.5.1. Sergilendikleri Alana Göre Afişler.....	28
3.5.1.1. Dış Mekan Afişler .....	28
3.5.1.2. İç Mekan Afişler .....	28
3.5.2. Konularına Göre Afişler .....	29
3.5.2.1. Sosyal Afişler.....	29
3.5.2.2. Siyasi Afişler.....	30
3.5.2.3. Ticari ( Reklam ) Afişler.....	31
3.5.2.4. Kültürel Afişler .....	32
4. TİYARO, ÇOCUK TİYATROSU VE AFİŞLERİ .....	34
4.1. Tiyatro.....	34
4.2. Türk Tiyatro Tarihi .....	35
4.3. Çocuk Tiyatrosu.....	39
4.4. Tiyatro Afişleri .....	43
4.4.1. Çocuk Tiyatrosu Afişleri .....	46
5. BULGULAR VE YORUMLAR.....	48

5.1. Afiş Örneklerinin İncelenmesi ve Analizi .....	49
6. SONUÇ VE ÖNERİLER .....	109
6.1. Sonuç .....	109
6.2. Öneriler .....	110
KAYNAKÇA .....	111
ÖZGEÇMİŞ .....	117

## KISALTMALAR DIZINI

<b>Kısaltma</b>	<b>Açıklama</b>
Akt.	Aktaran
C.	Cilt
D.T.	Devlet Tiyatrosu
No.	Numara
S.	Sayfa

## AFİŞLER DİZİNİ

Afiş 1: Mıknatıs Çocuk Adlı Tiyatro Afişi .....	49
Afiş 2: Küçük Müfettişler Adlı Tiyatro Afişi .....	52
Afiş 3: Nasreddin Adlı Tiyatro Afişi .....	55
Afiş 4: Patlamış Mısır Adlı Tiyatro Afişi .....	58
Afiş 5: Kurşun Asker Adlı Tiyatro Afişi .....	61
Afiş 6: Uyanık Şekerci Adlı Tiyatro Afişi .....	64
Afiş 7: La Fonten Orman Mahkemesinde Adlı Tiyatro Afişi .....	67
Afiş 8: Akıllı Bıdık Adlı Tiyatro Afişi.....	70
Afiş 9: Hayvanlar ve Çocuklar Adlı Tiyatro Afişi.....	73
Afiş 10: Komik Kurt ve Keçi Yavruları Adlı Tiyatro Afişi.....	76
Afiş 11: Clean Clean With Green Adlı Tiyatro Afişi .....	79
Afiş 12: 13.Küçük Hanımlar ve Küçük Beyler ' Adlı Tiyatro Festival Afişi .....	82
Afiş 13: Mutluluk Ormanı Adı Tiyatro Afişi .....	85
Afiş 14: Karton Şehir Adlı Tiyatro Afişi .....	88
Afiş 15: Papağan Kaçtı Adlı Tiyatro Afişi .....	91
Afiş 16: Bir Hayalim Var Adlı Tiyatro Afişi .....	94
Afiş 17: Berfu'nun Rüyası Adlı Tiyatro Afişi .....	97
Afiş 18: Kral Şakir Uzayda Şamata Adlı Tiyatro Afişi .....	100
Afiş 19: Âlice Harikalar Diyarında Adlı Tiyatro Afişi .....	103
Afiş 20: Tembel Memiş Adlı Tiyatro Afişi.....	106

## 1.GİRİŞ

Çocukların gelişimi ailede başlar, sosyal çevre ve eğitim kurumuyla devam eder. Çocuklar saf, temizdir. Bu sebeple çocuklar gelişimleri itibariyle geleceğin umudu olarak bilinmektedir. Aynı zamanda çocukların zihinsel gelişiminin ve kavrama becerisinin yetişkinlere kıyasla daha hızlı ilerlediği yapılan araştırmalarda karşımıza çıkmaktadır. Fakat çocuklar bilgi ve tecrübe bakımından yetersizdirler ve biçimlendirilmeye müsaitlerdir. Aynı zamanda çocuklar oldukça duyarlı bireylerdir. Örneğin; bir oyun sırasında çocuklar yaşadıkları heyecanı, korkuyu veya mutluluğu saklamazlar ve o an yaşadığı, hissettiği duyguyu açıkça sergilerler. Çocuklar üzerinde değinilen bu noktalar göz önüne alınarak onların kültürel değerlerinin korunarak aktarılmasında tiyatroya özel bir sorumluluk düşmektedir.

Tiyatrolar bir ülkenin kültürel gelişimini ifade eden sanat dallarından birisidir. Yapılan araştırmalar sonucunda günümüzde sinema sektörünün halen tiyatro sanatının önünde ilerlediği görülmektedir. Bu durum ise tiyatroların geliştirilmesi gerektiğine bir örnektir. Türkiye’de tiyatro sanatına bakıldığında dünya tiyatrosuna göre daha dinamik bir yapı karşımıza çıkmaktadır. Karagöz – Hacivat oyunu, Meddah, Orta Oyunu, Kukla oyunları gibi birçok tür karşımıza çıkmaktadır. Tiyatrolar, sinema ve filmlere göre daha fazla dikkat gerektiren oyunlardır. Anlık doğaçlamalara sahiptir. Bir tiyatro oyununun kurgulanması, sahnelenmesi kadar oyunun halkla duyurulup tanıtılması da bir o kadar önemlidir. Tiyatroların tanıtım görevini üstlenen en temel araçlardan birisi ise afişlerdir.

Yapılan araştırmada birinci bölümde grafik tasarım konusu belli başlıklar altında ele alınmış, grafik tasarım ürünleri içerisinde afiş konusuna değinilmiştir. İkinci bölümde afişin tanımına, tarihsel gelişimine, konu ve çeşitlerine değinilmiştir. Kültürel afiş konusu kapsamında bulunan tiyatro afişleri konu başlığı ele alınmıştır. Üçüncü bölümde ise tiyatronun tarihsel gelişimi, çocuk tiyatrosu ve tiyatro oyunlarının tanıtımında kullanılan tiyatro afişlerinin önemi vurgulanmış, 2010-2020 yılları arasında tasarlanmış olan çocuk tiyatrosu afişleri bir tablo oluşturularak grafik tasarım ilke ve elemanlarına göre incelenip yorumlanmıştır.

Bu bölümde yapılan araştırmanın problem cümlesi, alt problemleri, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, araştırmanın sınırlılıkları, varsayımları ve yöntemi açıklanmıştır.

### **1.1. Problem Cümlesi**

Türkiye'deki çocuk tiyatrosu afişlerinin başlı başına grafik tasarım alanı içerisinde ele alınmamış olması araştırmanın problemini oluşturmaktadır.

### **1.2. Alt Problemler**

Araştırmanın alt problemleri şunlardır:

1. Çocuk tiyatrosunun tanıtımında kullanılan afişlerde hangi teknikler kullanılmıştır?
2. Tiyatro afişlerinde hangi ilke ve elemanlar ön plandadır?
3. Çocuk tiyatrosu afişleri nasıl analiz edilmelidir?

### **1.3. Araştırmanın Amacı**

1. Devlet ve özel tiyatroların hazırlanmış olduğu çocuk tiyatrosu afişlerinin Türkiye'deki gelişimini incelemek,
2. Geleceğimizin mimarı olan çocuklarımızın kültürel gelişimine katkı sağlayabilmek,
3. İncelemek için belirlenen afişleri grafik tasarım ilke ve elemanları doğrultusunda ele almak,
4. Problem ve alt problemlere yanıt bulabilmek bu araştırmanın amacını oluşturmaktadır.

### **1.4. Araştırmanın Önemi**

Yapılan bu araştırmada toplanan veriler ile;

1. Grafik tasarım alanı içerisinde eğitim alan öğrencilere,
2. Kültürel afiş alanında çalışmalar hazırlayan tasarımcılara,
3. Bu konuda araştırma yapacak olan ilgili kişilere verimli bir kaynak sunacağı düşünülmektedir.

## **1.5. Araştırmanın Sınırlılıklar**

Bu araştırmada; kültürel afiş çeşitlerinden biri olan tiyatro afişleri, çocuk tiyatrosu afişleri olarak belirlenmiş, 2010-2020 yılları arası esas alınarak sınırlandırılmıştır.

## **1.6. Araştırmanın Varsayımları**

Araştırma sürdürülürken;

1. Araştırmaya yönelik afişlerin doğruluğu sorgusuz kabul edilerek, grafik tasarım ilkelerince incelenmiştir,
2. Araştırma konusu ile ilgili yayınlanmış olan dergiler, kitaplar, makaleler, tiyatro arşiv kayıtları ve internet kaynaklarından yararlanılmıştır.
3. Araştırma konusu ile ilgili kaynak bilgileri ve yorumları dâhilinde değerlendirmeler yapılmıştır.

## **1.7. Araştırmanın Yöntemi**

Bu bölüm içerisinde, araştırmanın modeli, verilerin elde edilmesi, verilen çözümlenmesine ilişkin kullanılan yöntemlere ve açıklamalara yer verilmiştir.

### **1.7.1. Araştırmanın Modeli**

Araştırma literatür taraması modelindedir. Araştırma konusu kapsamındaki bilimsel yayınların indeks taraması, konuyla ilgili görsellerin ve kütüphane kaynaklarının incelenmesi araştırmada kullanılacak ölçek ile betimlenerek yorumlanmıştır. Araştırmada 20 adet afiş ele alınmıştır.

### **1.7.2. Verilerin Elde Edilmesi**

Araştırma konusu ile ilgili kaynaklar literatür taraması modeli ile elde edilmiştir. Elde edilen kaynaklar, bulgular, amaçlar ve alt problemler doğrultusunda inceleme kriterleri belirlenerek bir tablo geliştirilmiştir. Geliştirilen tabloda grafik tasarım ilke ve



elemanları hakkında kaynaklara ve görsellere başvurulmuştur. Daha önce yapılmış benzer araştırmalar incelenmiştir.

### 1.7.3. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması

Oyun Adı	
Tasarımcı	
Afiş Türü	
Afiş Tasarım Tekniği	
Afiş Boyutu	
Afiş Basım Tekniği	
Afiş Tasarım Yılı	
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	
<b>Renk</b>	
<b>Doku</b>	
<b>Biçim</b>	
<b>Değer</b>	
<b>Denge</b>	
<b>Hiyerarşi</b>	
<b>Tipografi</b>	
<b>Karşıtlık</b>	
<b>Bütünlük</b>	
<b>Vurgu</b>	
<b>Ölçü</b>	
<b>Kompozisyon</b>	

Elde edilen veriler dijital ortamda arşivlenmiş, inceleme kriterlerini oluşturan yukarıdaki tablo ile açıklanmıştır. İncelenen örneklerin içerikleri ile yorumlanarak dijital ortamda araştırmanın bulgular kısmında çözümlenmiştir.

### 1.7.4. Evren ve Örneklem

Araştırma 2010 – 2020 yılları arasında devlet tiyatroları ve özel tiyatrolarda üretilen çocuk tiyatrosu afişlerini grafik tasarım ilkelerince incelemeye yönelik bir çalışmadır.

Bu doğrultuda araştırmanın evreni 2010 – 2020 yılları içerisinde tasarlanmış olan afişlerdir. Bu sebeple araştırma da elde edilen yirmi adet afiş araştırmanın örneklemine oluşturmaktadır. Biçimsel incelemesi yapılan afişler oyun özetleriyle birlikte değerlendirilecektir.

## 1.8.Tanımlar

**Afiş:** ‘Afiş, TDK sözlüğünde; “herhangi bir şeyi, haberi duyurmak tanıtmak amacıyla hazırlanan duvar ilanı” olarak tanımlanmaktadır’(Gümüşlü,2008,27)

**Grafik Tasarım:** “Tasarım, algı ile kavram arasında bir bağlama aracıdır. Nesnel gerçeklik ile doğrudan ilişkisi bulunmaz. Bu nedenle önemsiz ayrıntılar yerine, önemli özelliklere dikkat çeker. Bunun sonucu olarak da algılardan genelleştirme yapılarak kanılara varılır”( Yalur, 2014,s.1).

**Kültürel Afiş:** “Kültürel afişler; tiyatro afişleri ve sinema afişleri, sosyal afişler; siyasi afişler ve sosyal sorumluluk kampanya afişleri, reklam afişleri; kurumsal reklamcılık afişleri ve moda, gıda, turizm ve endüstri afişleri, vs. afişleridir” (AKT: Ceylan İ.G.& Ceylan H. 2015:71).

**Tiyatro:** Tiyatroya, “içinde sosyal ve kültürel değerler barındıran, bulunduğu toplumdan etkilenen ve toplumu da etkileyen, gücünü ve besin kaynağını yaşamdan alan ve buna kendi gücünü katarak yine yaşama veren, bütün sanatların en eskisi ve en toplumsalı” olarak tanımlayan Ankara Devlet Tiyatrolarında eski dramaturg ve yönetmen yardımcısı olan Oğuz Budak, aynı zamanda tiyatronun eski olmasının geleneksel niteliğini sürdürmesine, toplumsal olmasının da yansıttığı toplumla birlikte gelişip değişmesine yol açtığı bir sanat olayıdır (Budak, 1996, s. 4) sözüyle tanımlamaktadır ( Akt. Bulduk, 2011:4).

## 2. GRAFİK TASARIM

### 2.1. Grafik Tasarım

Tasarım kelimesi dilimize İngilizce ‘desing’ kelimesinden gelmiştir. Tasarım, değişimi ve yeniliği içinde bulunduran ve sonu olmayan bir süreçtir. Bir hizmet olmakla birlikte müşteri odaklı ilerleyen bir sistemdir. Bir tasarım eğer ki hedef kitleye iletilmesi isteneni ulaştırmıyorsa, tasarım ne kadar güzel hazırlanmış olsa dahi başarısız bir tasarım kabul edilir. Tasarımdaki ilk amaç mesajı hedef kitleye ulaştırmaktır. “Tasarım, algı ile kavram arasında bir bağlama aracıdır. Nesnel gerçeklik ile doğrudan ilişkisi bulunmaz. Bu nedenle önemsiz ayrıntılar yerine, önemli özelliklere dikkat çeker. Bunun sonucu olarak da algılardan genelleştirme yapılarak kanılara varılır” (Yalur, 2014,s.1).

Grafik Tasarım: gönderici, mesaj, iletişim, alıcı, geri bildirim döngüsü içinde yer almaktadır. Grafik tasarım ürünlerindeki ilk amaç istenilen mesajı iletmektir. Bu bir ürün veya hizmetin tanıtımı da olabilir. İletişim grafik tasarımın kilit noktasıdır. Grafik tasarımın sözel ve görsel olmak üzere iki alanı vardır. “Görsel iletişim tasarımı ve toplumla iletişim kurmak olan grafik sanatı, bir mesajı iletmek üzere metnin ve görsellerin estetik bir düzeyde çağdaş bir tasarım anlayışı ile kolayca algılanabilir bir düzlemde organize edilmesi ve tanıtılmasıdır” ( Akt. Kaplan, 2015, s.2).

Tasarımcı ilk olarak problemin ne olduğunu belirler. Problem üzerinde çalışacağı bir hedef oluşturur. Oluşturulan hedef doğrultusunda yaratıcılığını kullanır. Tasarımcının en önemli özelliği problem çözebilme yeteneğidir. Bu yeteneği doğrultusunda belirlenen mesaj veya hizmeti en basit ve en etkili biçimde hedef kitleye ulaştırabilmelidir. Bütün bu işlemleri estetik bir biçimde sunması gerekmektedir. Grafik tasarım, bünyesinde bulundurduğu bilgi ve yeteneklerin yanı sıra ciddi bir iletişim becerisi de gerekmektedir. Tasarım, içerisinde resim, fotoğraf, yazı ve çizim bulunduran ve bunlardan bir kaçını bir araya getirerek bir düzen içinde iletendir. Tasarım süreci bir problemin ortaya atılmasıyla başlar ve çözümlenişi ile devam eder. Tasarımı oluşturan süreçleri şu şekilde sıralayabiliriz:

- Problemi bulmak
- Probleme karşı çözümler oluşturmak
- Problem çözümlerinin sınırlarını belirlemek
- Mesaj ve tanımları oluşturmak
- Hedef kitlenin beklentilerini saptamak
- Alternatif çözümler oluşturmak
- Alternatif çözümler arasından en etkili olanı seçmek ve geliştirmek
- Tasarımı çözüme uygun sonuçlandırmak

Tasarım süreci içerisinde yaratıcı yaklaşımlar sunulmalıdır. Tasarımcı geliştirdiği hipotezi yaratıcılığı ile bütünleştirir. Farklı şekillerde çözümler üretmek problemin ortadan kalkmasına yardımcı olmakla birlikte tasarımdaki nitelikleri fazlalaştırır. Çözüme ulaşan tasarımdan dönütler alınır. Bu dönütler sayesinde tasarım yeniden geliştirilebilir. Bu dönütler sonucunda hedef kitlede kalan etkiler görülebilmektedir.

Bir tasarımın bir yapısı ve bir planlaması olmalıdır. Zekâ ve sanatsal bir yeteneğin yanı sıra hemen hemen bütün sanatlarda bulunan tasarım olgusunu da içinde bulunduran bir alandır. Grafik tasarımda olaylara farklı bakabilmek, hayal gücünü konuşturabilmek önemli bir durumdur. Tasarımcılar bu alan üzerinde uzman, problem çözme becerisi gelişmiş, yaratıcı düşünebilen kişiler tarafından oluşmalıdır.

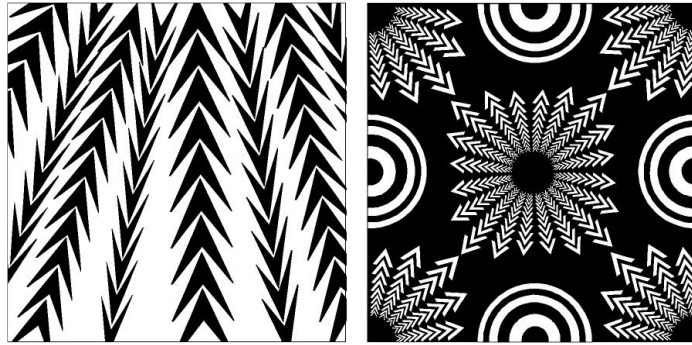
## **2.2. Grafik Tasarım İlkeleri**

Grafik tasarım alanında çalışma hazırlarken uyulması gereken bazı ilkeler vardır. Bu ilkeler; denge, orantı ve hiyerarşi, devamlılık, bütünlülük, vurgulama ve boşluktur.

### **2.2.1. Denge**

“Denge, görüntü alanı içindeki görsel estetik öğelerin, nesnelere ya da olayların birbirini tartacak şekilde düzenlenmesidir” (Kılıç, 2003: 90).

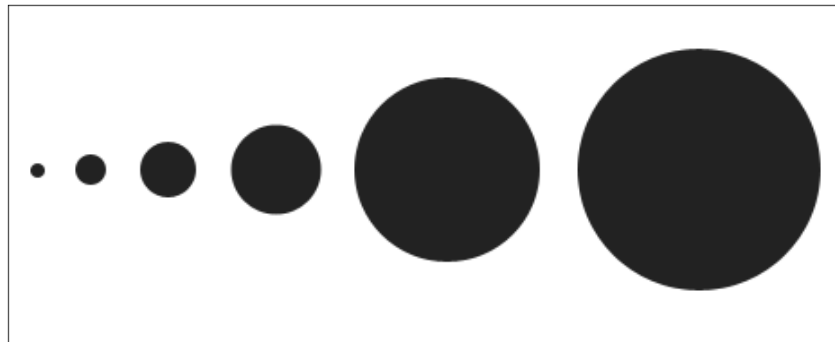
Tasarımı simetrik ve asimetric olmak üzere iki farklı dengede incelemek mümkündür. Simetrik denge grafik tasarım alanı içinde kullanımı en yaygın olandır. Simetrinin birçok farklı türünü doğada görebilmekteyiz. Asimetric denge ise simetrik dengenin reddilmesiyle 20.yy başlarında görülmeye başlamıştır. Daha duyu yüklü, daha cesur ve dışavurumcu bir yapıdadır. Simetrik dengeye zıt olarak daha rastlantısaldır. Tasarımın hangi tür dengede hazırlanmasında konu ve içerik oldukça önemlidir.



**Görsel 1: Simetrik ve Asimetric denge**

### 2.2.2. Orantı ve Hiyerarşi

Tasarım içerisindeki iki veya daha fazla unsur bir arada kullanılırken orantı bir sorun olabilmektedir. Tasarım alanının ölçüleri ile kullanılan görsel öğeler bir orantı içinde olmalıdır. Büyükten küçüğe sıralanıştan oluşarak tanımlanan hiyerarşi (koram) ile tasarım yapılmaktadır.



**Görsel 2: Tasarımda Hiyerarşi (Koram)**

### 2.2.3. Devamlılık

Tasarım alanı içerisinde kullanılan öğelerin aynı şekilde farklı aralıklarla tekrar edilmesidir. Tekrar tek bir tasarım ile sınırlı değildir. Bir bütün oluşturan farklı parçalarda da kullanılmaktadır. Bu tarz ürünlerde tasarımda bir üslup birliği oluşmaktadır.



**Görsel 3: Tasarımda görsel devamlılık örneği**

### 2.2.4. Bütünlük

Tasarım ilkelerinin önemli diğer bir faktörü ise ilkesi ise bütünlüktür. Tasarımda kullanılan tüm öğeler bütünlük ilkesine uygun hazırlandığı takdirde bir kompozisyon oluşturur. Kullanılan renkler, dokular... vb birbiri ile uyum sağlayacak şekilde kullanılmalıdır. E.Becer, tasarımda bütünlük ilkesini sağlamada 4 farklı yöntemin kullanılabileceğini belirtmiştir. Bu 4 farklı yöntem: Bordür, Beyaz Boşluk, Eksen ve Üç Nokta Yöntemidir.



**Görsel 4: Bütünlük ilkesi ( Henry Matisse Danse (1910))**

### 2.2.5. Vurgu

Tasarımcı, hazırlayacağı tasarımda problemin ne olduğunu belirledikten sonra neye vurgu yapacağına oldukça dikkat etmelidir. Vurgulanacak öge hedef kitleye veya müşteriye göre değişkenlik gösterebilir.

Vurgu yapılacak öge fotoğraf, başlık, metin vb. olabilir. Fakat bir tasarım içerisinde bütün öğelere vurgu yapılamaz. Aksi takdirde tasarım karmaşık bir hal alır ve tasarımda vurgu ortadan kalkar. Vurgu yapılmak istenilen alan renkle, büyüterek gibi birçok şekilde uygulanabilir.

Tasarımda genel olarak ilk algılanılması istenilen yere vurgu yapılır.



**Görsel 5: Tasarımda Vurgu İlkesi**

### 2.2.6. Boşluk

Bir tasarım içerisinde kullanılan tüm öğeler tasarımın pozitif alanıdır. Tasarım içerisinde bulunan öğeler birbiri ile uyumlu şekilde yerleştirilmelidir. Tasarım ilkelerinden biri olan denge ile örtüşüktür.

Tasarım içerisindeki beyaz alanlar hedef kitlenin gözünün dinlendiği alanlardır. Fakat bu alanlar uzman tasarımcılar tarafından diğer ilkelerle uygun bir biçimde hazırlanır. Boşluk ve doluluk oranının bozulduğu bir tasarım zayıf kalmakla birlikte başarısız bir tasarım olabilir.



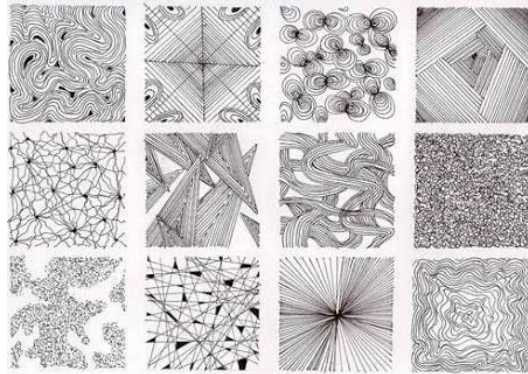
**Görsel 6: Tasarımda Boşluk İlkesi**

### **2.3. Grafik Tasarım Elemanları**

#### **2.3.1. Çizgi**

Grafik tasarımın en önemli elemanıdır. Noktaların bir araya gelmesiyle çizgi oluşur. Çizgiler düz-eğik, kesik-devamlı, kalın-ince olarak çeşitlendirilir. Çizgiler karakterlerine göre insan üzerinde duygu bırakmaktadır.

Çizgiler tasarım içerisinde birlik ve düzen sağlamakla birlikte tasarımın stilize edilmesinde de görev alır. Çizgi, geometrik formları bünyesinde barındırır. Bulunduğu yüzeye ton değeri katar. Hareketi ifade eder ve bu hareket dinamik olma etkisi verir. Çizgiler kullanıldığı sıklık derecesine bağlı olarak ışık-gölge etkisi sağlamaktadır.



**Görsel 7: Çizgi çeşitleri**



### 2.3.2. Renk

Işığın bir nesne üzerindeki yansımaya renk denilmektedir. Renkler insanlar üzerinde duygu etkisi bırakır. Genel olarak iki şekilde yorumlanır. Bunlar; sıcak ve soğuk renklerdir. Sarı ve kırmızı tonlar sıcak renkleri oluşturur. Yeşil ve mavi tonları ise soğuk renklerdir. İnsanlar üzerinde yarattığı duygularda rengin tonu, türü ve yoğunluğu oldukça önemlidir.

Renkler ana renk ve ara renk olarak iki ayrı şekildedirler. Ana renkler; sarı, kırmızı ve mavidir. Ana renklerden biri diğer bir ana renkle karışarak ara renkleri meydana getirir. Mor, turuncu ve yeşil renkler ara renklerdir.

“Rengi oluşturan iki önemli unsur vardır:

A: Işık

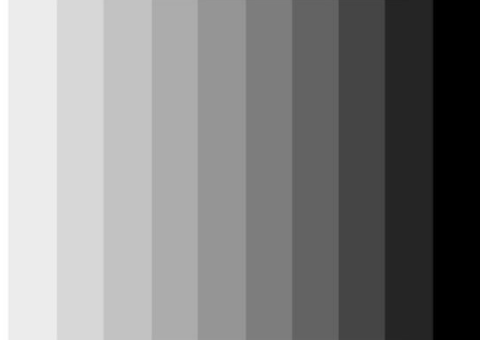
B: Pigment (Boya maddesi). 1667 yılında Sir Isaac Newton ışık ışınlarını bir prizmadan geçirerek, rengin ışığın bünyesi içinde yer aldığını kanıtlamıştır. Ama bir rengi somut olarak gösterebilmek için pigmentlere gereksinim vardır” (Becer, 2009: 58)”.



**Görsel 8: Renk Şablonu**

### 2.3.3. Ton

“Tasarım yüzeyleri üzerinde en fazla izlenen tonlar grinin çeşitlemeleri ve siyahtır. Gri tonlar genellikle çeşitlemeler ve siyahtır. Gri tonlar genellikle görsel imgenin yarım ton reproduksiyon tekniğiyle tramlanması yöntemiyle elde edilmektedir. Ton ve çizge tasarımda kontrast oluşturan elemanlardır” (Becer, 2009: 58)



**Görsel 9: Tasarımda Ton Değeri**

#### 2.3.4. Doku

Doku elemanı hem görme hem dokunma duyumuza hitap etmektedir. Dokular; grenli, sert, yumuşak gibi farklılıklar gösterir. Bu dokuları iki farklı şekilde inceleyebiliriz.

- Doğal dokular: Doğada bulunan taşlar, ağaç kabukları, yapraklar birer doğal dokuya örnektir.
- Yapay dokular: İnsan müdahalesi sonucu ortaya çıkan cam, plastik gibi ürünler bu doku türüne örnektir.

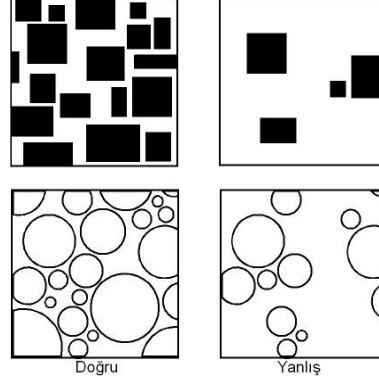


**Görsel 10:Tasarımda Doku Örneği**

#### 2.3.5. Biçim

Biçim genel itibariyle çizgi ile tanımlanır. Çizgi ve diğer elemanların bir araya gelmesiyle oluşur. “Biçim ya da diğer bir adıyla form, çizgi, renk ve açık koyudan oluşan yapıdır. Formu meydana getiren bu elemanların tümü aynı anda bulunabilir veya bunlardan herhangi biri biçim üzerinde eksik de olabilir. Form genel olarak üç boyutlu biçimler için kullanılır” (Buyurgan, 2001: 58). Nesneyi tanımlama şekline de form

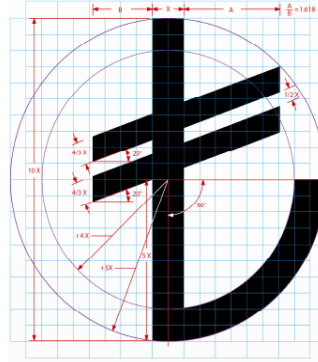
diyebilmekteyiz. Durağan veya dinamik yapıya sahip olabilmektedir. Elde var olan nesneyi ise çizmek istediğimizde onu şekillendirme gereksinimi duyarız.



**Görsel 11: Biçimlerin yüzey içine yerleşimi**

### 2.3.6. Ölçü

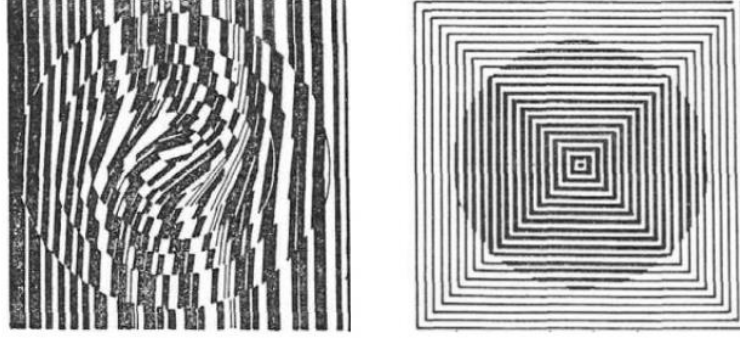
Bir tasarım ürünü ölçü bakımından sürekli değişkendir. Her ürün farklı niteliklere sahip olduğu için bir ölçü birliği söz konusu değildir.



**Görsel 12: Tasarımda Ölçü Teknikleri**

### 2.3.7. Yön

“Bir tasarım üzerinde çizgiler ve noktalar değişik noktalara yönelerek bir hareket oluştururlar. Tasarımcı, vereceği mesaj doğrultusunda bu hareketi yönlendirmekle yükümlüdür” (Becer, 2009: 62).



Görsel 13: Tasarımda Yön

## 2.4. Grafik Tasarım Ürünleri

Bir mesajı, bir duyguyu veya düşüncüyü estetik bir biçimde diğerlerinden farklı ve dikkat çekici bir şekilde sunabilmek için grafik tasarımın ürünlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Grafik tasarım burada mesaj ile alıcı arasında bir bağ kurar. Bu bağ mesajın başarılı ve dikkat çekici bir şekilde iletilmesinde oldukça önemlidir. Bu yüzden mesajın hangi kanal (ürün) üzerinden gönderilmek istediği de önemli başka bir durumdur. Bu ürünler sesli, basılı veya diğer iletişim ürünleri olabilir. Dergiler, gazeteler, levhalar, billboardlar ve afiş gibi ürünler basılı ürünler olarak tanımlanmaktadır. Bu alanda tipografi, amblem, logo, illüstrasyon, ambalaj gibi birçok ürün sayabiliriz.

“ Grafik tasarım ve ürünleri, gönderici ve alıcı arasında süregelen iletişim ya da alışverişte, iletilen kavram hakkında alıcının düşünce, duygu, tutum ve bilgisini değiştirmeyi ya da yeniden oluşturmayı hedefler. Herhangi bir ürünün satışına, düşüncenin yaygınlaşmasına, hizmet ya da aktivitelerin talep edilmesine yönelik olan bir tanıtım sürecini içerir. Alıcının bütün bu kavramlara daha ilgili ve olumlu bakmasını, bilgi sahibi olmasını ve edinmek istemesini sağlar (Tepecik, 2009: 75). Grafik tasarım ürünlerinden biri olan afişin iletişimde önemli bir rolü vardır” ( Kaplan, 2015: 4).

### 3. AFİŞ TASARIMI

#### 3.1. Afiş

Bir ürün, kurum, fikir veya olay gibi nesnelere tanıtma amacıyla ulaşım sağlayan bir üründür. Afiş, içerisinde bulundurduğu mesajı, hedef kitleye ulaştırmakla görevli bir basılı grafik tasarım ürünü ve bir sanat dalıdır. Ülkelerin çağdaşlık ve gelişmişlik düzeyini ortaya çıkaran çalışmalardan birisidir.

Afiş; bir ürünü veya bir hizmeti insanlara duyurmak ve insanları bir konu veya bir olay hakkında bilgilendirmek için hazırlanan bir grafik tasarım ürünüdür. Her çeşit ürünün veya hizmetin reklamı için afiş kullanılabilir. Afişler gerek maliyeti ile gerek ise ulaştığı hedef kitle sayısı ile tercih edilebilmektedir, aynı zamanda hayatın her an her yerinde karşımıza çıkabilmektedir.

Bir düşünceyi aktaran bir ürünün tanıtımı amaçlı ortaya çıkan ve içerisinde bir mesaj bulunduran grafik tasarım ürünlerinden birisidir. Dilimize Fransızca "affiche" kelimesinden gelmiştir. Türkçe karşılığı ise; bir ürünü, düşünceyi veya hizmeti duyurmak amacıyla hazırlanan duvar ilanıdır. İçinde bir mesaj bulundurur ve bu mesajı en etkili aynı zamanda en kalıcı şekilde vermeyi amaçlar. Diğer grafik tasarım ürünlerine göre hedef kitlesi daha geniştir. bir afiş tasarımında dikkat edilmesi gereken hususlar bulunmaktadır. Tasarımcı afişte vermek istediği mesajı açık bir şekilde hedef kitleye ulaştırabilmelidir. Afiş hakkında yapılmış pek çok tanım görebilmekteyiz.

Afişler buldukları konum itibariyle önem arz etmektedir. Genellikle insanların yoğun olduğu yerlerde tercih edilmektedir. Yalnız afişlerin bulunduğu yer kadar afişin duruşu da oldukça önemlidir. Afişler barındırdığı mesaj ile alakasız ortamlara atılmamalıdır. Hedef kitleye uygun yerler seçilmelidir. Afiş tasarımı ile dikkat çekici özellikte olmalıdır. Tasarım uyarıcı veya bilgilendirici nitelikte olmalıdır. Hedef kitle doğru belirlenmeli ve o doğrultuda anlaşılır bir nitelikte bir bütünlük sağlanmalıdır. Afişte tasarımcı kendi görüşünü belirtmek zorunda değildir. Afişler kendi içerisinde belirli kriterler ile değerlendirilebilir.

- Dikkat çekici olma,
- Sadelik
- Ekonomiklik
- Estetik olma
- Mesaj ve İmge bütünlüğü
- Sözel hiyerarşi
- Fark edilebilirlik gibi özellikler sıralayabiliriz.

Bir afişi oluşturan öğeler vardır. Bunlar; logo, slogan, alt başlık... vb. olarak sıralanmaktadır. Tasarımcı bu öğeleri yerleştirirken görseller ve yazınsal bilgiler arasında, bir hiyerarşi kurmalıdır. Biri diğerini gölgede bırakıyorsa o afiş amacına ulaştırılamamış bir afiş olabilir. Bütün sayılan bu kurallar ve düzenin yanı sıra bir afişteki asıl ve en etkili nokta tasarımcının hayal gücü ve birikimidir. Afişin yaratıcı ve fark edilebilirliğinin önemi yine tasarımcıda başlamaktadır.

Afiş tasarımında çizgi, renk, doku, biçim ve tipografi gibi öğelerin yanında şu hususlara dikkat edilmesi gerekmektedir:

A: Denge: Tasarım içerisinde kullanılan tüm görsellerin ve yazının bütünlüğü durumudur. Bir afiş tasarımı içerisinde denge sorunu oluşmuş ise istenilen mesajın verilebilmesi zordur.

B: Zıtlık: Kelime anlamı karşıtlık olan, tasarımda çelişki durumudur. Tasarımda zıtlık denildiği zaman akla ilk gelen kontrasttır. Afişte zıtlık ilkesi uygulanırken, bütünlük ilkesinin bozulmaması oldukça önemlidir. Fakat tasarım içerisindeki çok fazla zıtlığın bir arada kullanılması tasarımda karışıklığa yol açabilir ve bu doğrultuda afiş istenilen mesajı aktarmada zorluk yaşayabilir.

C: Ölçü – Oran: Oran, tasarımdaki tek düzen görüntüyü etkiler. Kullanılan imgelerin önem sırasına göre oranlarının belirlenmesi gerekmektedir. İletilmek istenilen mesajı etkilememelidir. Ayrıca afişte yerleştirilen öğelerin oran-orantısı tasarımı dağınık bir şekle sokmamalıdır.

D: Kompozisyon: Tasarımda mesaj ve konu, biçimi belirleyen birer unsurdur. Tasarımcı ise konusuna en doğru ve uygun biçimi belirler ve görsel bir kompozisyon ortaya çıkar. Kompozisyon, kullanılan ürün ve öğelerin belirli bir uyum ve düzenle bir

araya getirilmesidir. Afişte kompozisyon, tasarımcıya göre deęişkenlik gösteren oldukça geniş bir ilkedir. Tasarımcı kompozisyonu birçok farklı yöntemle sağlanabilir.

E: Bütünlük: Tasarım ilkeleri doğrultusunda öğelerin estetiksel bir biçimde birlikte kullanılmasıdır. Bütünlük ilkesi afiş tasarımında en önemli ilkelerdendir. Kullanılan birçok imge ve öğelerin bir araya getirilmesi afişte verilmek istenilen mesajın daha kolay algılanılmasını sağlar. Fakat bütünlüğün sağlanamadığı afişlerdeki kopukluk, tasarımı etkisiz bir hale getirir ve afiş hedef kitle tarafından daha zor algılanır hale gelir.

F: Hiyerarşi: Verilmek istenilen mesajın görsel elemanlar ve yazı ile gösterilmesidir. Tasarımın önem sırasıyla tasarımcı hiyerarşik bir düzen oluşturabilmektedir. Tasarımda hiyerarşi görsel hiyerarşi ve sözel hiyerarşi olarak iki farklı şekilde görebiliriz. Sözel hiyerarşide bir slogan veya başlık öne çıkabilir.

Afişlerin genel bir özellięi de içerdii sloganlardır. Kullanılan sloganlar uzun cümleler deęil maksimum 3-5 kelimedenden oluşmalıdır. Sayıca fazla kelimeye sahip olan afiş sloganlarının etkisinin azaldığı söylenebilir. Afişlerde gereksiz detaylardan kaçınılmalıdır ve hedef kitleye uygun bir ifade biçimi ortaya koymalıdır. Bir afişin en önemli etkeni ise özgün niteliklere sahip olmasıdır.

“Afişte olmaması gerekenler: 1- Afiş, izleyicinin dünya görüşünü deęiştirmek zorunda deęildir. 2- Güzel yada dekoratif olmak zorunda deęildir. 3- Afiş tasarlayanın bakış açısını yansıtmak zorunda deęildir. 4- Mesaj iletme işlevinin dışında, sanatsal bir değere sahip olmak zorunda deęildir”(Özsoylu, 2004:33).

### **3.2. Afiş Sanatının Dünya Tarihi**

Afiş, tarihsel süreç olarak ele alındığında oldukça geriye uzanan bir geçmişe sahip olan bir sanattır. Mısırlarda papirüslere yapılmış resimlemeler, yunarlarda tahtadan yapılmış tabletlere yazılan duyurulara kadar ulaşmak mümkündür. Baskı tekniklerinin gelişmesi ve matbaanın icadıyla birlikte afiş kâğıt üzerine üreilmeye başlanmıştır. Bu gelişimle birlikte afiş sanatı büyük oranda öne çıkmaya başlamıştır. Yine aynı zamanda matbaanın bulunmaması ve teknolojinin gelişimiyle öne çıkan afiş, ilk başlarda resmi

nitelikteki haberlerin duyurulmasında kullanılmıştır. Daha sonralarda günümüz afiş türleri kendini göstermiştir.

Dünya afiş sanatı denildiği takdirde Jules Cheret, Toulouse-Lautrec, Eugene Grasset gibi önemli isimler ilk akla gelenlerdir. Özellikle Jules Cheret dünya afiş sanatının babası olarak bilinmektedir. 1881 yılında Fransa'da basın özgürlüğü sağlanmıştır. Böylece afişin gelişimi açısından büyük bir adım atılmıştır.

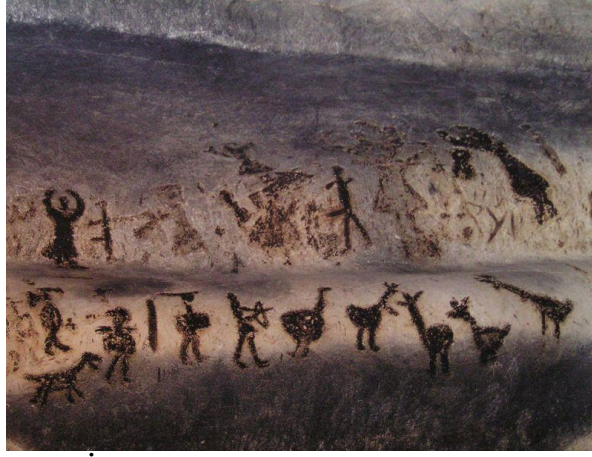
19.yy. da gelişen endüstri ile ekonomi hızlanmış, bu duruma paralel olarak afişe düşen görev ve sorumluluklar artmıştır. Bu dönemde ürün tanıtımında kullanılan afişler daha çok sattırma amacı gütmüştür. Ekonomi ve endüstrinin hızla gelişimiyle beraber gelişmiş baskı araçları da üretilmiştir. Kübizm, Dadaizm, Ekspresyonizm, Bahaus gibi akımlar afiş sanatında kendisini göstermeye başlamıştır.

1900'lü yılların başlarında Rusya'da parlak bir sanat dönemi yaşanmış, bu dönemin grafik tasarımına uluslar arası bir boyut eklenmiştir. I. Dünya Savaşı'nın çıkmasıyla afiş siyasi amaçlar doğrultusunda kullanılmaya başlanmış, propagandaların halka ulaşmasında önemli bir araç haline gelmiştir.

### **3.3. Afiş Sanatının Türkiye'de Tarihi**

Afiş sanatının tarihi incelenirken ilk çağ dönemlerinde insanların kendilerini ifade etmek için kullandığı duvar yazıları ve mağara resimlerine kadar ulaşılabilmektedir. İnsan tarihinin ilk iletişim biçimi olarak kabul edilen mağara yazı ve resimleri günümüz afiş sanatının tarihi olarak kabul edilmiştir.

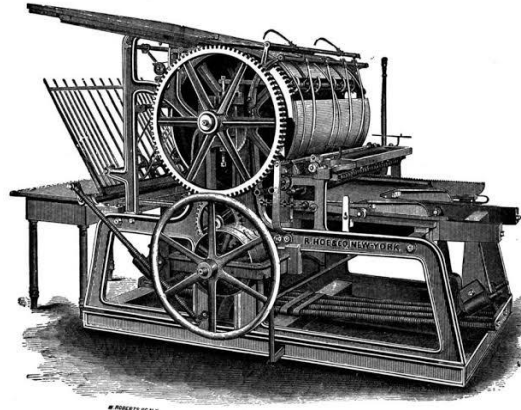




**Görsel 14: İlk Çağ Dönemi Magura Mağarası (Bulgaristan)**

Uzun yıllar sonunda 19. Yüzyılda Fransız devrimi dönemlerinde sanata oldukça önem verilmiş ve sanatçıların özgür düşüncelerine yer verilmiştir. Fakat ortaya çıkan burjuva ise kapitalist düzeni beraberinde getirmiş ve sanat giderek kısıtlanmıştır. 19. Yüzyıl sonlarında ise afiş sanatının temellerine duyuru nitelikli duvar ilanlarını da rastlamak mümkündür.

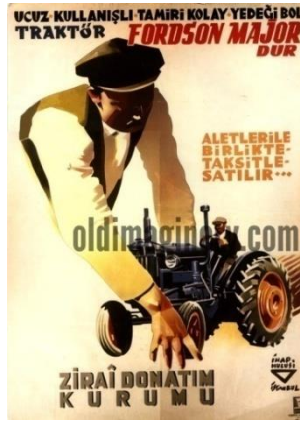
Türk grafik tasarım çalışmalarının tarihine inildiğinde tezhipler ve minyatürler karşımıza çıkmaktadır. İbrahim müteferrika'nın matbaayı getirmesi ile çalışmalar ortaya çıkmıştır. Matbaanın bulunması ile birlikte afişler duvar resimlemelerinden basılı ortama geçmiştir. Hızla gelişimi ile birlikte ise sayısız renkler ve boyutlarda afişler düzenlenmeye başlamıştır.



**Görsel 15: İlk matbaa makinesi**

Türkiye’de afiş tasarım tarihi, Cumhuriyet dönemi öncesine kadar indiği bazı belgelerle kabul edilmiş olsa da Cumhuriyet döneminin ilk yıllarında dış ülkeler ile yapılan ticaretin artmasıyla yabancı kaynaklı afişlerde kendini göstermeye başlamıştır.

1925’li yıllarda İhap Hulusi Görey 'in yapmış olduğu çalışmalar Türk afiş sanatının temellerini oluşturmuştur. Bu sebeple İhap Hulusi Türk afiş sanatının kurucusu olarak bilinmektedir. İhap Hulusi'nin çalışmalarına bakıldığında çoğunlukla fotoğraflardan yararlandığı görülmektedir.



Görsel 16: İhap Hulusi Görey’ e ait afiş çalışması

Eğitim hayatını Almanya’da tamamlayan İhap Hulusi, Türkiye’ye dönüş yapmış ve Türk afiş sanatının kurucusu olmuştur. İhap Hulusi Cumhuriyet dönemi sanatçısı olmasına rağmen Osmanlıya ait eski Türkçe ile de tasarımlar yapmıştır. 1925’ten 1950li yıllara kadar Türkiye’de en çok afiş üreten sanatçı olmuştur.

İhap Hulusi den sonra ise Türk afiş sanatının tanınan ikinci ismi Mithat Özar'dır. Mithat Özar 1927 yılında Güzel Sanatlar Akademisi'nin başına getirilmiş ve Türk afiş tarihinin ilk eğitimcisi olarak bilinmektedir.



Görsel 17: Mithat Özar'a ait afiş örnekleri

1930-45 yılları arasında Türkiye'de afiş sanatını Faruk Morel, Tarık Uzmen gibi sanatçılar temsil etmişlerdir. 1946 yılında ise Türkiye'de çok partili bir dönem başlamıştır. çok partili sistemin ortaya çıkması ile birlikte siyasetçilerde hizmet ve tanıtım alanlarında afiş kullanmaya başlamıştır. Türkiye'de siyasal afişlerin kullanımının bu dönemlerde ortaya çıktığı görülmektedir.

1950'li yıllarda ise Devlet Tadbiki Güzel Sanatlar Okulu açılmıştır. Mesut Manioğlu, Selçuk Önal gibi sanatçılar bu dönemde adı bilinen sanatçılardır. Buldukları döneme kıyasla daha Çağdaş çalışmalar ortaya çıkarmışlardır.



Görsel 18-19: Mesut Manioğlu afişleri  
( T.C. Devlet Hava Yolları – Gripin)

1960'lı yıllardan sonra Türk sanayisi hızlı bir gelişime girmiş ve bu dönem afiş sanatında gelişimine katkı sağlamıştır. Hemen hemen her alan ve konu üzerinde afiş üretimine başlanılmıştır.

Yurdaer Altıntaş ve Mengü Ertel 1960'lı yıllarda dikkat çeken sanatçılar olmuşlardır. Bu iki sanatçı afiş sanatının gelişiminde Türkiye'de ve yurtdışında önemli çalışmalara imza atmışlardır. Cumhuriyet döneminden 1980'li yıllara kadar hızla gelişim gösteren afiş sanatı, günümüze kadar ulaşmış hala da devam etmektedir. Sait Maden, Turgay Betül, Sadık Karamustafa gibi birçok sanatçı afiş üzerinde çalışmalar yapmış Türk sanatçılardır.

### **3.4.Afiş Tasarım Teknikleri**

Bir afiş tasarımı hazırlanırken birçok farklı yöntem kullanmak mümkündür. Bu teknikler:

#### **3.4.1. İllüstrasyon Tekniği**

“İllüstrasyon tekniği tasarımcının yaratıcı gücünü, kalem ve fırçaya hâkimiyetini ortaya çıkaran bir çalışma türüdür. İnsanlara daha ilgi çekici gelen bir özelliği vardır. Sulu boya türlerinin tümü, kuru boyalar, pastel, guaj boya, akrilik boya veya püskürtme boya çeşitlerinden birini kullanmak mümkündür” ( Kaplan, 2015: 69 ). Bu teknik çizim, boyama araçlarıyla birlikte bilgisayar ve fotoğraf gibi araçlarla da gerçekleştirilebilir. Bir konuyu resimleme ile anlatım şekildir. İllüstrasyon tekniği ile hazırlanan afişler daha kolay dikkat çeker. Bunun sebebi ise tasarımcı bu teknik içerisinde özgürce davranabilir tasarımı zenginleştirebilir.

“Kültürel afiş uygulamalarında kullanılan illüstrasyon tekniği hedef kitlesinde son derece dikkat çekici ve akılda kalıcı etkiler bırakmaktadırlar. Öyle ki izleyici bir tiyatro oyununu veya sinema filmini tercihi sırasında bu kültürel olguları yansıtan afiş tasarımlarına özellikle dikkat etmektedir” ( Deliduman- Çakmak, 2017: 313 )

İllüstrasyon tekniği ile yapılan afişlerde, afiş ortaya çıkmadan önce belirli aşamalardan geçer. İlk olarak eskiz ( taslak) çalışmalar üretilir. Bu çalışmalardan biri belirlendikten sonra çalışma üzerine sulu boya, guaj boya, akrilik gibi farklı çeşitlerde boyalar kullanılabilir. Afişte ışık, beyaz ve siyah ton aralığında sağlanır. Başlık, metin gibi yazınsal alanlarda elle yazmak gibi bir zorunluluk söz konusu değildir. İllüstrasyon

tekniki dijital ve resimleme olarak iki farklı şekilde kullanılabilir. Tasarımcı geleneksel resim tekniği ile hazırladığı çalışmayı dijital ortamda düzenleyip sunabilmektedir. Günümüzde İllüstrasyon çalışmaları dijital alanda oldukça artış gösterirken tablet aracılığı ile yapılan çizimler sıkça karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 20: İllüstrasyon Tekniği ile hazırlanmış afiş örneği



Görsel 21: İllüstrasyon Tekniği ile hazırlanmış afiş örneği

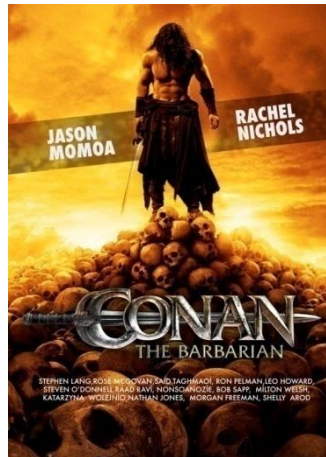
### 3.4.2. Fotoğraf Tekniği

Afiş tasarımında fotoğraf tek başına kullanılabilirken diğer tekniklerle bir arada da kullanılabilir. Günümüzde sıkça kullanılan tekniklerdir. Fotoğraf ile birlikte mesaj doğrudan iletebilir. Ayrıca fotoğraf doğru kullanılırsa slogandan daha etkili olabilir. Bu nedenle afişte kullanılacak fotoğraflar oldukça önemlidir. Günümüzde

sık kullanılan tekniklerden biridir. Afişte kullanılan fotoğraf üzerine de tasarım yapılabilir. Yazı bulunabilir. Bilgisayar ortamında hazırlanan afiş türlerindedir.



**Görsel 22: Fotoğraf Tekniği ile hazırlanmış afiş örneği**



**Görsel 23: Fotoğraf Tekniği ile hazırlanmış afiş örneği**

### 3.4.3. Baskı Tekniği

Afiş tasarımında kullanılan bu teknikte yapılan çalışmalar daha fazla dikkat gerektiren çalışmalardır. Yapılan hataları geri almak diğer tekniklere göre daha zordur. Baskı tekniği ile hazırlanan afişlerde seri çıkarmak mümkündür.





Görsel 24 - 25: Baskı Tekniği

#### 3.4.4. Tipografi Tekniği

Tipografi afişi şekillendiren en önemli unsurlardandır. Afişte kullanılan her harf ritmik bir unsurdur. Tipografik afişlerde dikkat edilmesi gereken husus okunaklılığın sağlanabilmesidir. Doğru font ve ölçü kullanılmalıdır. Tasarım içerisinde birçok farklı yazı karakterinin kullanılması tasarımı olumsuz etkileyebilir.



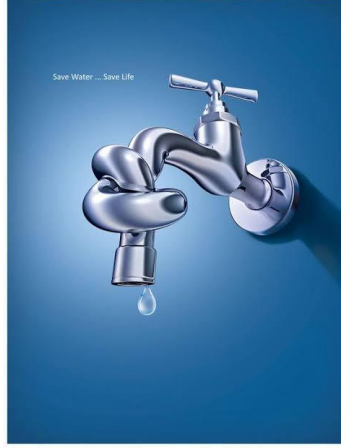
Görüntü 26: Tipografi Tekniği ile yapılmış afiş tasarımı



Görüntü 27: Tipografi Tekniği ile yapılmış afiş tasarımı

### 3.4.5. Bilgisayar Tekniđi

Bilgisayar ortamında hazırlanan afişler de farklı alternatifler üretmek mümkündür. Tasarımda oluşan hata, tasarımcı tarafından daha kolay geri alınabilir. Günümüzde en yaygın kullanılan tekniktir. Fakat tasarımcı programları hakim olmalıdır. Unutulmaması gereken husus ise bu tasarımda bilgisayar sadece bir araçtır.



**Görsel 28: Bilgisayar Tekniđinde hazırlanmış afiş örneđi**

### 3.4.6. Karışık Teknik ile Tasarım

Her türlü tasarım ürününün birlikte kullanılması ile ortaya çıkan bir tekniktir. Örneđin; fotoğraf, kolaj, illüstrasyon, boyalar... gibi. Bu teknikteki en önemli unsur uyumdur.



**Görsel 29: Karma Teknik kullanılarak hazırlanmış afiş örneđi**



### 3.5. Afiş Türleri

Afişler kendi içerisinde sergilendikleri alana göre ve konularına göre olmak üzere 2 farklı şekilde incelenmektedir.

#### 3.5.1. Sergilendikleri Alana Göre Afişler

Afişler iç ve dış mekân afişler olmak üzere ele alınmaktadır.

##### 3.5.1.1. Dış Mekân Afişler

Büyük boyutlarda hazırlanan dış mekân afişleri; ilan panolarına, dış cephe binalara, duraklara ve duvarlara göre hazırlanabilmektedir. Dikkat çekme özelliği fazla olan bun afişler ulaştığı hedef kitle sayısı iç mekân afişlere kıyasla daha fazladır. Fakat izlenim süresi bakımından ise daha azdır. Bu sebeple dış mekan afişler hazırlanırken yazınsal alanlar az, görsel alan daha çok olacak şekilde hazırlanmalıdır.



Görsel 30: Dış Mekan Afiş Örneği ( Billboard)

##### 3.5.1.2. İç Mekan Afişler

İç mekan afişleri koridor, salon, lobi gibi bina içlerine asılmaktadır. Uzun süre görülebilir özelliğine sahiptir. İç mekan afişlerde afiş konusunu destekleyici nitelikte açıklamalar kullanılabilir.



Görsel 31: İç Mekan Afiş Örneği

### 3.5.2. Konularına Göre Afişler

“Afiş, ister iç ister dış mekanda kullanılmak üzere tasarlansın, bağlı bulunduğu mesajı verme misyonundan dolayı kitlelere yönelik atılımlar yapar. Mesajın taşıdığı anlam, kitlenin algılaması ve işlevine sınıflandırıldığından son derece net bir bölünme ortaya çıkar”(Akt:Kaplan, 2015: 76). Duyuru ve tanıtım işlevinde kullanılan afişler sosyal, siyasal, reklam (ticari) ve kültürel olmak üzere 4 ayrı başlık altında incelenebilir.

#### 3.5.2.1. Sosyal Afişler

Sosyal içerikli afişlerde sanatsal niteliklere rastlamak daha düşük ihtimallidir. Bu tür afişlerdeki konu olumlu olabileceği gibi olumsuz da olabilir. Genellikle halkı uyarıcı niteliğe sahiptir. Örneğin; Sağlık Bakanlığı tarafınca hazırlanır. “Sağlık, ulaşım, sivil savunma, trafik, çevre gibi konularda eğitici ve uyarıcı nitelikteki afişlerin yanı sıra, politik bir düşünceyi ya da siyasi bir partiyi tanıtan afişler ise sosyal afişler grubunda yer alır” (Becer, 2009: 202).



Görsel 32: Sağlık Bakanlığı Afişi

Halkın dikkatini çekerek bu doğrultuda farkındalık yaratmak sosyal afişlerin amaçları arasında yer almaktadır. Sosyal afişler bilgilendirici niteliğe sahip olmakla birlikte, yaptırım gücü yüksek, hedef kitlenin davranış değişikliğine bir kılavuz ve yol göstericidir.



Görsel 33: Sağlık Bakanlığı Sosyal Afiş örneği (2)

Sosyal afişlerde hedef kitleye psikolojik yaklaşımlar sergilenir. Sağlıklı bir iletişim kurmak amaçlanır. Bu alanda yapılan tasarımlarda ‘samimiyet’ duygusu en önemli detaydır. Slogan seçiminde bu durum dikkat edilmelidir. Tasarım sade ve içten olmalıdır. Hedef kitleyi yoran tasarımlar hazırlanmamalıdır. Slogan afişte en etkili alan olmalıdır.

Görüntü 33’de Sağlık Bakanlığı tarafından hazırlanan afişte tütün kullanımının insan yaşamında ve vücudundaki etkisinden bahsedildiği görülmektedir. Tasarımda verilmek istenilen mesaj açıkça belirtilmiştir.

#### 3.5.2.2. Siyasi Afişler

Siyasi partilerin tanıtımında hazırlanan afişler, seçmen oyu toplamayı amaçlamaktadır. Siyasi partilerin sıkça kullandığı tanıtım biçimidir. Ülke genelinde kullanılır. Bu sebeple afiş genelde doğru bir tanıtım aracı sayılmaktadır. Çünkü afişler maliyet oranı daha düşük olan ve daha fazla alanda kullanılabilen tanıtım aracıdır.



Görsel 34: 1977 Seçimlerinden afiş örneği

Siyasi afişlerde en önemli faktör güven verici ve ikna edici olmasıdır. Genellikle seçim dönemlerinde hazırlanır. Siyasi partilerin miting alanlarında veya parti binalarında da karşımıza çıkabilmektedir. Siyasi afişlerin ikna edici özelliği daha yüksek olmalıdır. Afişte kullanılan tüm öğeler halkın geneline hitap ettiğinden dolayı sade anlaşılır ve çarpıcı olmalıdır. Siyasi parti afişlerinde hedef kitle partiye oy verenler, partiye oy vermeyenler ve tarafsızlar olarak ele alınır. Amaç ise partiye oy veren kişilere karşı olumlu bir tavır sergilerken, partiye karşı nötr olan kişilerden oy toplayabilmek, karşıt görüşü ise yıkabilmektir. Ayrıca siyasi afişlerde genellikle karşıt partileri çürütme ve yıpratma politikası uygulanır. Savaş afişleri ise 1. Dünya Savaşı ile kendisini göstermiştir. Bu savaş dönemi içinde hazırlanan afişler günümüze kadar ulaşmış olan siyasal afişlerin temelini sağlamaktadır. O dönemde hazırlanan afişler genellikle halkı bilgilendirme, halkı savaşa çağırma veya savaşa son verilmesi gibi konulardır.



**Görsel 35: 1. Dünya Savaşı sonrasında İtalya’da hazırlanan afiş**

Görsel 35’deki afiş 1. Dünya Savaşı sonrasında İtalya’nın savaşta saf değiştirmesi sonucunda İngiliz, Amerikan ve Fransız bayraklarını kullandığı bu afişte kendi halkına yeni dostlarını tanıtmak amacıyla hazırlanmıştır.

### 3.5.2.3. Ticari (Reklam) Afişleri

Bir ürün veya hizmeti tanıtan bu afişlerin en önemli amacı satışı artırmaktır. Ticari kaygı ve rekabet yüksektir. Sanayi, gıda, moda gibi birçok sektörde kullanılmaktadır. Tasarımcı genel olarak müşteri odaklı çalışmaktadır. Hedef kitleyi etkilemek ve güven duygusunu aşlamak oldukça önemlidir. Bunun yanı sıra hedef kitle üzerinde merak duygusu uyandırılmalıdır.



**Görsel 36: Ford Markasına ait reklam afişi**



**Görsel 37: Torku Markasına ait reklam afişi**

Bir hizmetin veya ürünün tanıtımında kullanılan ticari afişler farklı birçok sektörde karşımıza çıkabilmektedir. Gelişen teknoloji ile birlikte ürün ve hizmetler arası rekabet giderek artmaktadır. Bu artışla birlikte reklam oldukça önemli bir hal almaktadır. Burada tasarımcılara büyük önem düşmektedir. Tüketici ilişkisi bulunan bu alanda tüketiciyi etkilemekle birlikte eldeki ürün veya hizmeti marka haline getirmek amaçlanır.

Görüntü 36'da Ford markası bu reklam kampanyasında otomobil şehri dolaşan kâşiflerden biri olarak gösterilmiş. Görüntü 37'de ise Torku markası doğal süt sloganını destekleyici arka plan kullanmıştır.

#### 3.5.2.4. Kültürel Afişler

Kültürel afişler; sinema, tiyatro, festival, sempozyum gibi etkinliklerin tanıtımında ve bunların duyurusunda hazırlanan afişlerdir. Tasarımcı her alanda özgürdür. Hedef kitlesi bellidir. Kültürel afiş, çeşitliliği itibariyle diğer afişlerden daha kapsamlıdır.

Tasarımcının bu alanda hedef kitlesi daha belirgindir. Hedef kitlesi belli olan bir tasarımda ise tasarımcı mesajını ulaştırmak da daha kolaylık görür.

“Kültürel afişler; tiyatro afişleri ve sinema afişleri, sosyal afişler; siyasi afişler ve sosyal sorumluluk kampanya afişleri, reklam afişleri; kurumsal reklamcılık afişleri ve moda, gıda, turizm ve endüstri afişleri, vs. afişleridir” (AKT: Ceylan İ.G.& Ceylan H. 2015:71).



**Görsel 38: Tiyatro yarışması için hazırlanmış afiş örneği**

Kültürel afişlerde tasarımcı kullandığı imgelerin, kültürel anlamlarını bilmeli ve bu doğrultuda kullanmalıdır. Sinema, sempozyum, seminer, tiyatro gibi birçok afiş türünü barındırmaktadır. İçinde estetiklik bulunduran ticari kaygının daha arka planda olduğu afişler bütünüdür. Sanatsal faaliyetler bu afiş türü içerisinde yer almaktadır.



**Görsel 39: Sempozyum afişi**

Görüntü 39'da Milli Mücadele ve Edebiyat konulu sempozyum afişi kullanılan Türk bayrağı ve kitaplarla desteklenerek sade bir çalışma oluşturmuştur.

## 4. TİYATRO, ÇOCUK TİYATROSU VE TİYATRO AFİŞLERİ

### 4.1. Tiyatro

Tiyatro, içerisinde bulundurduğu toplumu ve kültürü yansıtan önemli bir parçadır. Kültürel oluşuma katkı sağlayan, düşündürerek eğlendiren aynı zamanda bilinçlendirerek eğiten bir sanat dalıdır.

Tiyatroya, “içinde sosyal ve kültürel değerler barındıran, bulunduğu toplumdan etkilenen ve toplumu da etkileyen, gücünü ve besin kaynağını yaşamdan alan ve buna kendi gücünü katarak yine yaşama veren, bütün sanatların en eskisi ve en toplumsalı” olarak tanımlayan Ankara Devlet Tiyatrolarında eski dramaturg ve yönetmen yardımcısı olan Oğuz Budak, aynı zamanda tiyatronun eski olmasının geleneksel niteliğini sürdürmesine, toplumsal olmasının da yansıttığı toplumla birlikte gelişip değişmesine yol açtığı bir sanat olayıdır (*Budak, 1996, s. 4*) sözüyle tanımlamaktadır (Akt. Bulduk, 2011:4).

Tiyatroya ait tanımlar genel olarak; tiyatrolar bulunduğu toplumun kültürel yapısıyla gelişim gösteren bir bilinçlendirici, yol gösterici veya uyarıcı nitelikte karşımıza çıkan sahne sanatıdır, olarak belirtildiği tanımlar karşımıza çıkmaktadır. Tiyatronun anahtar kelimesi ise oyundur.

Tiyatro; hayatın içinden kesitleri sanatsal bir çerçeve içerisinde izleyiciye (seyirci) sunan bir sanat dalıdır. Daha önceden belirlenmiş bir metine sahiptir. Metin dışı doğaçlamalar tiyatrodaki kullanılabilmektedir. Tiyatro oyunculuğu dizi, film oyunculuğuna kıyasla daha fazla dikkat gerektirir. Çünkü hatayı telafi etmek zordur ve baştan tekrarlanması mümkün değildir. Tiyatro eserleri yazarın değil, oyuncuların ağzından çıkan sözlerdir.

Tiyatrolar bulunduğu toplumun kültürel yapısıyla gelişim gösteren bir daldır. Bilinçlendirici, yol gösterici veya uyarıcı nitelikte karşımıza çıkan sahne sanatıdır.

## 4.2. Türk Tiyatro Tarihi

Kendi tiyatromuzu Batı tiyatroları ile kıyasladığımızda tarihi olarak daha kısa fakat daha inişli-çıkışlı olarak görebilmekteyiz. Türk tiyatrosu daha dinamik bir çerçeve içerisinde gelişim göstermiştir. Türk tiyatrosu, Karagöz-Hacivat, orta oyunu, meddah, köy seyirliği ve gölge oyunu gibi geniş çerçeveli bir alanı kapsamaktadır. Tüm bu oyunlar tiyatro adı kapsamında geçmektedir.



Görsel 40: Karagöz Hacivat Oyunu

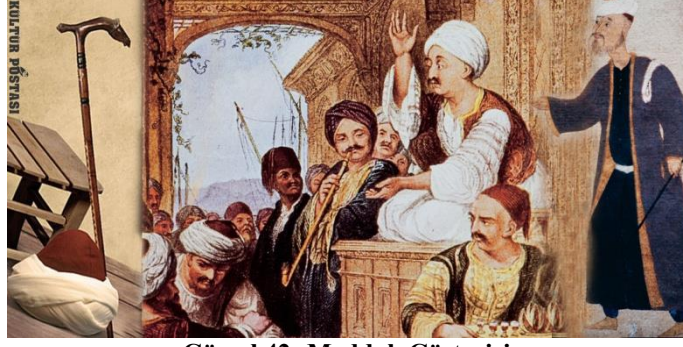
Türk tiyatro tarihinde geniş bir yer kaplayan, aynı zamanda gölge oyununun bir çeşidi olan Hacivat ve Karagöz oyunu karşılıklı konuşmalar ve taklitleri içerisinde barındıran iki boyutlu bir oyundur.



Görsel 41: Orta Oyunu

Orta oyunu denilince akla Pişekâr ve Kavuklu gelmektedir. Orta oyunu isminden de anlaşılacağı üzere halkın ortasında açık bir alanda oynanan oyundur.





**Görsel 42: Meddah Gösterisi**

Büyük bir toplum önünde hikâyeler anlatır, taklitler yapar, çeşitli kılıklara girer, bu oyunun adına meddah oyunu denir.



**Görsel 43: Köy Seyirliği**

Köy seyirlik oyunları içerik bakımından orta oyununa benzerdir. Halkın düğün, şenlik, hasat dönemi, baharın gelişi gibi zamanlarda düzenledikleri oyunlardır.



**Görüntü 44: Gölge Oyunu**

Gölge oyunu, iki boyutlu tasvirlerin bir ışık kaynağından yararlanarak, bir nesnenin görüntüsünün yansıtılması ile oynanan oyunlardır.

Türk tiyatrosu geleneksel tiyatro ile eski dönemlere dayanmaktadır. Şüphesiz Türk tiyatrosu tarihine inildiği takdirde geleneksel tiyatro göz ardı edilemez. Tiyatro tarihimizde Batılılaşmaya adımlar Tanzimat dönemi padişahları ile kendini göstermeye başlamıştır. Tarihimiz boyunca görülen Türk tiyatrosu Cumhuriyet dönemi tiyatrosuna ışık tutmuştur. Mustafa Kemal Atatürk'ün sanata ve sanatçıya verdiği önemle gelişimine devam etmiştir. İbrahim Şinasi Efendi'nin 'Şair Evlenmesi' adlı eseri ilk Türkçe oyun olarak kabul edilmiş ve Dolmabahçe Sarayı'nda sergilenmek üzere hazırlanmıştır. Bu dönemler içerisinde ülkemizdeki elçilikler kendi ülkelerinden tiyatro oyun ve oyuncularını sahne alması için ülkemize getirerek tiyatromuzun gelişimine destek vermişlerdir.



Görsel 45: Şair Evlenmesi

Türk tiyatrosu genel olarak ele alındığında Cumhuriyet dönemi bazı araştırmacılar ve kaynaklara göre başlangıç kabul edilmiştir. Cumhuriyet döneminde birçok köklü değişime gidilmiş ve bu değişimler sanat anlayışını da doğrudan etkilemiştir. Mustafa Kemal Atatürk, çağdaş kültürel bir yapıyı oluşturmak adına Batılılaşma adına adımlar atmıştır. 'Sanatsız kalan bir milletin hayat damarlarından biri kopmuştur demektir' sözünden sanata ve sanatçıya verdiği önemi görebilmekteyiz.

1930'lu yıllarda Türk tarihinde bulunan destanlardan, halkın efsanelerinden ve kültüründen yararlanarak eserler ortaya çıkmıştır. Bu eserlere örnekler verecek olursak;

- Halit Fahri Ozansoy: On Yılın Destanı ( 1933 )

- Faruk Nafiz Çamlıbel: Kahraman, Bir Ülkü Yolu ( 1932-33 )
- Necip Fazıl Kısakürek: Tohum ( 1933 )
- Reşat Nuri Güntekin: İstiklal ( 1933 )
- Peyami Safa: Gün Doğuyor ( 1937 )

gibi birçok örnek eser ve sanatçı saymak mümkündür. Örnekte saydığımız oyunlar ve genelinde; savaş yılları, tarih, batılılaşma, Türk ırkının yüceliği, Atatürk gibi farklı türlerde eserler ele alınmıştır.

1946-1960 yılları arasında çok partili sistemin etkileri tiyatro sanatında da görülmeye başlanmıştır. Özel tiyatrolar diğer şehirlere ulaşarak yaygınlaşmaya başlamış, devlet tiyatroları kurulmuştur. İlk devlet tiyatrosu 1940 yılında kurulmuştur. Tüm bu gelişmeler 1960 yılı ve sonrası için büyük adım olarak nitelendirilmiştir.

1960'lı yıllardaki en önemli faaliyet ise Akademik Tiyatro Eğitimi'nin kurulmasıdır. "70'li yılların ortalarından bu yana, Muhsin Ertuğrul'un gerçekleştirmediği Bölge Tiyatroları projesinin yerine geçmek üzere, Devlet Tiyatroları'nın ülke düzeyinde yaygınlaştırılması gündemdedir. 1985'te Adana Devlet Tiyatrosu yerleşik düzene geçip sürekli oyun sergilemeye başlamış, 1988'de Trabzon ve Diyarbakır Devlet Tiyatroları kurulmuştur. 1998'de ise Sivas, Van, Erzurum, Konya DT sahneleri, 1993'te Antalya DT, açılmıştır. (DT.'nin yerleşik sahnelerde sürekli olarak etkinlik sunduğu kentlerin sayısı günümüzde 20'yi aşmıştır; yurt düzeyindeki DT sahnelerinin sayısı ise 60'ı bulmuştur. Bu sahneler ayrıca 30 dolayındaki ilde turne hizmeti vermektedir)" (Yüksel, A. 2013: 200).



**Görsel 46: Ankara Devlet Tiyatrosu**

### 4.3. Çocuk Tiyatrosu

Çocuklar dünyaya geldiği andan itibaren çevresindeki olan biteni inceler ve taklit eder. Gelişim çağındaki çocukların sanatsal faaliyetlerde bulunması gelişimi açısından önemlidir. Tiyatro ise bu faaliyetlerden birisidir.

Çocuklardaki taklit etme bir nevi öğrenme biçimidir. “Çocuklara estetik zevk, sanatsal ifade ve sosyal gelişim açılarından yararlı olan sanat dalı olarak çocuk tiyatrosu, okul tiyatrosu ve eğitimde tiyatro biçimlerinde uygulamaya konulmuş başlı başına bir sanat alanıdır. İşlevi açısından çocuk tiyatrosu, estetik özelliklerinin ötesinde eğiticilik işlevini de üstlenmektedir. Estetik ve etik değerlerle sanatsal nitelik kazanan çocuk oyunlarının eğitim ortamlarında kullanımı, çocuk tiyatrosunun uygulanışından başka bir şey değildir” ( Maden, 2010:235).

Çocuk tiyatroları, çocukların sanatsal çerçeve içerisinde kendilerini tanımlarını, ufuklarını açmalarını ve üretkenliklerini artırmayı sağlar. Çocuk tiyatrolarında çocuklar seyirci olmanın yanında oyuncu da olabilmektedir. Oyun içerisinde çocuklara roller verilmesi, çocuğa kendine başka bir pencereden bakabilme fırsatı verir. Empati sağlayabilmesi gelişir. Özgüvenini sağlamada büyük rol oynar. Bu sayede çocukların diksiyonu ile birlikte kendini ifade etme becerisi de büyük oranda gelişir. Çocuk algısı bir yetişkine kıyasla daha net ve belirgindir. Bu durum çocuk algısını daha seçici kılmaktadır. Bu sebeple çocuk tiyatrolarının hazırlanması daha fazla özen ve dikkat gerektirir.

- Gerek metin yazarı gerekse sahne tasarımcısı çocukların ruh halini anlayan, onların gözünden dünyayı görebilen ve onları seven insanlar olmalıdırlar.
- Oyundaki metinsel alanda diyaloglar kısa ve anlaşılır olmalıdır. Uzun diyaloglar çocuklarda dikkat bozukluğuna neden olabilir. Bu durumda ise çocuk algısı oyundan kopar ve sıkılabilir.
- Çocuk tiyatrosundaki oyunların konuları bilgi ağırlıklı olmamalıdır. Çocuklar algılayabildiği şeyleri kendilerine örnek alırlar.
- Hareket yoğunluğu olan oyunlar tercih edilmelidir.

- Çocuk tiyatroları psikolog ve pedagogların gözetiminde hazırlanan oyunlar olmalıdır.
- Ayrıca gelecek nesillerin gelişimine ve beğenisine hitap eden bu alan nitelik bakımından yetişkinlere hazırlanan oyunlarla aynı niteliğe sahip olmalıdır.

Çocuk tiyatrolarının; eğitici, eğlendirici, öğretici ve eleştirici olmak üzere dört anahtar noktasının olduğunu söyleyebiliriz. Çocuklar kendilerini eğlendiren şeylere karşı daha yatkındırlar. Bu sebeple çocuk tiyatroları kişilik kazanmasını sağlamada onları sıkmadan, eğlendirerek öğretmeli ve onların daha önceki bilgi ve değerlerine eleştirel bakabilme özelliği kazandırabilmelidir.

“Bir grup çocuğa “tiyatro yapalım mı” gibi bir soru yöneltildiğinde her zaman büyük heyecanla kabul görür, çünkü çocukluk dönemi ve tiyatro birbiriyle içiçedir. Bunun nedeni tiyatronun temelinde “oyun”un olması ve çocukların yaşamında da oyunun önemli bir yer tutmasıdır. Çocuk kendini özgür hissettiği her ortamda oyun oynar. Çocuk ve tiyatro “oyun oynama” ortak noktasında herhangi bir yol göstericiye ihtiyaç duymadan buluşurlar” (Kuyumcu,2012:115).



**Görsel 47: Çocuk Tiyatrosu**

Çocuk tiyatroları, çocuğun iç dünyasına giden ve hayatın içinden kesitleri bulunduğu gelişim dönemine uygun bir üslupla ulaşan oyunlardır. Çocukların özgüvenini artırmak adına onlara ufak sahneler verilebilir. Ayrıca çocuklara kendi kimliklerini kazandırma da yararlı olacağı düşünülebilir. Çocukların ufuklarını genişletmekle birlikte onlara yaratıcılığı kazandırmaktadır. Çocukların dış dünyada sosyalleşmelerini kolaylaştırmakla beraber kendini ifade etme gücünü artırmaktadır. Daha öncede

belirttiğimiz gibi tiyatro ‘eğlendirerek eğitime’ yöntemidir. Zihin gelişimi, duygularını öğrenme ve kontrol etme, kimlik arayışını kolaylaştırma, yaratıcı düşünebilme... bütün bunları bir çocuğa onunda hoşnut kalacağı biçimde verebilmenin en doğru yöntemi tiyatrolardır. Çocuk tiyatrosu üzerine daha birçok tanım yapılmıştır. Bu oyunlar çocuklara yönelik olmakla beraber gerek yetişkinler gerekse çocuklar tarafından sahnelenebilmektedir.“Nutku (2006)”ya göre samimi ve zekice ortaya konan bir çocuk tiyatrosunun hedefi 12 yaştan ergenlik döneminin sonuna kadar olan yaş aralığındaki çocukların estetik ihtiyaçlarını gidermektir” (Şaşmaz, 2018:23).

Çocuk tiyatrolarında çocukların eğlendirilerek eğitildiği görülmektedir. Ancak çoğu zaman eğlence kısmı ön plana çıkarken eğitsel yani öğretici özellik arka plana düşmektedir. Çocuk tiyatrolarının çocukların gelişimine uygun özellikte olması gerekmektedir. Bu durumda çocukların yaş düzeyinin önemi ortaya çıkmaktadır. Yaş seviyesine uygun olmayan oyunlar çocuklarda dikkat bozukluğuna yol açabilir. Sonuç olarak ise verilmek istenen, çocuğa verilmeyebilir. Çocuklar, sahnelenen oyunlardaki bir hareketi veya bir sözü kendi hayatına ait hissedebilir. Çocuk tiyatrosu, çocukları sosyal hayat içerisinde eğitirken aynı zamanda onların sanatsal yönünü geliştirir.

Çocuk tiyatroları, çocukların yaş grupları ve cinsiyetleri başta olmak üzere birçok faktörle incelenmelidir. “Çocuk tiyatrosu önemsenmesi gerekli bir tür. Ne yazık ki, ülkemizde henüz olması gereken bir düzeyde değil çocuk tiyatrosu. Nedenlerin başında çocuk tiyatrosunun “çocuksu” tiyatroyla özdeş algılanması gelir. Bir iki topluluğu, beş-on oyunu saymazsak söz konusu algılamayı aşan oyun yok gibi” (Ayvaz, 2014:705).

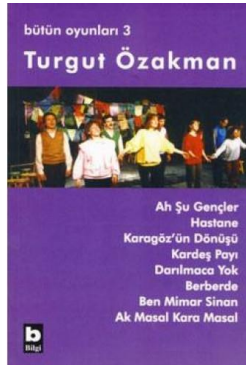
Çocuk tiyatrolarında, çocuğun dünyası gözünde alınarak tüm tiyatro öğeleri dikkatli bir biçimde hazırlanmalıdır. Türkiye’de çocuk tiyatrosu incelenirken, başlangıcının 14 yüzyıla kadar indiğini görebiliriz. Geleneksel Türk tiyatrosunun bir parçası olan Hacivat Karagöz ve Kukla oyunlarının çocuklar tarafından ilgi gördüğü bilinmektedir. Ülkemizde çocuk tiyatrosu ilk kez Meşrutiyet döneminde karşımıza çıkmaktadır.“Meşrutiyet döneminde bu konuda en önemli atılım, devrin Milli Eğitim Bakanlığının (Maarif-i Umumiye Nezareti) ilkokullarda tiyatroyu ders olarak koymuş olmasıdır. Tiyatro, öğretici ve eğitici nitelikleri nedeniyle, "Temsil tarihi" adıyla

"Tedrisat-ı İptidadiye"ye ders olarak kabul edilmiştir. "Mektep Temsillerinin Usul-i Tedrisi" başlıklı talimatname 1915 yılında yürürlüğe girmiştir" ( Samurçay,2008:9)

İsmail Hakkı Baltacıoğlu'nun adımı ile 1908 yılında okullarda tiyatro çalışmalarına başlanmıştır. Kazım Karabekir'in 'Şarkılı İbret' adlı tiyatro oyunu bu çalışma için bir örnek olmuştur. "1935–36 yıllarında ilk ödenekli çocuk tiyatromuzu faaliyete geçirmiş ve bu çocuk tiyatrosu ilk olarak M. Kemal Küçük"ün yazdığı Çocuklara İlk Tiyatro Dersi adlı oyunu sahnelemiştir. Bazı teşviklerle 1935"ten sonra çocuk oyunu yazarların sayısı artmıştır. Ferih Egemen, Sabih Gözen, Mümtaz Zeki Taşkın gibi çocuk oyunu yazarlarının yanında tiyatro oyuncularının da çocuk oyunu yazdığı görülmektedir. Ekrem Reşit, Ragıp Tok, Sami Ayanoğlu, Selahattin Küçük, Nuri Işıl, Azize Tözem, Orhan Asena, Ergun Sav, Celal Balkır, Haldun Marlalı, Ülker Köksal gibi yazarlar çocuk oyunları yazmışlardır" (Maden, 2010:238).

Ülkemizde Şehir Tiyatrosu'nda 1935 yılında başlayan çocuk tiyatrosu günümüze kadar halen devam etmektedir. 1940'lı yıllarda yetişkin tiyatrolarında çocuklara yer verilmeye başlanmış, onlar için özel oyunlarda hazırlanmıştır. "Devlet Tiyatroları bünyesindeki ilk çocuk tiyatrosu çalışmaları 1941 yılından itibaren "Tatbikat Sahnesi" adı altında, düzenli olmamakla birlikte, Ankara Devlet Konservatuari'nin Tiyatro Bölümü tarafından gerçekleştirilmiştir" ( Ayrancı, 2018:180)

Yurtdışında birçok ülkeye baktığımızda çocuklar ve gençler için hazırlanmış oyunları yaş gruplarını ayrılmış şekilde bulabilmekteyiz. Fakat ülkemizde ise bu durum yok denilecek kadar azdır. Gençlere yönelik "Ah Şu Gençler" adlı oyunu hazırlayan Turgut Özakman ülkemiz adına önemli bir isimdir.



Görsel 48: Turgut Özakman – Ah Şu Gençler Oyunu

Sahne sanatları arasında en fazla göz ardı edilen alan şüphesiz çocuk tiyatrolarıdır. Geçmişten günümüze kadar sık sık inişli çıkışlı bir tablo sergilemiştir. Fakat ülkemizde halen gerektiği kadar önemsenmemektedir. Bunun sebebi ise çocuk tiyatrolarının çocuksu nitelik olarak görülmesidir. Bu durum Avrupa başta olmak üzere birçok ülkede bu şekilde değildir.

1960- 1970 yılları arasında 10 adet çocuk oyunun sahnelenmiş, ortalamasını alırsak şayet bir yılda bir oyun gibi bir tablo karşımıza çıkmaktadır. Oysaki çocukların gelişimi, sosyalleşmesi, uyum içerisinde ilişkiler kurabilmesi ve etkinlik içinde bulunabilmesi için oldukça önemlidir.

#### **4.4. Tiyatro Afişleri**

Tiyatro afişinde oyunun adı, oyuncular, oyun tarihi, oyun yeri ve bilet fiyatı bulunur. Afiş herkesin görebileceği bir alanda hedef kitleye ulaştırılır. Tüm bunlar tiyatro afişinin amacını oluşturur.

Tiyatro afişleri diğer afiş türleri içinde en fazla estetik değere sahip afişlerdendir. Tiyatro afişlerinde, tiyatro yazarının kişiliğine rastlamak mümkündür. Aynı zamanda afiş tasarımcısı toplumsal ve tasarımcı kişiliğini gösterebilmektedir. Bir tiyatro oyununda oyuncular, yazar, ekip gibi etkenlerin yanı sıra tasarımcıların katkısı da o oyunun başarısında etkilidir. Bir tiyatro oyununun tanıtımında grafik tasarımcıların rolü büyüktür. Afiş tasarımında oyunla ilişkili olarak istenilen teknik kullanılabilir. Tiyatro afişleri sadece oyunu tanıtmaya amacı güden bir afiş türü değildir. Sanatsal ve estetik kaygı barındıran bir afiş türüdür. Oyun içerisinden ipuçları veya oyun kesitleri afişte verilebilmektedir.

“Genel olarak bir tiyatro afişi, hem oyunun içeriğini, yazarının kişiliğini hissettirmeli hem de afiş tasarımcısının toplumsal konumunu ve tasarımcı kişiliğini yansıtmalıdır. Tiyatro afişlerinde konu ile uyum, oyunun içeriğini en iyi yansıtmaya ve kişiliğin estetik bir unsur olarak kullanılması afişe çekicilik kazandırır” (Gümüştekin, 2012: 65). Oyunun etkileyici bir bölümü veya kişilerin ruh hali afişte kullanıldığında seyircileri oyun içine çekebilmektedir. Afiş seyirciyle iletişim kurabilmelidir.



Günümüz zamanında gelişen teknolojiyle birlikte hemen hemen her şey bilgisayar ortamına geçiş sağlanmıştır. Bu noktada ise tiyatronun önemi daha da fazlalaşmaktadır. Bun durumda doğru orantılı olarak tiyatro tanıtımları da oldukça önem taşımaktadır. Tasarımcılar sadece tanıtımla değil, oyun içersindeki kostüm ve sahne tasarımıyla da ilgilenmektedir. Tanıtımda görev alan tasarımcıların hedef kitlesi izleyicilerdir. Grafik tasarım ilkeleri doğrultusunda ilerler ve izleyiciye mesajı daha etkili bir şekilde verebilmek üzere çalışır.

Türkiye’de tiyatro afişinin kökenine değinildiğinde Osmanlı dönemlerine rastlasakta sanatsal ve kültürel alanda değişimin temeli Cumhuriyet dönemi ile başlar. Bu dönemde ilk afişler tanıtma amacıyla üretilmiştir. Gelişen ekonomi ve endüstri ile ürün ve hizmetlerin tanıtımında da kullanılmaya başlandı. Bu dönem içinde ekonomik sıkıntılardan dolayı tiyatro afişleri arka planda kalmaya devam etmiş ve bu dönem içinde hazırlanan tiyatro afişleri genellikle resim bulunmayan, yazınsal duyurular niteliğinde kalmıştır.

Afişin tiyatrodaki gerçek anlamda sanatsal değer kazandığı yılları 1950’li yıllar olarak sayabiliriz. Tiyatro fişlerinin önce isimleri Turgut Zaim, Hüseyin Mumcu ve Tarık Levendoğlu’dur. 1950’li yıllarda bu sanatçıların devlet tiyatroları için hazırladığı afişleri ulaşmak mümkündür. 1960’lı yıllarda tiyatroların gelişmesiyle tiyatro afişleri üreten sanatçı sayısı giderek artış göstermiştir.

“Tiyatro afişlerinin sanatsal bir kimlik kazanması için ise, 1958’li yılların sonuna doğru gelmemiz gerekmektedir. Bu yıllarda Devlet Tiyatrosunun bazı afişlerinde; Turgut Zaim, Hüseyin Mumcu ve Tarık Levendoğlu gibi imzalara rastlamaktayız. Bu afişler, aslında oyunların sahne tasarımlarını yapan sanatçıların başka çare olmadığından afişlerle de ilgilenmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Diğer taraftan 1959 yılında Devlet tiyatrosundan ayrılarak İstanbul’a gelen Muhsin Ertuğrul, Karaca Tiyatrosunda Kenter kardeşlerle Salıncakta İki Kişi isimli oyununun afişi sanatsal tiyatro afişlerimizin başlangıç tarihini göstermektedir”(Çetin,2005:54).

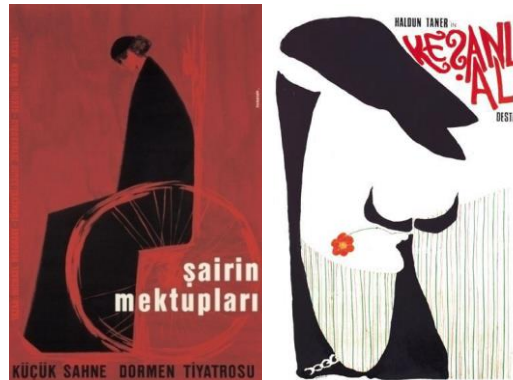


**Görsel 49: Kenter Kardeşler – Salıncakta İki Kişi (1959)**

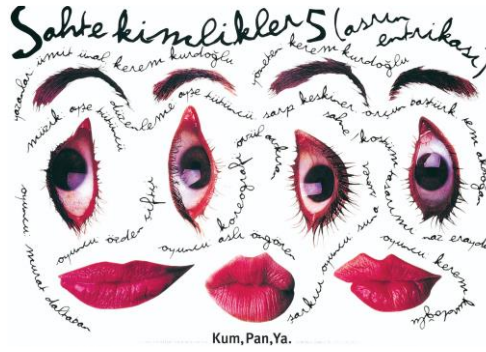
1960'lı yıllardan sonra gelişen ofset baskı tekniği afiş sanatında birçok yeniliği beraberinde getirmiştir. Bu tekniğin gelişimi ile birlikte çeşitli kâğıtlar da baskı yapılmaya başlanılmıştır.

1970'li yıllarda gelişen teknoloji ile birlikte fotoğraf hayatımıza daha fazla girmiş ve afişlerde değişme yol açmıştır. daha önce afişlerde gerçekliğin anlatımında kullanılan illüstrasyon tekniği yerini fotoğrafa bırakmıştır.

İhap Hulusi ile başlayan afiş çalışmaları Mengü Ertel'in yapmış olduğu çalışmalara ilerleme kat ederken özellikle tiyatrodaki Yurdaer Altuntaş, Ahmet Gülerüz ve daha birçok sanatçının katkıları ile zamanla öne çıkmayı başarmıştır. Tiyatro ve film afişlerini karşı karşıya getirdiğimizde, tiyatro afişlerinin asıl amacının bilet satışına yönelik değil de daha çok izleyicilerden beğeni almaya yönelik olduğu görülmektedir. Aynı zamanda daha estetik ve daha kültürel bir seviyeye hitap ettiğini söyleyebiliriz.



**Görsel 50 - 51: Yurdaer Altuntaş (1961) Mengü Ertel – Keşanlı (1967)**



Görsel 52: Bülent Erkmen - Sahte Kimlikler 5 (Asrın Entrikası) oyunu için afiş (1998)



Görsel 53-54: İlhan Bilge (1989) Cemalettin Mutver (1990)

#### 4.4.1. Çocuk Tiyatrosu Afişleri

Türkiye’de tiyatro tanıtımlarının günümüzde izleyiciyi toplama konusunda yetersiz olduğu yapılan araştırma kaynaklarında görülmektedir. Bir ülkenin kültürel tanıtımında tiyatronun rolü önemlidir. Ülkeler arası kültür alışverişinde sanat ürünlerini görebilmekteyiz. Bir ülkenin kültürel gelişimini artırmaya çocuklar üzerinden başlanmalıdır. Çocuk tiyatroları hazırlanırken kurgu ve sahne kadar önemli olan bir konuda oyunun tanıtımıdır.

Çocuk tiyatrosu afişlerinde dikkat edilmesi gereken hususlar bulunmaktadır.

- Tasarımda kullanılan renkler canlı tutulmalı,
- Gereksiz detay ve boşluktan kaçınılmalıdır.
- Afişte kullanılan görseller daha ön planda tutulmalı,
- Harekete geçirici ve uyarıcı nitelikte olmalıdır.

- Tasarımda kullanılan yazı karakteri ve punto hedef kitle seçilen çocuğa göre anlaşılır nitelikte olmalı,
- Afiş kompozisyonu ve mesajı çocuğun algılayabileceği düzeyde olmalıdır.
- Tasarımda düşüncenin çocuğa hangi tasarım tekniği ile anlatılmak istendiği belirlenmelidir.

## 5. BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu bölümünde amaçlar ve problemler doğrultusunda sıralı olarak bulgular ve yorumlar bulunmaktadır. 2010 – 2020 yılları arasında tasarlanmış olan çocuk tiyatrosu afişleri, yöntem kısmında geliştirilen tablo ile belirli kriterler doğrultusunda ele alınmıştır.

Ölçek hazırlamada: Fatma Öznur Bingöl'e ait bir tez araştırmasında kullanılan ölçek kısmen eklemeler ve çıkarmalar yapılarak değiştirilmiş ve bulgular kısmında kullanılmıştır. (Bingöl, F.Ö. 2010:68)

Tabloda bulunan inceleme kriterleri iki bölümden oluşmaktadır. 1. bölümde;

- Oyun Adı,
- Tasarımcı,
- Afiş Türü,
- Afiş Tasarım Tekniği,
- Afiş Boyutu,
- Afiş Basım Tekniği
- Afiş Tasarım Yılı kriterleri bulunmaktadır.

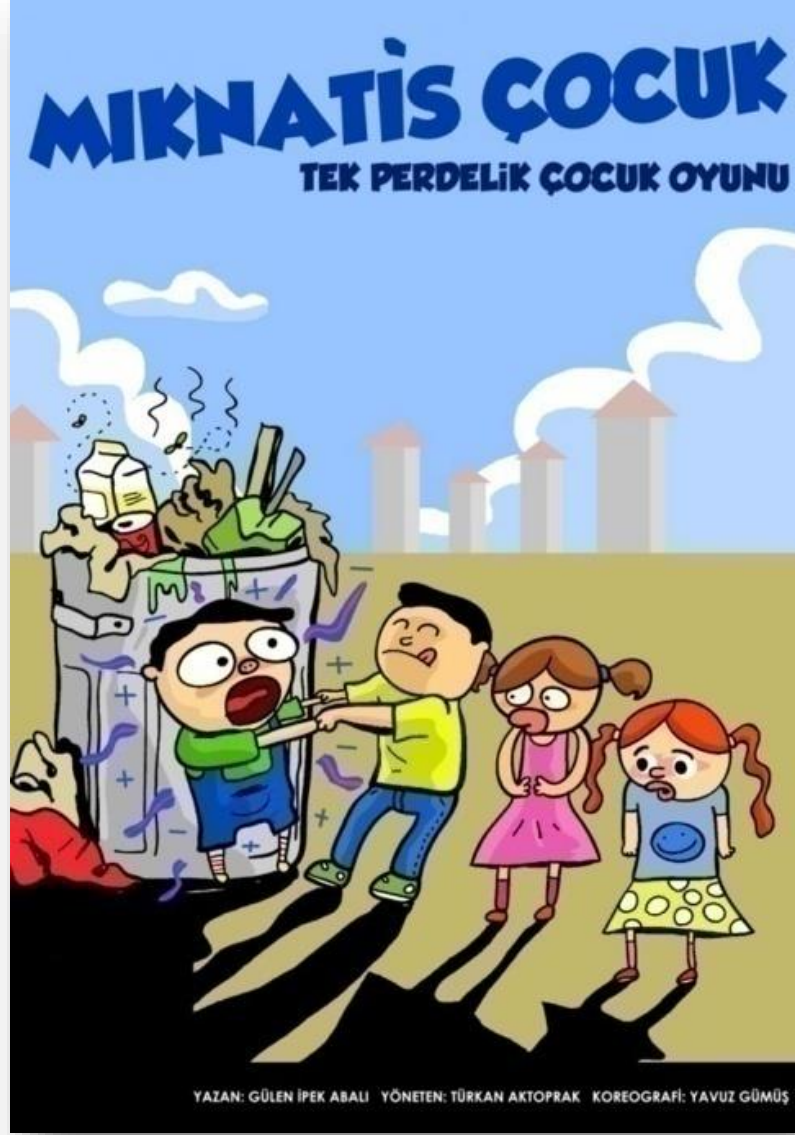
Tablonun 2. bölümünde; grafik tasarım ilke ve elemanlarından;

- Çizgi,
- Renk,
- Doku,
- Biçim,
- Değer,
- Denge,
- Hiyerarşi,
- Tipografi,
- Karşıtlık ( Zıtlık ),
- Bütünlük,
- Vurgu,
- Ölçü ( Orantı )
- Kompozisyon kriterleri mevcuttur.

Bu bölümde bulgular kısmı:İncelenecek afiş + Tablo + Genel İnceleme ve Oyun Özeti olacak şekilde sıralanmıştır.

## 5.1. Örnek Afif Incelemeleri ve Analizi

### AFİŞ 1



Görsel 55

## AFİŞ 1: ‘ Mıknatıs Çocuk ’ Adlı Tiyatro Afışı

Oyun Adı	<b>Mıknatıs Çocuk</b>
Tasarımcı	Tiyatrolar.com
Afiş Türü	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Tekniği	Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniği	Kültürel Afiş
Afiş Tasarım Yılı	2010
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Dik, yatay ve eğik çizgiler mevcuttur.
<b>Renk</b>	Pembe, mavi, sarı, yeşil, turuncu renkleri bir arada kullanılmıştır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir görüntüye sahiptir.
<b>Biçim</b>	Çizgi, geometrik şekiller ve renk ile bir form oluşturulmuştur.
<b>Değer</b>	Kullanılan gökyüzü ve çocuk figürlerinin gölgesi açık koyu etkisi sağlamıştır.
<b>Denge</b>	Simetrik ve asimetrik denge iki şekilde de kullanılmıştır.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel hiyerarşi görülmektedir.
<b>Tipografi</b>	Tek font kullanılmıştır. Simetrik ve asimetrik yerleştirme görülmektedir.
<b>Karşıtlık</b>	Arka plan ve figürlerin yerleşiminde karşıtlık görülmektedir.
<b>Bütünlük</b>	Kullanılan öğeler birbiri ile bütünlük oluşturmaktadır.
<b>Vurgu</b>	Afiş tasarımının vurgu alanı görsellerdir.
<b>Ölçü</b>	Arka planda tekrar oluşturan orantısal benzerlikler bulunmaktadır.
<b>Kompozisyon</b>	Kompozisyon Kapalıdır.

## **AFİŞ 1**

### **GENEL İNCELEME**

Mıknatıs Çocuk adlı çocuk afişi bilgisayar destekli illüstrasyon tekniği ile hazırlanmış bir afiştir. Sıcak renkler ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır

Afişin arka planında birbirini tekrar eden geometrik formlar ve eğik çizgiler mevcuttur perspektif bir görüntü ve hareket etkisi verilmiştir. Renk, çizgi tipografi ve ışık-gölge değerleri ile biçimsel bir yapı oluşturulmuştur.

Simetrik ve asimetric denge bir arada kullanılmıştır. Görsel tasarım alanı afişte sola hizalı olacak şekildedir. Tasarım arka planında simetrik bir yapı bulunurken, illüstre edilmiş görsel tasarım alanında asimetric denge görülmektedir.

Tasarımda görsel hiyerarşi söz konusudur. Görseller arasında orantısal farklılıklar mevcuttur.

Afiş genelinde birden fazla yazı karakteri bulunmaktadır. Oyun başlığı ve alt başlıkta serifsiz (tırnaksız) bir yazı karakteri majiskül biçimde kullanılmıştır, sağa hizalı biçimdedir. Afiş hakkındaki diğer bilgiler kısmı afişin en alt kısmında siyah bir zemin üzerinde beyaz renkte düz serifsiz bir yazı karakteriyle majiskül şekilde verilmiştir.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Televizyonda süper kahramanları izleyen çocuk onlardan etkilenir. Kendisini mıknatıslı zannederek gördüğü demirlere yapışmaya başlar. Kendisi de bu durumdan oldukça rahatsızdır fakat televizyondan etkilendiğini asla kabul etmez. Kendisi yaşlarında 3 arkadaşın çocuğa yardım etmesini ve sorunu çözmelerini konu eder. Bu sayede çocuk televizyonda gördüğü her şeyin doğru olmadığını ve arkadaşlığın ne kadar önemli olduğunu anlar.



AFİŞ 2



Görsel 56

## AFİŞ 2: ‘Küçük Müfettişler’ Adlı Tiyatro Afışı

Oyun Adı	<b>Küçük Müfettişler</b>
Tasarımcı	Kocaeli Bölge Tiyatrosu
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarım Tekniği	Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniği	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2011
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Dik, yatay ve eğik çizgiler görülmektedir. Mavi rengin hâkim olduğu bir afiştir.
<b>Renk</b>	Sıcak tonda renkler daha minimal düzeydedir.
<b>Doku</b>	İki boyutlu parlak bir zemin içerisinde bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	Kıvrımlı dönüşler, geometrik formlar mevcuttur.
<b>Değer</b>	Afişte geometrik alan çevresinde kademeli tonlamada görülmektedir.
<b>Denge</b>	Görsel ve tipografik alanda simetrik bir denge mevcuttur.
<b>Hiyerarşi</b>	Afişte görsel hiyerarşi mevcuttur.
<b>Tipografi</b>	Serifsiz bir fontta, başlık mavi zemin üzerinde beyaz olarak görülmektedir.
<b>Karşıtlık</b>	Afişte bir karşıtlık söz konusu değildir.
<b>Bütünlük</b>	Birbirini tekrar eden dönüşümlü kıvrımlar ve görsellerle bütünlük oluşturulmuştur.
<b>Vurgu</b>	Görsel ve tipografi dengeli şekilde ön plandadır.
<b>Ölçü</b>	Görseller arasında boyut farklılıkları vardır.
<b>Kompozisyon</b>	Yön, aralık ve biçim-zemin ilişkisiyle kapalı kompozisyon mevcuttur.

## **AFİŞ 2**

### **GENEL İNCELEME**

Küçük Müfettişler adlı çocuk tiyatrosu afişinde bilgisayar tekniğiyle birlikte illüstrasyon tekniği kullanılmıştır. Mavi zemin üzerinde yuvarlak geometriksel bir daire (dünyaya benzer) çevresinde ile kıvrımlı dönüşleri olan katmanlar mevcuttur. Katmanlarda mavi-beyaz arasında tonlamalar görülmektedir.

Afiş yatay bir çizgi ile iki parçaya bölünmüştür. Afişin sağ ve sol sınırlarında kız ve erkek çocuk illüstrasyonları verilmiştir. Basite indirilmiş ev, araba, ağaç gibi illüstrasyonlar bulunmaktadır. Görseller arasında orantısal benzerlikler söz konusudur.

Afişte kapalı kompozisyon mevcuttur. Afişte ortaya hizalı olacak şekilde bilgilendirme metni ve tarih verilmiştir.

Afiş başlığı alt bölümde mavi zemin üzerinde beyaz renkte serifsiz bir fontta kullanılmıştır. Afişte soğuk rengin hâkimiyetinin yanı sıra afiş başlığı miniskül karakterlerle kullanılmıştır.

Kocaeli Bölge Tiyatrosu afişin en üstünde ortalı siyah bir renkte majiskül şekilde, yönetmen, dekor ve müzik bilgileri afişin en altında dikey çizgilerle ayrıştırılarak küçük puntolarla yer almaktadır.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Oyunda iki aile vardır ve ailelerin babaları ise vergi müfettişidirler. Fakat bu gizli bir bilgidir. Aileler tatil için bir otele yerleşmişlerdir. Ancak birden gelişen sağlık sorunları oluşmuş çocuklara açıklama yaparak otelden ayrılıp hastaneye gitmişlerdir. İki çocuk otelde yalnız kalmıştır. Çocuklar otelin animasyon grubunda çalışan iki palyaço ile birlikte kaçakçılık olayını ortaya çıkarırlar.

Oyun vergi haftasına yönelik hazırlanmıştır. Oyun sloganı ise ülkemi seviyorum, vergimi veriyorumdur.


## AFİŞ 3

PINAR KİDO ÇOCUK TİYATROSU  
24. YILINDA GURURLA SUNAR...

PINAR  
KİDO  
ÇOCUK TİYATROSU  
24. YIL

# Nasreddin

İnadın Sonu



Yer : Profilo AVM (Salon I)  
Tarih : Cumartesi ve Pazar günleri  
Saat : 11:15

Rezervasyon Tel No: 0212 216 43 69  
0212 216 44 00 (175)

**ÜCRETSİZDİR**

Oyunun Künyesi  
Yazan/Yöneten: Özer Tunca • Dekor - Kostüm: Şakir Demirepçhan • Koroğraf: Tarkan Erkan  
• Müzik: Yör. Doç. Dr. Nadin Yıldız • Klamet: Turgun Çelebi • Bağlama: Günhan Yılmaz • İşk -  
Efekt: Erkan Karabulut • Müstafi: Torkutlu • Oyuncular: Muhammed Bayrak, Ömer Fırat Köker, İpek  
Yılmaz, Burcu Arslan, Mehmet K. Dostay, Cem Şener • Genel Sanat Yönetmeni: Şakir Demirepçhan

Oyunumuz 30 Mart 2011 tarihine kadar sahnelenecektir.

[www.kido.com.tr](http://www.kido.com.tr)

Görsel 57

### AFİŞ 3: ‘Nasreddin’ Adlı Tiyatro Afifi

Oyun Adı	<b>Nasreddin</b>
Tasarımcı	Pınar Kido
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarım Tekniđi	Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Tek.
Afişin Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniđi	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2011
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Yatay, dikey ve eğik çizgiler bulunmaktadır.
<b>Renk</b>	Mavi, kırmızı, yeşil, pembe gibi sıcak ve soğuk renkler mevcuttur.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir görüntüye sahiptir.
<b>Biçim</b>	Çizgi, renk ve formlarla biçimsel bir yapı görülmektedir.
<b>Değer</b>	Afişte kullanılan illüstratif öğeler üzerinde mevcuttur.
<b>Denge</b>	Asimetrik dengeleme yapılmıştır.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel hiyerarşi uygulanmıştır.
<b>Tipografi</b>	Ortaya hizalı, majiskül ve miniskül karakterlerin karışımı ile sağlanmıştır.
<b>Karşıtlık</b>	Afişte kullanılan perde görselinde eğik çizgiler düz çizgilerle kesilmiştir.
<b>Bütünlük</b>	Tasarımda kullanılan öğeler birbiri ile uyum içerisindedir.
<b>Vurgu</b>	Görsel tasarım alanına vurgu yapıldığı görülmektedir.
<b>Ölçü</b>	Kullanılan görseller arasında ve başlıkta boyut farklılıkları görülmektedir.
<b>Kompozisyon</b>	Kapalı kompozisyon mevcuttur.

## **AFİŞ 3**

### **GENEL İNCELEME**

Nasreddin adli çocuk tiyatrosu afişinde; eğik kıvrımlı çizgiler, yatay çizgi ve dikey çizgi bir arada kullanılmıştır. Afişin sağ, sol ve üst kısmı tiyatro sahnesini anımsatan bir perde görseli ile çevrelenmiştir.

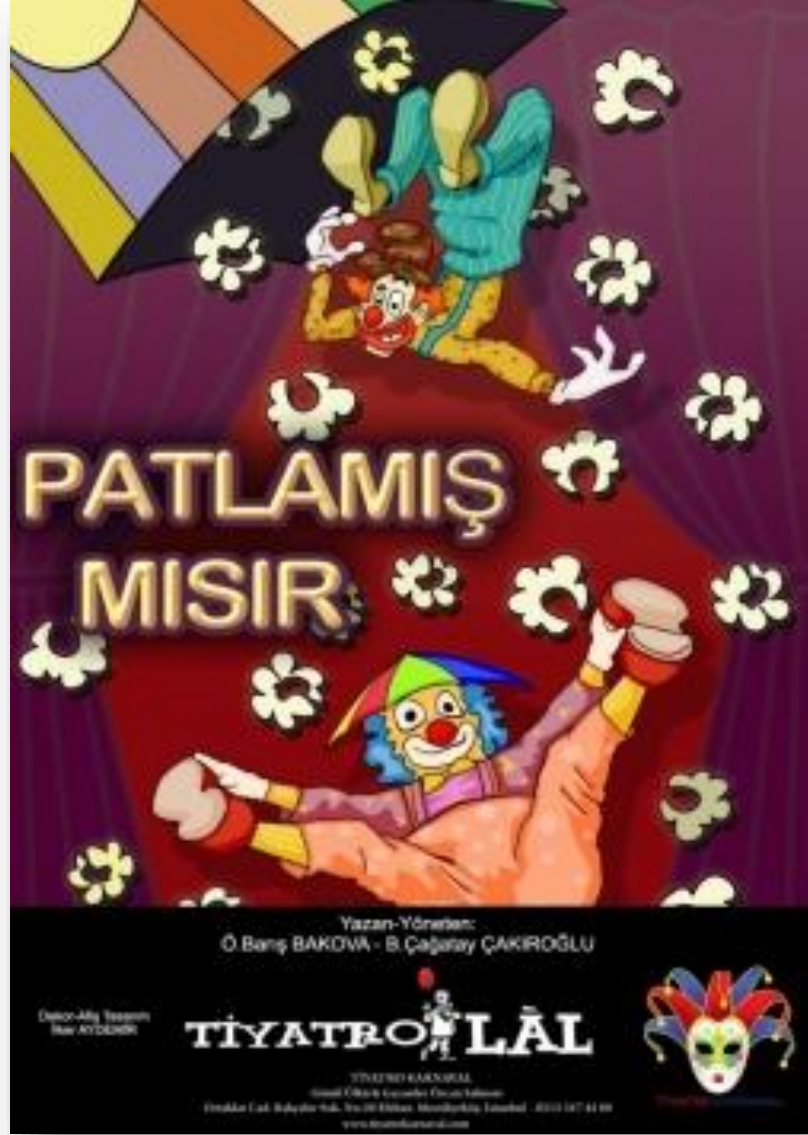
Afişte mavi, sarı, yeşil, pembe, kırmızı gibi birçok renk bir bütün halinde verilmiştir. Tasarımda bilgisayar destekli illüstrasyon tekniği uygulanmıştır. Ön planda Nasreddin hoca, eşek ve iki çocuk resimlemesi, arka planda ise ev ve gökyüzü görülmektedir. Afişte asimetrik denge ve tasarımda kapalı kompozisyon uygulanmıştır. Afişte kullanılan görseller ve oyun içeriği açık kompozisyonu destekler niteliktedir. Sözel hiyerarşi mevcuttur.

Afiş başlığında kullanılan tipografik özellikler; majiskül ve miniskül harf karakterleri karma biçimde verilmiştir. Serifsiz dinamik bir font kullanılmıştır. Afiş başlığını destekleyici 'inadın sonu' yazısında ARİAL yazı fontu görülmektedir. Afiş genelinde birden fazla yazı karakteri mevcuttur. Bilgilendirme yazısı afişte alt kısımda sola hizalı biçimdedir. Sponsor firmanın logosu afişin üst kısmında ortaya hizalı biçimde görülmektedir.

### **OYUN İÇERİĞİ**

'Nasreddin Hoca'dan çocuklara, altın değerinde öğütler' oyunun konusunu vermektedir. Özer Tunca tarafından yazılan ve yönetilen bir oyundur. Oyunda Türk halk temsilcilerinden biri olan Nasreddin Hoca'nın dillerden dillere hatta ülkelerden ülkelere ulaşmış günümüze göndermeleri olan fıkralarından derlenerek yazılmış olan bir oyundur. Oyunda değerlerin bilinmesi ve kuru kuruya inadın sebep olabileceği durumlar ve kayıplar konu edinmiş, bu durum müzik eşliğinde sahnelenmiştir. Oyun 16 adet dans ve 21 şarkı zenginleştirilerek çocuklar için sunulmuştur.

## AFİŞ 4



Görsel 58

#### AFİŞ 4: ‘Patlamış Mısır’ Adlı Tiyatro Afifi

Oyun Adı	<b>Patlamış Mısır</b>
Tasarımcı	İlknur Aydemir
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarımının Tekniđi	Bilgisayar Destekli, İllüstrasyon Tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniđi	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2013
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Eđik, kırık ve dikey çizgiler vardır.
<b>Renk</b>	Mor, kırmızı ve siyahın hâkimliđi görölmektedir.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir görüntüye sahiptir.
<b>Biçim</b>	Renk, çizgi ve görsellerle biçim oluşturulmuştur.
<b>Deđer</b>	Kullanılan illüstrasyonlar üzerinde görölmektedir.
<b>Denge</b>	Asimetrik denge mevcuttur.
<b>Hiyerarşi</b>	Sözel hiyerarşi görölmektedir.
<b>Tipografi</b>	Başlık majiskül harfler ve serifsiz bir fonttur. Sola hizalı biçimde verilmiştir.
<b>Karşıtlık</b>	Kullanılan çizgilerde yön bakımından karşıtlıklar bulunmaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Tasarım içerisindeki ögeler bir bütünlük sağlamıştır.
<b>Vurgu</b>	Görsel tasarım alanına vurgu yapıldığı görölmektedir.
<b>Ölçü</b>	Afiş görselleri arasında oransal bir uyum görölmektedir.
<b>Kompozisyon</b>	Afişte görsel hiyerarşi vardır.



## **AFİŞ 4**

### **GENEL İNCELEME**

Patlamış Mısır adlı Çocuk tiyatrosu afişi bilgisayar destekli, illüstrasyon tekniğine sahip bir afiştir. Afişte iki palyaço ve üst sol köşeden dökülen mısır çizimleri mevcuttur. İllüstrasyonlarda gölgeleme yapılarak görsellere dinamik bir görüntü verilmiştir. Görseller içerisinde birbirini tekrar eden öğeler vardır.

Afiş genelinde mor, kırmızı ve siyah rengin hâkimiyeti görülmektedir. Bu renklerin yanı sıra mavi, sarı, turuncu tonlarını da görmek mümkündür. Afişin bilgilendirme yazıları ve tiyatro logosu alt kısımda siyah zeminde verilmiştir.

Tasarımın arka planında sağ ve sol da dikey yöndeki eğik çizgiler tiyatro perdesi görüntüsünü aktarmaktadır. Afişin tam ortasında geometriksel bir form ( beşgen ) kullanılmıştır.

Afiş başlığında serifsiz majiskül bir yazı mevcuttur. Başlık sola hizalıdır. Bilgilendirme yazıları daha küçük puntolarda alt kısımda verilmiştir.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Oyun +5 yaş ve üzeri için uygundur. Dodo bir mısır ustasıdır. Bir gün yine tezgahını açar, o gün yaramaz ve aylak olan Muti ile tanışırlar. Muti, Dodo'nun tezgahına gelir ve mısırlardan tatmak ister. Fakat Muti'nin pulu da parası da yoktur. Çeşit çeşit numaralarla Dodo'yu kandırmaya çalışır. Ama Dodo yıllardır ustadır ve asla bu numaralara kanmaz ve Muti' ye iyi bir usta nasıl olur öğretmeye başlar. İkiliyi oldukça zor durumlar bekler, fakat ikisi sağlam arkadaşlık kurmaya başlarlar.

AFİŞ 5



Görsel 59

## AFİŞ 5: ‘Kurşun Asker’ Adlı Tiyatro Afışı

Oyun Adı	<b>Kurşun Asker</b>
Tasarımcı	Ali Gün
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarım Tekniği	Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniği	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2014
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Eğik ve dikey çizgiler vardır.
<b>Renk</b>	Arka planda Soğuk renk hâkimdir. Kontrast renkler mevcuttur.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir görüntüye sahiptir.
<b>Biçim</b>	Renk, görsel ve tipografi ile biçimsel bir yapı oluşturulmuştur.
<b>Değer</b>	Görsel üzerindeki ışık etikleriyle valör sağlanmaktadır.
<b>Denge</b>	Simetrik denge görülmektedir.
<b>Hiyerarşi</b>	Merkeze dayalı, sözel hiyerarşi görülmektedir.
<b>Tipografi</b>	Serifli ve serifsiz karakterler mevcuttur.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir durum yoktur.
<b>Bütünlük</b>	Tasarımda kullanılan görsel, arka plan ve tipografi ile bütünlük sağlanmıştır.
<b>Vurgu</b>	Görsel tasarım alanına vurgu yapıldığı görülmektedir.
<b>Ölçü</b>	Görsel etrafındaki yuvarlak formlarda büyük-küçük oranı mevcuttur.
<b>Kompozisyon</b>	Kompozisyon kapalıdır.

## **AFİŞ 5**

### **GENEL İNCELEME**

Kurşun Asker adlı çocuk tiyatrosu afişinde bilgisayar destekli, illüstrasyon tekniği kullanılmıştır. Afişte bir asker figürü ve sağ ve sola doğru küçülen geometriksel formlar bulunmaktadır.

Afiş arka planında soğuk bir renk sade bir biçimde kullanılmıştır. Figür kenarında kullanılan dairesel alanlarda sarı ve mavi arasında tonlar opasite ayarlarında düzenleme yapılarak kullanılmıştır.

Afiş kapalı bir kompozisyon ve simetrik bir dengeleme görülmektedir. Dairesel formlarda büyük – küçük ilişkisi mevcuttur.

Tipografik olarak başlıkta; Serifli, hareketli bir font majiskül olarak kullanılmıştır. Başlık ortaya hizalı şekildedir. Afişin bilgilendirme kısmı alt kısımda sağa ve sola dayalı olacak şekildedir. Serifsiz, miniskül harflerle oluşturulmuştur. Oyun yazarı ve yönetmeni afişin sol üst ve sağ kısmında sarı renkte bir daire içinde verilmiştir.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Oyun, savaşa düşkün olan bir kralın savaş sonrasında yıkık bir hale gelen ülkesinde geçmektedir. Ülkede kral ve tek bir Kurşun Asker kalmıştır. Barış ve Sevgi adında iki çocuk kaybolmuştur. Bu iki çocuğun oyuncakları bu ülkede kaybolmuştur ve oyuncaklarını arayan çocuklarla birlikte ülkenin yeniden bulduğu mutluluğu anlatır.

AFİŞ 6



Görsel 60

## AFİŞ 6: ‘Uyanık Şekerci’ Adlı Tiyatro Oyunu

Oyun Adı	<b>Uyanık Şekerci</b>
Tasarımcı	Migros Çocuk Tiyatrosu
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarım Tekniği	Bilgisayar Destekli, İllüstrasyon Tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniği	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2015
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Yatay, dikey ve eğik çizgiler vardır.
<b>Renk</b>	Sıcak ve soğuk renkler kullanılmıştır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	İllüstrasyonlarla ve geometrik formlarla biçim oluşturulmuştur.
<b>Değer</b>	Tasarlanan figürler üzerindeki ışıkla sağlanmıştır.
<b>Denge</b>	Asimetrik dengeleme vardır.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel bir hiyerarşi söz konusudur.
<b>Tipografi</b>	Birden fazla yazı karakteri mevcuttur.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Tasarımda kullanılan öğeler ile bir bütünlük sağlanmıştır.
<b>Vurgu</b>	İllüstrasyonlar üzerinde vurgulama görülmektedir.
<b>Ölçü</b>	Tasarlanan figürler arasında büyük-küçük ilişkisi söz konusudur.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarımda kapalı kompozisyon vardır.

## **AFİŞ 6**

### **GENEL İNCELEME**

Uyanık Şekerci adlı çocuk tiyatrosu afişi; bilgisayar destekli, illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Afişte, yetişkin ve çocuk resimlemeleri ön planda okul, bulutlar ve ağaçlar arka plandadır. Oyun logosu sağ alt kısımda yer almaktadır.

Afişte mavi, yeşil, kahverengi, sarı ve turuncu renkler ağırlıklı bunlar dışında mor, pembe ve siyah tonlarda bulunmaktadır.

Tasarım genelinde dikey, yatay, eğik ve kıvrımlı çizgiler mevcuttur. Tasarımın kapalı kompozisyon olarak hazırlanmış ve simetrik bir dengeleme kullanılmıştır. Figürlerin planında ağaçlar ile perspektif bir görüntü sağlanmıştır.

Tasarım sözel hiyerarşiye sahiptir. Oyun karakterleri ve oyun başlığı afişin direk orta kısmında yer almaktadır.

Oyun başlığı turuncu organik bir form içerisinde, el yazı karakteriyle beyaz renkte verilmiştir. Afiş sloganı olan 'iyi yaşam iyi gelecek' başlığın sağ üst kısmında farklı bir el yazı karakteriyle siyah olarak verilmiştir. Oyun isminin altında yazan ve yönetmen ismi turuncu bir renkte serifsiz bir fontta ortaya hizalı biçimde verilmiştir. Genel bilgilendirme afişin alt kısmında beyaz bir zemin üzerinde serifsiz ve majiskül olacak şekilde siyah renkte kullanılmıştır.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Oyun, iyi bir yaşam için en önemli adımın beslenme olduğunu anlatıyor. Oyun yeri bir okul alanıdır. Öğretmen, öğrencilerine doğru beslenmenin yolunu tüm ayrıntıları ile anlatıyor. Onlara dengeli beslenmenin yararlarını, önemini, protein, vitamin ve karbonhidrat içeren yiyecekleri anlatıyor. Ayrıca insan vücudu için hareket etmenine kadar önemli olduğunu komik ve eğlenceli bir biçimde anlatır ve öğrencilerin eğlenmesini sağlar.

AFİŞ 7

# Çevre Çocuk Tiyatrosu

La Fonten  
Orman Mahkemesinde



**14 Kasım 2015** 1. Oyun Saat: 12.00  
2. Oyun Saat: 14.00

**15 Kasım 2015** 1. Oyun Saat : 10.00  
2. Oyun Saat: 12.00

**Yer: Kent Meydanı Konferans ve Nikah Salonu**  
**Oyunumuz ücretsizdir.**

Masal: Yalvaç URAL Yönetmen: Kerem ALIŞIK Oyuncular: SAKM Oyuncuları

**KARABÜK BELEDİYESİ**  
**SAKM**  
SADRİ ALIŞIK  
KÜLTÜR MERKEZİ

[www.bosch-home.com/tr](http://www.bosch-home.com/tr)

**BOSCH**  
Yaşam için teknoloji

Görsel 61



## AFİŞ 7: ‘La Fonten Orman Mahkemesinde’ Adlı Tiyatro Afifi

Oyun Adı	<b>La Fonten Orman Mahkemesinde</b>
Tasarımcı	Çevre Çocuk Tiyatrosu
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarımının Tekniğı	Bilgisayar Destekli, Fotoğraf Tekniğı
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniğı	Dijital Baskı
Afiş Tasarlandığı Yıl	2015
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Yatay yönde çizgi bulunmaktadır.
<b>Renk</b>	Afiş genelinde ara renkler çoğunluktadır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	Fotoğraflar ve tipografi ile oluşturulmuştur.
<b>Değer</b>	Boşluk ve kullanılan illüstrasyonlarla sağlanmıştır.
<b>Denge</b>	Asimetrik ve simetrik denge bir arada kullanılmıştır.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel hiyerarşi bulunmaktadır.
<b>Tipografi</b>	Birden fazla yazı karakteri mevcuttur.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Fotoğraflar ve tipografi ile bütünlük sağlanmıştır.
<b>Vurgu</b>	Görsel tasarım ve tipografide birbirine yakınlık söz konusudur.
<b>Ölçü</b>	Kullanılan görseller arasında boyut farklılıkları mevcuttur.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarımda kapalı kompozisyon mevcuttur.

## **AFİŞ 7**

### **GENEL İNCELEME**

La Fonten Orman Mahkemesinde adlı çocuk tiyatrosu afişinde; arka planda düz beyaz bir zemin kullanılmıştır. Afişte kullanılan görseller de ise turuncu, yeşil, gri, siyah, pembe, kahverengi ve sarı tonlar mevcuttur.

Afişte bilgisayar destekli, fotoğraf tekniği görülmektedir. Afişte insan ve hayvan görselleri dekupe edilerek beyaz zemin üzerinde verilmiştir. Görseller arasında büyük-küçük orantısı uygulanmıştır.

Afiş yatay bir çizgi ile ikiye bölünmüş, üst kısımda afişi hazırlayan kuruluş, oyun ismi ve tasarım alanı bulunmaktadır. Afişin alt kısmında ise logolar ve oyun yeri ve saati verilmiştir.

Afişte çevresel hiyerarşi ve asimetrik denge mevcuttur. Kompozisyon kapalıdır.

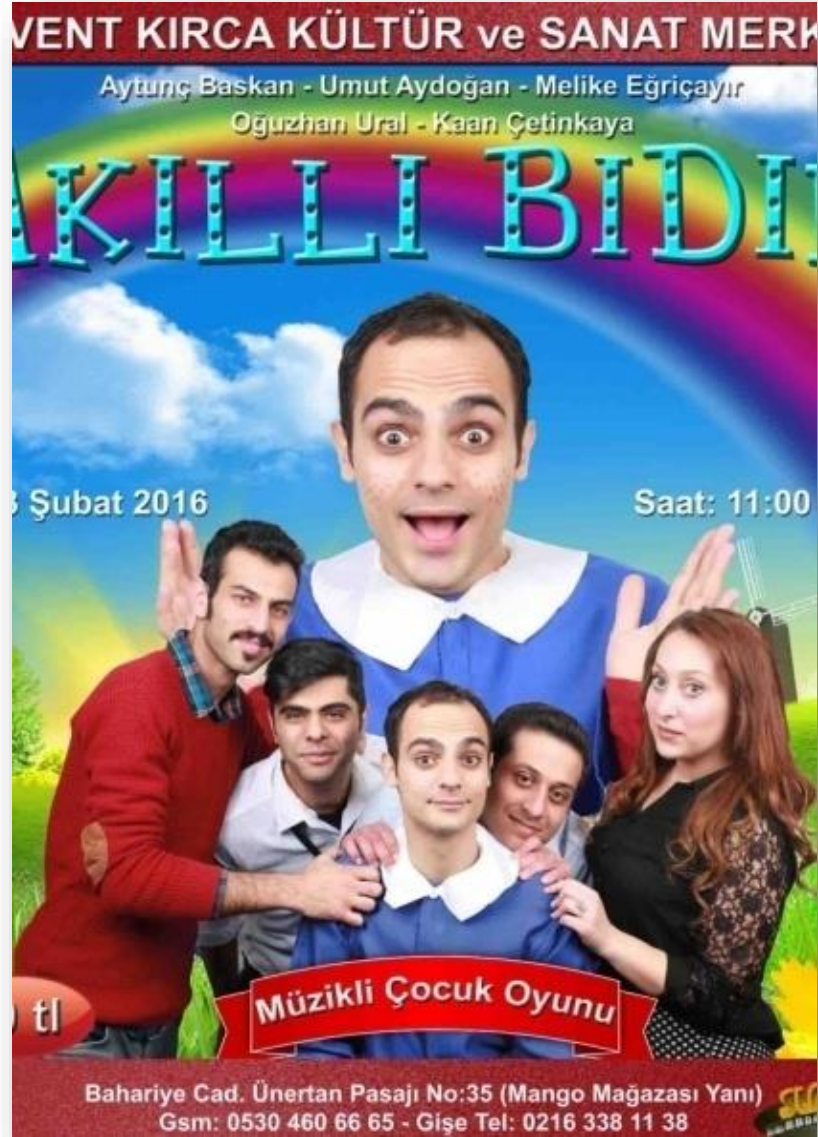
Afiş tasarımında birden fazla yazı karakteri (font) görülmektedir. Oyunu hazırlayan kuruluşun isminde serifsiz hareketli bir font turuncu renkte sola hizalı olarak kullanılmıştır. Oyun isminde ve diğer bilgiler kısmında serifsiz düz bir font mevcuttur. Oyun ismi orta hizalı yeşil renktedir. Tarih ve oyun yeri ise sola hizalı ve siyahtır.

Afişte kullanılan logolar sağ at kısmındadır.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Ormanda yaşayan hayvanlar bir gün artık hiçbir şeyin eskiden olduğu gibi olmadığını fark ederler. Artık ağaçlar yeşil değildir, havada kelebekler uçmuyordur, mevsimler bile aynı değildir. Yaz uzun sürdüğü için açlık canlarına tak eder. Durumu aslan krala anlatmak için karar verirler. Aslan kral zaten her şeyin farkındadır ve bu durumun sebebinin insanlar olduğundan bahseder. Bunu duyan orman halkı endişeye düşer. Aslan kralın aklına birden eski dostu olan La Fonten gelir. Onu şehirde bulmaya gider. Bu görevde goril ve aslan gönüllüdür. La Fonten'i aramaya başlarlar. Aslan ve goril şok olur çünkü şehir ormandan daha kötü haldedir. La Fonten'i bulurlar ve ormana giderler. Ormanın durumunu gören La Fonten yardım için kolları sıvar...

AFİŞ 8



Görsel 62

### AFİŞ 8: ‘Akıllı Bıdık’ Adlı Tiyatro Afışı

Oyun Adı	<b>Akıllı Bıdık</b>
Tasarımcı	Levent Kırca Tiyatrosu
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarımının Tekniği	Bilgisayar Destekli, Fotoğraf Tekniği
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniği	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2016
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Yatay, dikey ve eğik çizgiler kullanılmıştır.
<b>Renk</b>	Sıcak ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	Renk, tipografi, çizgi ve görsellerle biçim oluşturulmuştur.
<b>Değer</b>	Görseller üzerinde bulunmaktadır.
<b>Denge</b>	Merkezsiz denge bulunmaktadır.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel hiyerarşi bulunmaktadır.
<b>Tipografi</b>	Serifli ve serifsiz olarak birden fazla yazı karakteri bulunmaktadır.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öğe bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Tasarım geneli itibariyle bütünlük sağlamaktadır.
<b>Vurgu</b>	Görsel tasarım alanına vurgu yapıldığı görülmektedir.
<b>Ölçü</b>	Görseldeki insan figürleri ve tipografi boyutları farklıdır.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarımda kapalı kompozisyon vardır.

## **AFİŞ 8**

### **GENEL İNCELEME**

Akıllı Bıdık adlı çocuk tiyatrosu afişi fotoğraf tekniği ile tasarlanmıştır. Afiş görselinde tiyatro oyuncularının fotoğrafları ön kısımda büyük bir şekilde verilmektedir. Afişin arka planı manzara ve gökkuşağı ile desteklenmiştir.

Afişte merkeze bağlı dengeleme görülmektedir. Afişin merkezini başrol oyuncusu oluşturmaktadır. Kapalı kompozisyona sahiptir. Sıcak ve soğuk tonlar bir arada görülmektedir.

Dikey, yatay ve eğik çizgiler bir arada kullanılmıştır. Görsellerin önünde çizgilerle kırmızı renk, geometriksel bir form oluşturulmuştur. Oyunun alt başlığı olan ‘müzikli çocuk oyunu’ bu kısımda görülmektedir.

Birden fazla yazı karakteri mevcuttur. Başlıkta serifli bir karakter majiskül şekilde mavi tonlarında kullanılmıştır. Oyunu hazırlayan kuruluş ismi afişin üst kısmında dikdörtgen bir alan içerisinde serifsiz bir karakterle kırmızı semin üzerine beyaz olarak verilmiştir. Oyuncular afişin üst kısmında ortaya hizalı olarak görülmektedir. Oyun tarihi ve saati afişte görsellerin sağ ve solundadır. Oyun adresi ise afişin alt kısmında ortaya hizalı olarak serifsiz bir yazı karakteriyle verilmiştir.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Oyun kahramanı bıdık’tır. Bıdık genel kültürlü bir ailenin çocuğudur. Bıdık sınavda bilemediği soruları gelir ve babasına sormaya başlar. Baba hem seyirci çocukları hem Bıdık’ı bilgilendirir. Baba oğluna toplumsal kurallar ve davranışlar hakkında bilgi verir bu sürede de Bıdık’ı lunaparka götürür. Oyunun ikinci bölümünde Bıdık yerlere çöp attığı için arkadaşlarınca uyarılır. Arkadaşları Bıdık’a çevre temizliği hakkında sorular sorar. Soruları bilemeyen Bıdık seyirci çocuklardan bazılarını sahneye çağırır ve doğru cevabı öğrenmeyi amaçlar. Oyun izleyici çocukları eğlendirerek bilinçlendirmeyi konu edinmektedir.

AFİŞ 9



Görsel 63

## AFİŞ 9: ‘Hayvanlar ve Çocuklar’ Adlı Tiyatro Afifi

Oyun Adı	<b>Hayvanlar ve Çocuklar</b>
Tasarımcı	Mavi Uçurtma Komedi Tiyatrosu
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarım Tekniđi	Karma Teknik
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniđi	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2016
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
Çizgi	Yatay ve dikey çizgilere sahiptir.
Renk	Sıcak ve sođuk renkler bir arada görölmektedir.
Doku	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
Biçim	İllüstrasyon görselleri, tipografi, renk gibi ögelerle biçimsel bir yapı oluşturulmuştur.
Deđer	Görsel imgeler üzerinde ve zeminde görölmektedir.
Denge	Asimetrik denge uygulanmıştır.
Hiyerarşi	Görsel hiyerarşi uygulanmıştır.
Tipografi	Birden fazla yazı karakteri ortaya hizalı şekilde kullanılmıştır.
Karşıtlık	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öge bulunmamaktadır.
Bütünlük	Tasarımda kullanılan ögeler bir arada bütünlük sağlamıştır.
Vurgu	Görsel tasarım alanına vurgu yapıldığı görölmektedir.
Ölçü	Kullanılan görseller arasında orantısal farklılıklar vardır.
Kompozisyon	Kapalı bir kompozisyona sahiptir.

## **AFİŞ 9**

### **GENEL İNCELEME**

Hayvanlar ve çocuklar adlı tiyatro afişinde; fotoğraf ve illüstrasyon tekniği bir arada kullanılmıştır. Tasarım dikdörtgen bir alan içerisinde. Çocuklar ve hayvanlara ait görseller asimetrik olarak yerleştirilmiştir. Kedi, ayı, kuş, kaplan, geyik, fil, sincap, tavşan görselleri arasında boyutsal farklılıklar mevcuttur. Afişin solunda kucağında kedi bulunan bir kız çocuğu ve afişin sağ alt kısmında gülümseyen bir erkek çocuk vardır.

Yatay, dikey ve eğik çizgiler bir arada kullanılmıştır. Tasarım genelinde ara renk tonları hâkimdir. Sıcak ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır. Arka planda yeşil ve beyaz aralığı mevcuttur. Tasarımda sözel hiyerarşi vardır. Kapalı kompozisyona sahiptir.

Afiş başlığı ortaya hizalı, majiskül ve miniskül yazım bir arada olacak şekilde ve merkezden sağa sola perspektif olarak büyüyen serifsiz bir yazı karakteridir. Oyun hakkındaki bilgilendirme yazısı dikdörtgen alanın dışında ortaya hizalı serifsiz düz bir yazı karakteriyle verilmiştir.

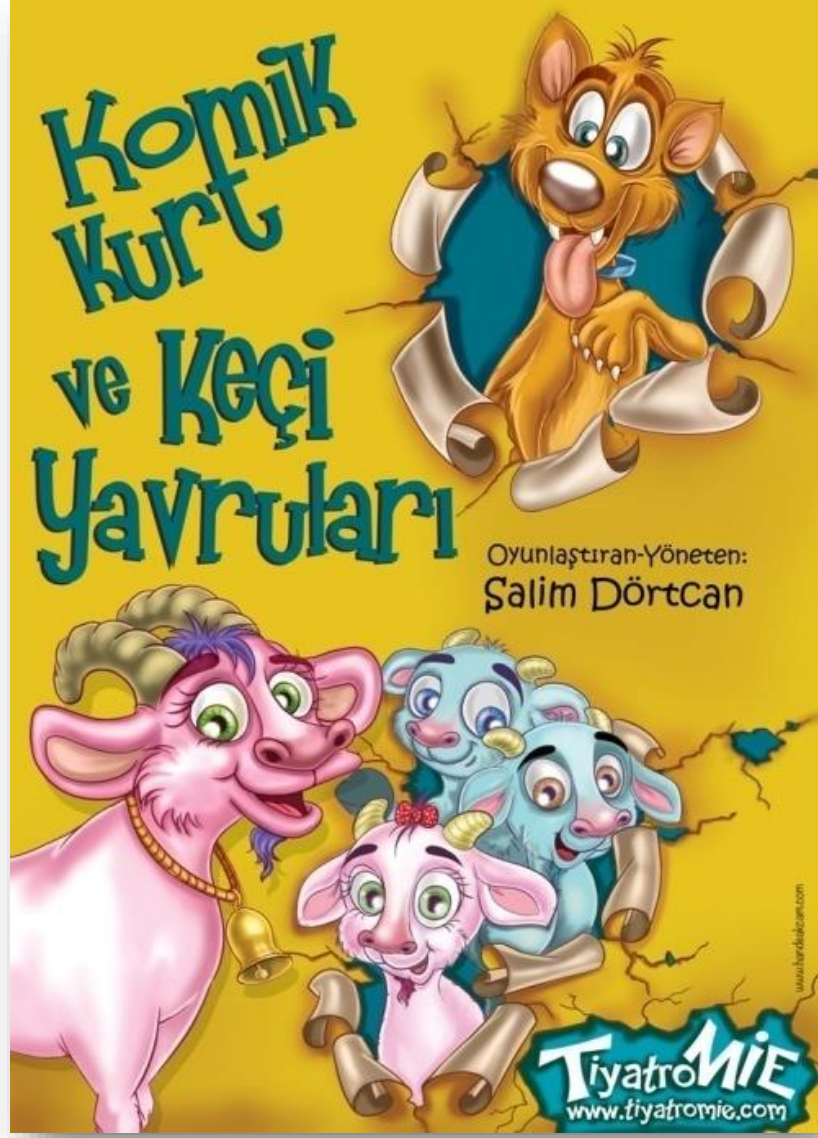
Afişin üst kısmında yatay mavi bir dikdörtgen alan bulunmaktadır. Sol kısımda tiyatro kuruluşunun logosu mevcuttur. Kuruluş ismi iki kontrast renkten ve iki farklı yazı karakterinden oluşmaktadır. Sağ kısımda ise iki adet maske görseli bulunmaktadır.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Burak, dayıları ile pikniğe gitmiştir. Sırf arkadaşlarına hava atabilmek için sapanını ve boncuk tüfeğini yanına alır. Dayıları da sırf ona bir ders verebilmek adına seyircilerle iletişime geçer interaktif yolla yardım alır. Seyircilere hayvan kostümleri giydirilir. Oyun çocukları eğlendirirken ‘hayvanlara zarar vermemeyi, onları sevmeyi’ aşılama yönelik bir oyundur. İnsanları sevmek için önce hayvanları sevmek gerektiğini anlatır.



AFİŞ 10



Görsel 64

## AFİŞ 10: ‘Komik Kurt ve Keçi Yavruları’ Adlı Tiyatro Afifi

Oyun Adı	<b>Komik Kurt ve Keçi Yavruları</b>
Tasarımcı	Tiyatro Mie
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarım Tekniđi	Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Tekniđi
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniđi	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2016
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Eđik ve kırık çizgiler mevcuttur.
<b>Renk</b>	Kontrast renkler bir arada kullanılmıřtır.
<b>Doku</b>	Organik formlar ve renk ile biçimsel bir yapı oluşturulmuřtur.
<b>Biçim</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Deđer</b>	İllüstrasyonlar ve arka plan üzerinde görölmektedir.
<b>Denge</b>	Tasarımda simetrik dengeleme kullanılmıřtır.
<b>Hiyerarři</b>	Görsel hiyerarři söz konusudur.
<b>Tipografi</b>	Serifli, majiskül ve miniskül karakterler bir arada kullanılmıřtır.
<b>Karřıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluřturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Tasarım içinde kullanılan ögelerle ve tipografi ile bütünlük sađlanmıřtır.
<b>Vurgu</b>	Görsel tasarım alanına vurgu yapıldıđı görölmektedir.
<b>Ölçü</b>	İllüstrasyon çizimler arasında orantısal farklılıklar bulunmaktadır.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarımda kapalı kompozisyon.

## **AFİŞ 10**

### **GENEL İNCELEME**

Komik Kurt ve Keçi Yavruları adlı çocuk tiyatrosu afişi; bilgisayar destekli illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Tasarım görsellerini dört adet keçi ve bir kurt oluşturmaktadır. Anne keçinin boynunda sarı bir çan bulunmaktadır.

Tasarımda kontrast renkler mevcuttur. Zemini sarı renkte, yırtılarak kıvrılan bir kâğıda benzetilmiş ve yırtılan alanın zemini mavi renk olarak belirtilmiştir.

Afişte eğik ve kırık çizgilerle çatlaklar üretilerek hareket ve derinlik oluşturulmuştur. Sarı ve mavinin dışında pembe, mor, kahverengi, turuncu ve yeşil tonlarda tasarım içerisinde görülmektedir.

İllüstrasyon çizimler üzerinde afişte ışık ve gölge dengesi sağlanmıştır. Tasarımda sözel bir hiyerarşi söz konusudur. Afiş tasarımı simetrik dengeleme görülmektedir.

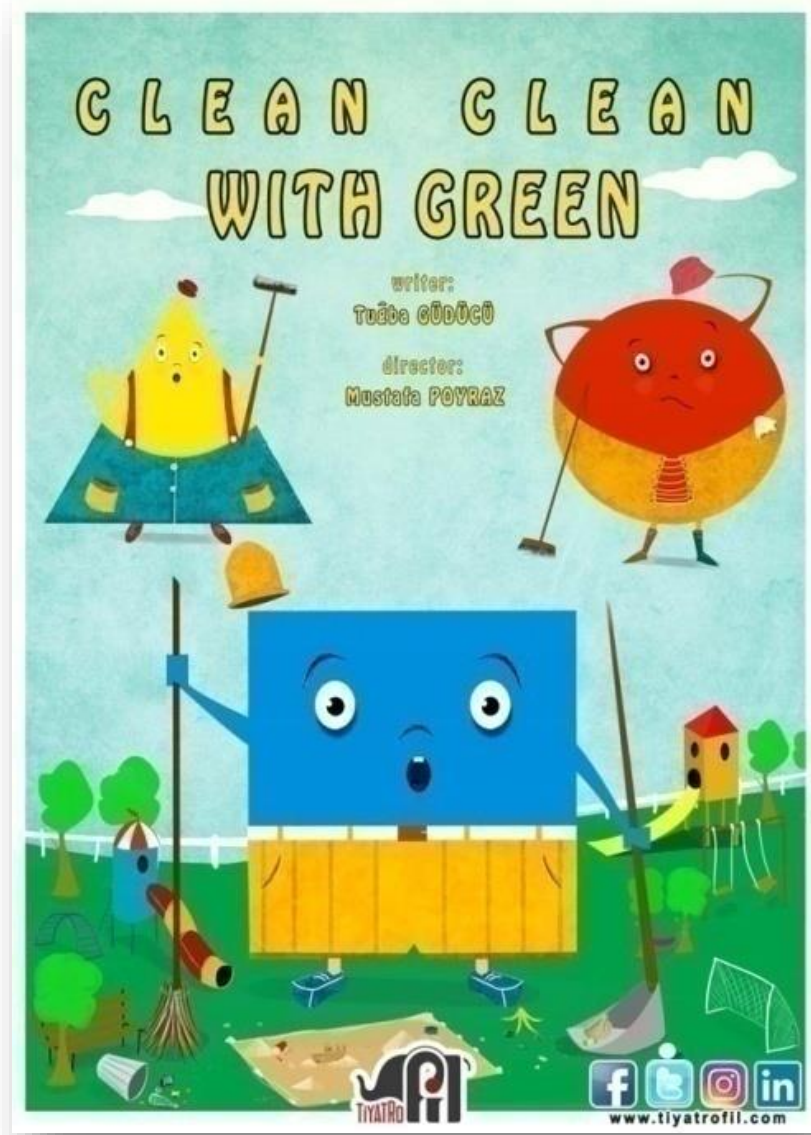
Tipografik kısımda; serifli, hareketli bir font majiskül ve miniskül yazım bir arada kullanılmıştır. Oyun kuruluşu ve internet adresi afişin sağ alt kısmında, yönetmen ise afişin orta bölümünde verilmiştir.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Oyun ormanda yaşayan anne keçinin yavruları ve kurt arasında geçen maceralı ve eğlenceli bir oyundur.

Anne keçi ve yavruları ormanda yaşamaktadırlar. Anneleri süreli yavruları uyarmasına rağmen, yavru keçiler söz dinlemezler ve kurdun onlar için hazırladığı planlarla karşılaşır. Kurt anne keçinin evden çıkmasıyla ilgili planlar yapar. Fakat kurt yaptığı tüm planlara rağmen yavru keçilere yenilir ve ortaya komik durumlar çıkar. Kurt ve keçiler arasında süren komik ve eğlenceli durumlar oyunun konusunu oluşturur.

AFİŞ 11



Görsel 65

## AFİŞ 11: ‘Clean Clean With Green’ Adlı Tiyatro Afışı

Oyun Adı	<b>Clean Clean With Green</b>
Tasarımcı	Tiyatro Fil
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarım Tekniği	Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniği	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2017
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Dikey, yatay ve eğik çizgiler görülmektedir.
<b>Renk</b>	Sıcak ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	Geometrik formlar ile biçimsel bir yapı oluşturulmuştur.
<b>Değer</b>	Tasarımı oluşturan görseller üzerinde görülmektedir.
<b>Denge</b>	Asimetrik denge görülmektedir.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel hiyerarşi söz konusudur.
<b>Tipografi</b>	Serifsiz, majiskül ve miniskül karakterler görülmektedir.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Geometrik formlar ve tipografiyle bir bütünlük görülmektedir.
<b>Vurgu</b>	Görsel tasarım alanına vurgu yapıldığı görülmektedir.
<b>Ölçü</b>	Formlar arası boyut farklılıkları mevcuttur.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarımda kapalı kompozisyon.

## **AFİŞ 11**

### **GENEL İNCELEME**

Clean Clean With Green adlı çocuk tiyatrosu afişi; bilgisayar destekli, illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Tasarımın ön planında üçgen, daire ve kare formlar bulunmaktadır. Arka planda gökyüzü mavisi ve yeşil tonları bulunmaktadır. Geometrik formları destekleyici oyun parkı, bank, ağaç çizimleri görülmektedir. Geometrik formlar ana renk tonlarından oluşmaktadır.

Tasarımda kapalı kompozisyon görülmektedir. Asimetrik dengeleme mevcuttur. Yatay, dikey, eğik ve kırık çizgilerle geometriksel formlar elde edilmiştir. Formlar üzerinde çizgilerle mimik ve ışık - gölge uygulanmıştır. Tasarımda sıcak ve soğuk tonlar dengeli olarak dağıtılmıştır. Tasarımı oluşturan tüm öğeler birbiriyle bütünlük oluşturmuştur. Afiş tasarımı beyaz bir dikdörtgen ile çerçeve edilmiştir.

Oyun başlığı serifsiz hareketli bir yazı karakteridir. Majiskül şekilde ortaya hizalı olarak kullanılmıştır. Oyun yazarı ve yönetmen ismi başlığın altında ortaya hizalı biçimde majiskül ve miniskül olarak verilmektedir.

Oyunu hazırlayan kuruluşun logosu afişin alt kısmında ortada kullanılmıştır. Afişin sağ alt kısmında ise oyun kuruluşuna ait sosyal medya uygulamaları ve web site adresi verilmektedir.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Kare, Üçgen ve Daire birer temizlikçidir. Üçü aynı anda bir park alanını temizlemeye gider. Fakat alanın asıl temizlikçisinin kim olduğuna bir türlü ortak çözüm bulamazlar. Bir yarışma hazırlamaya karar verirler. Kazanan kişi park alanının gerçek temizlikçisi olacaktır. Fakat yarışmayı üçü de kazanmıştır. Üçgen, daire ve kare en sonunda park alanının herkesin ortak yaşam alanı olduğu konusunda ortak fikirde bulunurlar. Sonunda arkadaşlık ve dostluk kazanmıştır.

AFİŞ 12



Görsel 66

**AFİŞ 12: ‘ 13. Küçük Hanımlar ve Küçük Beyler ’ Adlı Tiyatro Festival Afışı**

Oyun Adı	<b>13.Küçük Hanımlar ve Küçük Beyler</b>
Tasarımcı	Devlet Tiyatroları
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarımının Tekniği	Bilgisayar Destekli, İllüstrasyon Tek.
Afiş Boyutu	20x70
Afiş Basım Tekniği	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2017
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Yatay, dikey ve eğik çizgiler bir arada kullanılmıştır.
<b>Renk</b>	Sıcak ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	İllüstrasyon çizimler ve tipografi ile biçimsel bir yapı oluşturulmuştur.
<b>Değer</b>	Görseller üzerinde ışık gölge etkisiyle valörlü bir görüntü mevcuttur
<b>Denge</b>	Simetrik dengeleme söz konusudur.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel bir hiyerarşi görülmektedir.
<b>Tipografi</b>	Serifsiz font majiskül şekildedir.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Görseller ve tipografi ile bütünlük sağlanmıştır.
<b>Vurgu</b>	Tipografik alan daha ön plandadır.
<b>Ölçü</b>	Tasarımdaki görseller arası oransal benzerlikler söz konusudur.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarımda kapalı kompozisyon mevcuttur.



## **AFİŞ 12**

### **GENEL İNCELEME**

13. Küçük Hanımlar Küçük Beyler adlı çocuk tiyatrosu festival afişi; bilgisayar destekli illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Afişte sıcak ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır. Arka planda beyaz ve mavi arasında tonlar görülmektedir. Afişin alt kısmında beyaz silüetler, üst kısımda ise bulut çizileri bulunmaktadır. İki ayrı balon tipografik alanın sağ ve solundadır. Tipografik alan üzerinde rengârenk birçok balon bulunmaktadır.

Afişte simetrik dengeleme uygulanmıştır. Sözel hiyerarşi söz konusudur. Yatay dikey ve eğik çizgiler görülmektedir. Görseller üzerinde valör görülmektedir. Görsel alan ve tipografik alan dengeli şekildedir.

Tipografik alan ortaya hizalı şekilde, serifsiz bir yazı karakteridir. Başlıkta majiskül karakterler söz konusudur. Pembe ve mavi renkler kullanılmıştır.

Afişin alt kısmında dikdörtgen alan içerisinde birçok renk bulunmaktadır. Sol alt kısımda Ziraat Bankası logosu bulunmaktadır. Sağ alt kısımda ise Türkiye logosu mevcuttur.

Devlet Tiyatroları logosu sol üst kısımda pembe tonundadır. Sağ üst kısımda ise oyun hakkındaki bilgiler Türkçe ve İngilizce olacak şekilde bir arada verilmiştir.

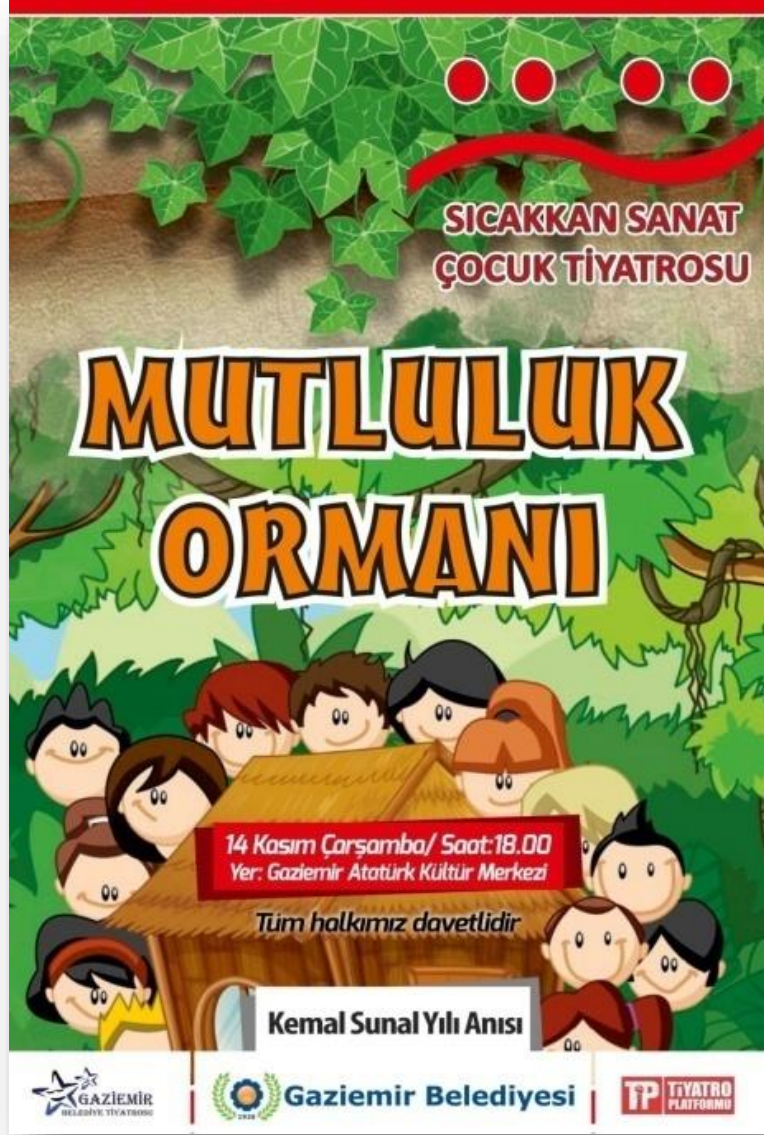
### **OYUN İÇERİĞİ**

13.Küçük Hanımlar ve Küçük Beyler adlı festival; binlerce küçük hanım ve beylere hitap etmektedir.

Festivalde; Rusya, İtalya, Kosova, Yunanistan ve Şili'den 8 yabancı grup Türkiye'den yerli gruplarla 13 farklı sahneye çıkacak.

Kütük Ev, Hana ve Momo, Mutabor Sirki, Mechanus, Guguklu Saat, Bu Benim, Micromundo, Zürafa isimli oyunlar sergilenecektir.

AFİŞ 13



Görsel 67

### AFİŞ 13: ‘Mutluluk Ormanı’ Adlı Tiyatro Oyunu

Oyun Adı	<b>Mutluluk Ormanı</b>
Tasarımcı	Sıcakkan Sanat Çocuk Tiyatrosu
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarımının Tekniği	Bilgisayar destekli illüstrasyon tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniği	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2018
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Yatay, dikey ve eğik çizgiler bir arada kullanılmıştır.
<b>Renk</b>	Sıcak ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	Görseller, renk ve tipografi ile biçimsel bir yapı oluşturulmuştur.
<b>Değer</b>	Kullanılan görseller üzerinde görülmektedir.
<b>Denge</b>	Simetrik dengeleme bulunmaktadır.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel hiyerarşi vardır.
<b>Tipografi</b>	Birden fazla yazı karakteri mevcuttur.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Görseller ve tipografi ile bütünlük sağlanmıştır.
<b>Vurgu</b>	Tasarımda illüstrasyonlar üzerinde vurgulama görülmektedir.
<b>Ölçü</b>	Çocuk illüstrasyon figürleri arasında orantısal benzerlikler vardır.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarımda kapalı kompozisyon mevcuttur.

## **AFİŞ 13**

### **GENEL İNCELEME**

Mutluluk Ormanı adı çocuk tiyatrosu afişi; bilgisayar destekli illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Afişin odak noktası kulübe ve etrafındaki çocuk resimlemeleridir.

Afişte sıcak renkler ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır. Arka planda yeşil tonların hakim olduğu görülmektedir. Kullanılan görseller arasında orantısal benzerlikler bulunmaktadır. Tasarımda dikey, yatay ve eğik çizgiler kullanılmıştır. Tasarımda görsel hiyerarşi söz konusudur.

Afişte birden fazla yazı karakteri mevcuttur. Afiş başlığında serifli bir font seçilmiş, seçilen font majiskül olacak şekilde ortaya hizalı olarak uygulanmıştır.

Oyun tarih, saat ve mekan bilgileri afiş tasarımında kullanılan görsellerin önünde kırmızı dikdörtgen bir zemin üzerinde serifsiz bir yazı karakterinde beyaz olarak yazılmıştır. Alt kısmında ise aynı font ile siyah renkte 'tüm halkımız davetlidir' yazısı bulunmaktadır.

Afişin sağ üst kısmında oyunu hazırlayan kuruluşun logosu kırmızı renkte verilmiştir. Afiş tasarımının alt kısmında ise beyaz bir zemin üzerinde; 'Kemal Sunal Yılı Anısı' yazısı, Gaziemir belediyesine ait logo ve tiyatro platformu logoları bulunmaktadır.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Oyun macera sever üç arkadaşın evlerinden ormana doğru yola çıkmalarını konu edinmektedir. Macera sever arkadaşlar yolda oyun oynayarak giderler. Güzel ve neşeli günler geçirmektedirler. Fakat hiç hoşlanmadıkları bir durumla karşılaşır. Buradan sonrası bu haylazların buldukları çözümleri anlatır...

AFİŞ 14



Görsel 68

#### AFİŞ 14: ‘Karton Şehir’ Adlı Tiyatro Afışı

Oyun Adı	<b>Karton Şehir</b>
Tasarımcı	Zorlu Çocuk Tiyatrosu
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarımının Tekniği	Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniği	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2018
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Yatay, dikey, kıvrıklı ve eğik çizgiler bir arada kullanılmıştır.
<b>Renk</b>	Sıcak ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	Çizgi, renk ve tipografi tasarımları ile biçimsel bir yapı oluşturulmuştur.
<b>Değer</b>	Oyun başlığı ve çizimler üzerinde görülmektedir.
<b>Denge</b>	Simetrik dengeleme bulunmaktadır.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel ve sözel hiyerarşi birbirini destekleyici düzeydedir.
<b>Tipografi</b>	Serifsiz, dinamik bir yazı karakteri majiskül biçimdedir.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Görseller ve tipografi ile bütünlük sağlanmıştır.
<b>Vurgu</b>	Tasarımda vurgu alanı oyun başlığıdır.
<b>Ölçü</b>	Çocuk illüstrasyon figürleri arasında orantısal benzerlikler vardır.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarımda kapalı kompozisyon mevcuttur.

## **AFİŞ 14**

### **GENEL İNCELEME**

Karton Şehir adlı çocuk tiyatrosu afişi; bilgisayar destekli, illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Afiş tasarımında sıcak ve soğuk renk tonlarını bir arada görmek mümkündür. Tasarımda görsel ve sözel hiyerarşi birbirini destekleyici düzeydedir.

Dikey, yatay, kıvrımlı ve eğik çizgilerle görseller üretilmiştir. Tasarımda çeşitli geometrik formlar bulunmaktadır.

Tasarımda görseller üzerinde valör görülmektedir. Simetrik dengeleme uygulanmıştır. Afiş başlığı tasarımın vurgulanan alanıdır. Tasarım görselleri arasında orantısal benzerlikler mevcuttur.

Afiş başlığında serifsiz, dinamik yazı karakteri majiskül olarak ortaya hizalı olacak şekilde kullanılmıştır.

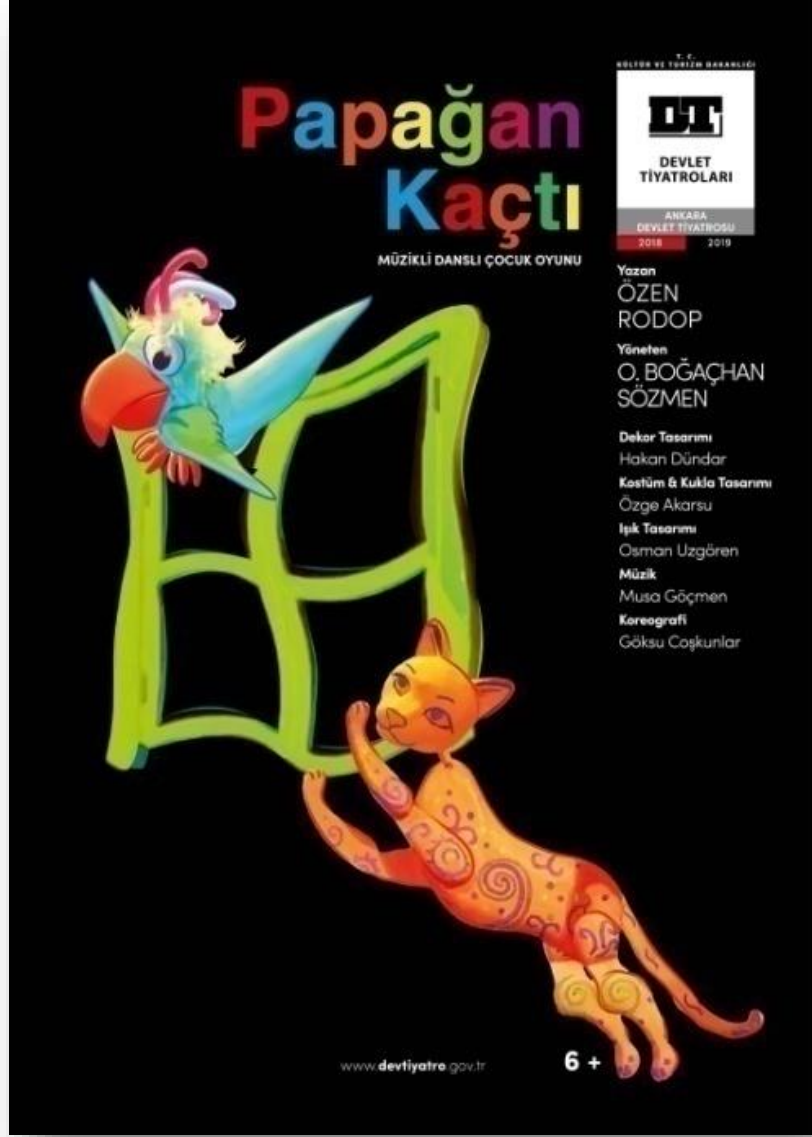
Afişte üst-orta kısımda tiyatro kuruluşunun logosu bulunmaktadır. Sağ üst köşede ise mavi renkte yuvarlak ve kıvrımlı bir form içerisinde ‘Tüm Oyunlar Ücretsizdir’ bilgilendirmesi yapılmıştır.

Afiş tasarımının alt kısmında ise soldan sağa sıralı olacak şekilde; vakıf logosu ve sosyal medya adresleri görülmektedir.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Oyunun ana karakteri ‘Çocuk’tur. Okuldaki tüm öğrenciler okulun yılsonu gösterisine hazırlanmaktadır. Fakat ana karakter çocuk diğer çocuklara kıyasla daha yaramaz ve daha uyumsuzdur. Yılsonu gösterisinde gladyatörler, prensesler ve okul korusu vardır. Çocuk ise başrol istemektedir oysaki onun görevi balon şişirmektedir. Çocuk huysuzlanır. Çocuk işleri karıştırır, kendi karton şehrini kurmaya başlar. Bu durumla birlikte eğlenceli Karton Şehir macerası başlamaktadır.

AFİŞ 15



Görsel 69



## AFİŞ 15: ‘Papağan Kaçtı’ Adlı Tiyatro Oyunu

Oyun Adı	<b>Papağan Kaçtı</b>
Tasarımcı	DT (Devlet Tiyatrosu)
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarımının Tekniği	Bilgisayar destekli, illüstrasyon tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniği	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2018
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Eğik, kırık ve kıvrımlı çizgiler bulunmaktadır.
<b>Renk</b>	Siyah zemin üzerinde sıcak ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	Görsel tasarım, renk ve tipografi ile biçimsel bir yapı oluşturulmuştur.
<b>Değer</b>	Görsel tasarım üzerinde görülmektedir.
<b>Denge</b>	Asimetrik dengeleme görülmektedir.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel hiyerarşi mevcuttur.
<b>Tipografi</b>	Serifsiz bir yazı karakteri mevcuttur.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Renk, çizgi, tipografi, denge ve görsel tasarımla sağlanmıştır.
<b>Vurgu</b>	Görsel alan üzerinde uygulanmıştır.
<b>Ölçü</b>	Tasarım içerisindeki görseller arasında orantısal farklılıklar mevcuttur.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarımda kapalı kompozisyon vardır.

## **AFİŞ 15**

### **GENEL İNCELEME**

Papağan Kaçtı adlı çocuk tiyatrosu afişi; bilgisayar destekli, illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Tasarım alanı zemininde siyah fon kullanılmıştır. Görsel tasarım alanında pencere, kedi ve papağan bulunmaktadır.

Eğik, kıvrımlı ve kırık çizgiler görülmektedir. Tasarımda asimetrik dengeleme söz konusudur. Görsel hiyerarşi uygulanmıştır. Kullanılan görsellerde birbirini tamamlayıcı tonlar mevcuttur. Tasarımda sıcak, soğuk ve ara renkler bulunmaktadır.


Oyun başlığında serifsiz bir yazı karakteri seçilmiş, her harf farklı renklerde, afişte sağ üst bölümde, sağa hizalı olacak şekilde verilmiştir. Başlık altında ise siyah fon üzerinde beyaz renkte oyun alt başlığı bulunmaktadır.

Afişin sağ üst kısmında ise, Devlet Tiyatroları logosu bulunmaktadır. Logonun altında ise yazar, yönetmen, dekor tasarımı, kostüm-kukla tasarımı, ışık tasarımı müzik ve koreografi bilgileri sola hizalı şekilde serifsiz düz bir yazı karakteri ile görülmektedir.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Oyun kahramanları Gül Nine, Rüstem Dede ve Armağan (papağan) ve Sarı Karga'dır. Armağan her gününün aynı olmasından şikâyetçidir, çok sıkılır. Sarı karga onu kandırır ve Armağan evden kaçır. Oyun; Sarı Karga'nın Armağan'ın yerine geçme çabasını ve Armağan'ın sokaklarda yaşadığı zorlukları anlatır...

AFİŞ 16




T.C.  
AYDIN BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ

**bir  
Hayalim  
VAR...**

*Yazar: Seda DOĞAN UYSAL*

**Kukla ve Çocuk Tiyatrosu**



Yönetmen: S.Umut KAYA  
Seslendirme Yönetmeni: İrem AKÇAY  
Ses - Işık Reji: Uğur PEKGÜZEL - R. Ozan ELMAS Dekor Uygulama: Engin MAMURER  
Müzik: Umur APAYDIN Sahne Amiri: Mete AKIN Afiş Tasarım: Seda KÖSEÖĞLU  
İletişim: Fatma DEMİREL ( 0 256 226 41 81 )

**ÜCRETSİZDİR**

**Şükran GÜNGÖR - Yıldız KENTER Kültür Merkezi ve Tiyatro Salonu**

Görsel 70

## AFİŞ 16: ‘Bir Hayalim Var’ Adlı Tiyatro Afifi

Oyun Adı	<b>Bir Hayalim Var</b>
Tasarımcı	Seda Köseođlu
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarımının Tekniđi	Bilgisayar destekli, illüstrasyon tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniđi	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2018
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Yatay, dikey, eğik ve kıvrımlı çizgiler bulunmaktadır.
<b>Renk</b>	Soft bir zemin üzerinde canlı renkler görölmektedir.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	Renk, çizgi, tipografi ile biçimsel bir yapı oluşturulmuştur.
<b>Deđer</b>	Kullanılan görsel alan ve tipografide ışık etkisi görölmektedir.
<b>Denge</b>	Simetrik ve asimetric denge bir arada mevcuttur.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel ve sözel hiyerarşi bir arada uygulanmıştır.
<b>Tipografi</b>	Birden fazla yazı karakteri mevcuttur.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Görsel tasarım ve tipografi ile bütünlük oluşturulmuştur.
<b>Vurgu</b>	Oyun başlığına vurgu yapılmıştır.
<b>Ölçü</b>	Kukla tasarımları benzer orantılarda görölmektedir.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarımda kapalı kompozisyon bulunmaktadır.

## **AFİŞ 16**

### **GENEL İNCELEME**

Bir Hayalim Var adlı çocuk tiyatrosu afişi; bilgisayar destekli, illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Tasarım arka planında pembe tonunda soft bir renk üzerinde sıcak ve soğuk renklerde hazırlanmış ve illüstre edilmiş kukla figürleri bulunmaktadır.

Görsel tasarım alanında simetrik, tipografik alanda ise asimetrik dengeleme uygulanmıştır. Görsel ve sözel hiyerarşi benzer orantılarda görülmektedir. Yatay, dikey, eğik ve kıvrımlı çizgiler mevcuttur.

Tasarım alanı ortasında kahverengi kıvrımlı çizgilerle bulut görüntüsü oluşturulmuş, içerisinde Aydın Büyükşehir Belediyesi yazısı, oyun başlığı ve yazar bilgileri bulunmaktadır.

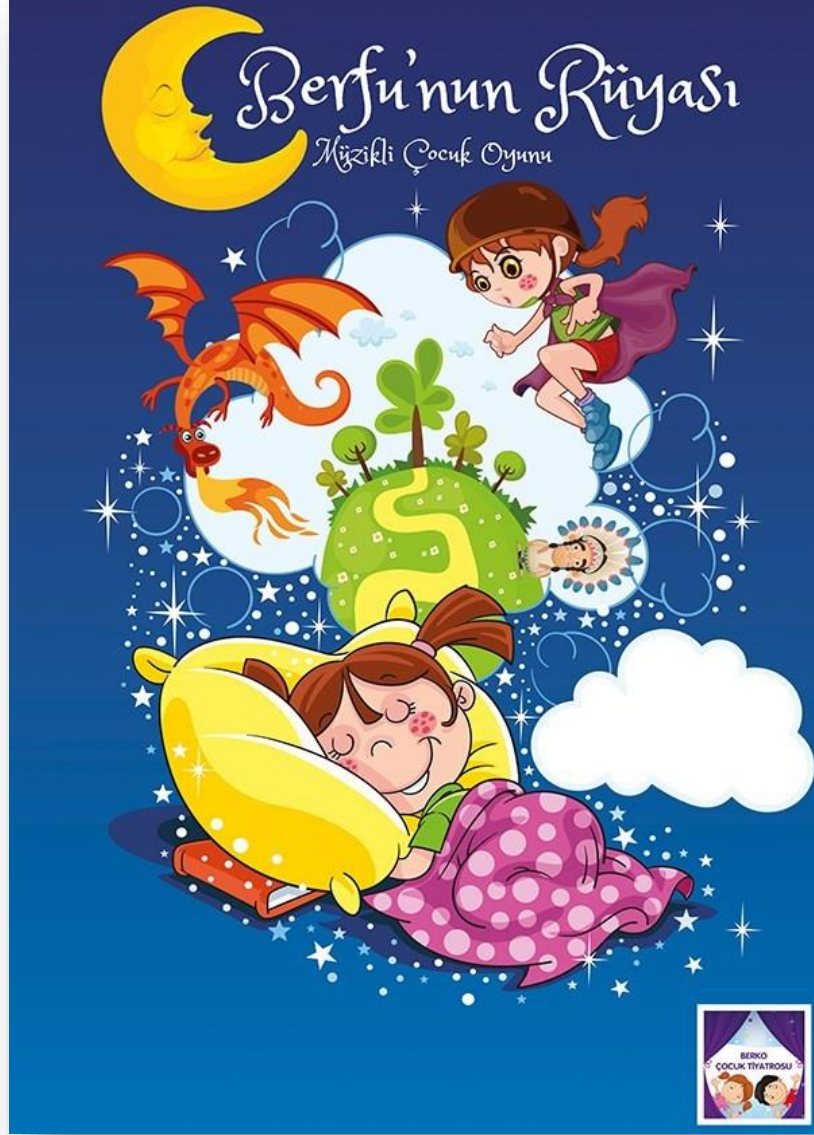
Afişte birden fazla yazı karakteri bulunmaktadır. Oyun başlığında serifsiz, yumuşak ve hareketli bir font, miniskül olarak kırmızı ve mavi renklerle vurgulanmıştır. Başlık üzerinde 'T.C. AYDIN BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ' Times New Roman yazın karakteri ile verilmiştir. Oyun alt başlığında ise kırmızı renkte el yazı karakteri görülmektedir. Afiş hakkındaki diğer bilgilendirmeler görsellerin altında ortaya hizalı olacak şekilde Times New Roman yazı karakteriyle verilmiştir. Oyun yeri beyaz renkte serifsiz yazı karakteriyle majiskül şekilde uygulanmıştır.

Afişin sol üst kısmında Aydın Belediyesi logosu bulunmaktadır.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Bir Hayalim Var adlı çocuk tiyatrosu Türk-İslam Medeniyetinin önemli temsilcilerini anlatır. Öğrencilere Mimar Sinan, Biruni gibi önemli Türk büyüklerini tanıtmak amaçlanmıştır.

AFİŞ 17



Görsel 71

## AFİŞ 17: ‘ Berfu’nun Rüyası ’ Adlı Tiyatro Afifi

Oyun Adı	<b>Berfu’nun Rüyası</b>
Tasarımcı	Samet Güner
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarımının Tekniđi	Bilgisayar destekli illüstrasyon tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniđi	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2018
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Eđik, kırık, dikey, yatay ve kıvrımlı çizgiler görölmektedir.
<b>Renk</b>	Sıcak ve sođuk renkler kullanılmıřtır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiř düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	Renk, çizgi, tipografi unsurlarıyla biçimsel bir yapı oluřturulmuřtur.
<b>Deđer</b>	Görsel figürler üzerinde ıřık gölge tonlamaları mevcuttur.
<b>Denge</b>	Asimetrik denge uygulanmıřtır.
<b>Hiyerarři</b>	Görsel hiyerarři bulunmaktadır.
<b>Tipografi</b>	El yazı karakteri kullanılmıřtır.
<b>Karřıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluřturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	İllüstre edilmiř görseller, kullanılan diđer ögelerle bütünlük sađlamıřtır.
<b>Vurgu</b>	Görsel alan vurgulanmıřtır.
<b>Ölçü</b>	Tasarım içindeki görseller ve tipografi de orantısal farklılıklar mevcuttur.
<b>Kompozisyon</b>	kapalı kompozisyon bulunmaktadır.

## **AFİŞ 17**

### **GENEL İNCELEME**

Berfu'nun Rüyası adlı çocuk tiyatrosu afişi; bilgisayar destekli illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Tasarımda görsel alan ön plandadır. Arka planda mavi tonlarında bir zemin bulunmaktadır. İllüstre edilmiş çocuk, hayvan ve ağaç resimlemeleri mevcuttur.

Yatay, dikey, eğik, kıvrımlı çizgilerle geometriksel formlar ve organik formlar ortaya çıkarılmıştır. Sıcak ve soğuk renkler bir arada görülmektedir. Görsel imgeler üzerinde ışık tonlamaları bulunmaktadır.

Asimetrik denge ile hazırlanan afiş kapalı kompozisyondur. Görsel hiyerarşi bulunmaktadır. Tasarımda kişiselleştirilmiş doğal formlar mevcuttur. Görsel elemanlar arasında orantısal farklılıklar söz konusudur.

Oyun başlığı ve alt başlıkta aynı el yazı karakteriyle afişin üst kısmında kullanılmıştır.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Oyunun kahramanı Berfu'dur. Berfu babasına son derece düşkün bir çocuktur. Babası Berfu'yu yemek yeme konusunda destek alması için ikna etmeye çalışır. Fakat Berfu son derece inatçıdır. Babası tam Berfu'yu ikna edeceği sırada Berfu uykuya dalar.

Rüyasında şifalı sular için ağaçların ayaklandığını görür. Babaların çocuklarından ayrı kaldığını görür. Kötülerin hâkim olduğu bir yerdedir. Berfu kendi rüyasının kahramanı olmaya karar verir. Ve kendi hayatında da kahraman olabilmesi için sağlıklı beslenmenin ne kadar önemli olduğunu anlar...



AFİŞ 18



Görsel 72

## AFİŞ 18: ‘ Kral Şakir – Uzayda Şamata ’ Adlı Tiyatro Afifi

Oyun Adı	<b>Kral Şakir – Uzayda Şamata</b>
Tasarımcı	Grafi
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarımının Tekniđi	Bilgisayar destekli illüstrasyon tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniđi	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2019
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Yatay, eğik ve kırık çizgiler bulunmaktadır.
<b>Renk</b>	Sıcak ve sođuk renkler bir arada kullanılmıřtır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiř düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	İllüstrasyonlar, renk, çizgi ve tipografi ile biçimsel bir yapı oluşturulmuřtur.
<b>Deđer</b>	Görsel imgeler üzerinde ıřık-gölge tonlamaları mevcuttur.
<b>Denge</b>	Asimetrik denge kullanılmıřtır.
<b>Hiyerarři</b>	Görsel hiyerarři bulunmaktadır.
<b>Tipografi</b>	Birden fazla yazı karakteri mevcuttur.
<b>Karřıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluřturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Tasarım içerisinde kullanılan ögeler bir bütünlük oluřturmuřtur.
<b>Vurgu</b>	İllüstre edilmiř karakterler vurgulanmıřtır.
<b>Ölçü</b>	Görseller arasında orantısal farklılıklar mevcuttur.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarımda kapalı kompozisyon vardır.

## **AFİŞ 18**

### **GENEL İNCELEME**

Kral Şakir – Uzayda Şamata adlı çocuk tiyatrosu afişi; bilgisayar destekli illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Tasarımda sıcak ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır. Mavi ve mor renklerin hâkimiyeti bulunmaktadır. Kontrast renkler ve tamamlayıcı renkler bulunmaktadır.

Tasarımda asimetrik denge söz konusudur. İllüstre edilmiş formlar üzerinde ışık-gölge tonlamaları görülmektedir. Yatay, eğik ve kırık çizgiler mevcuttur. Kapalı kompozisyona sahiptir. Görsel hiyerarşi söz konusudur.

Çizgi, renk, değer ve tipografi ile biçimsel bir yapı oluşturulmuştur. Görsel elemanlar arasında orantısal farklılıklar bulunmaktadır.

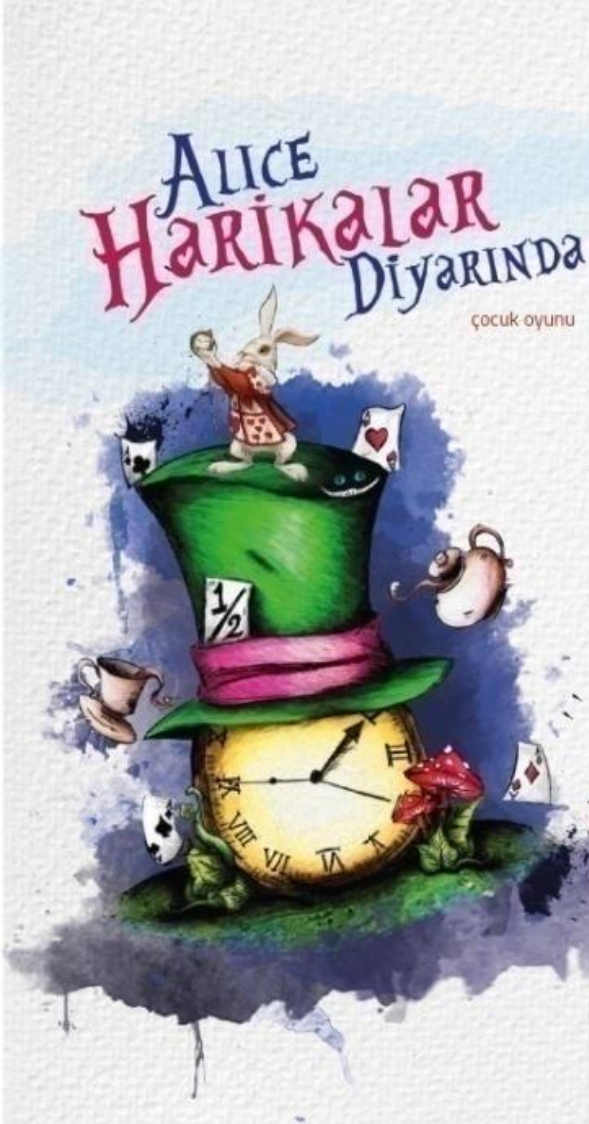
Tipografik alanda birden fazla yazı karakteri bulunmaktadır. Oyun başlığı yuvarlak mavi bir geometriksel form üzerinde serifsiz kalın ve düz bir yazı karakteri majiskül biçimde ve kontrast renkte verilmiştir. Oyunun 2. başlığı, ana başlık altında serifsiz dinamik bir yazı karakteri ortaya hizalı ve majiskül olarak kullanılmıştır. Afişin üst kısmında ‘Müzikli Çocuk Oyunu’ bilgilendirmesi ortaya hizalı biçimde görülmektedir.

Afişin alt bölümünde soldan sağa olacak şekilde; grafi, biletix ve BKM logoları bulunmaktadır.

### **OYUN İÇERİĞİ**

Oyunda Şakir, Canan, Fil Necati ve Mirket karakterleri bulunmaktadır. Şakir ve Canan’ın anne ve babaları kaybolmuştur ve onları aramak için galaksiler arası yolculuğa çıkarlar. Bu eğlenceli ve macera dolu yolculukta Fil Necati ve Mirket onlara eşlik eder...

## AFİŞ 19



The poster features a central illustration of a white rabbit sitting on a large green top hat. The hat is placed on a yellow clock face with Roman numerals. A pink ribbon is tied around the hat. A teacup and saucer are floating to the left, and a teapot is to the right. A red mushroom is at the bottom right. The background is a light blue sky with a white cloud.

**ALICE**  
**HARİKALAR**  
**DIYARINDA**  
çocuk oyunu

**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI**

Yazan  
**LEWIS CARROL**  
Oyunlaştıran  
**TIM KANE**  
Çeviren  
**EKİN TUNÇAY TURAN**  
Yöneten  
**MUZAFFER H. KIRIKKALP**

Dekor Tasarımı  
Emre Satı  
Kostüm Tasarımı  
Ceren Karahan  
Işık Tasarımı  
Memduh Yazar  
Müzik  
Eray Inal  
Koreografi  
Didem Atasoy

2019 2020

**DT**  
SİYAS  
DEVLET TİYATROSU

@devlettiyatrosu  
#devlettiyatrosu  
www.devlettiyatro.gov.tr

**blatinal**

Görsel 73

## AFİŞ 19: ‘ Alice Harikalar Diyarında ’ Adlı Tiyatro Oyunu

Oyun Adı	<b>Alice Harikalar Diyarında</b>
Tasarımcı	DT ( Devlet Tiyatrosu )
Afiş Türü	Kültürel Afiş
Afiş Tasarımının Tekniği	Bilgisayar Destekli illüstrasyon tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniği	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2019
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Dikey, eğik, yatay ve kıvrımlı çizgiler bulunmaktadır.
<b>Renk</b>	Tasarım genelinde ara renkler bulunmaktadır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afiş düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	Renk, çizgi, ışık ve tipografi ile biçimsel bir yapı oluşturulmuştur.
<b>Değer</b>	Görsel elemanlar üzerinde ışık etkisi uygulanmıştır.
<b>Denge</b>	Asimetrik denge görülmektedir.
<b>Hiyerarşi</b>	Görsel hiyerarşi söz konusudur.
<b>Tipografi</b>	Birden fazla yazı karakteri mevcuttur.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Tasarımda kullanılan görsel elemanlar ve tipografi ile bütünlük oluşturulmuştur.
<b>Vurgu</b>	Görsel alanda vurgu yapılmıştır
<b>Ölçü</b>	Kullanılan görseller arasında orantısal farklılıklar bulunmaktadır.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarım kapalı kompozisyonudur.

## **AFİŞ 19**

### **GENEL İNCELEME:**

Âlice Harikalar Diyarında adlı çocuk tiyatrosu afişi; bilgisayar destekli illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır.

Tasarımda yeşil, mor, pembe ve mavi tonlarının baskınlığı görülmektedir. Görsel tasarımda sulu boya effecti uygulanmıştır. Arka planda beyaz ve mavi arasında tonlamalar kullanılmıştır. Saat, şapka, mantar, tavşan, tarot kâğıtları, fincan gibi resimlemeler lanse edilmiştir.

Tasarımda görsel hiyerarşi ve asimetrik denge bulunmaktadır. Eğik, dikeyi yatay ve kıvrımlı çizgiler vardır. Tasarımda vurgulanan yer görsel mesaj alanıdır. Afiş genelinde dinamik bir yapı görülmektedir.

Görseller üzerinde ışık-gölge ayarı renk tonlamalarıyla sağlanmıştır. Resimlemeler arasında orantısal büyük-küçük ilişkisi bulunmaktadır.

Birde fazla yazı karakteri mevcuttur. Oyun başlığında serifli, dinamik bir yazı karakteri majiskül ve miniskül karışık şekilde uygulanmıştır. Oyun alt başlığında ise serifsiz, düz bir font miniskül olarak verilmektedir. Oyun hakkındaki diğer metinsel bilgiler afişin sağ kısmında, yukarıdan aşağıya sırasıyla, sağa hizalı biçimde düz ve serifsiz bir fontla kullanılmıştır.

Afişin sağ üst kısmında T.C. Kültür Ve Turizm Bakanlığı logosu, sağ alt kısımda ise Devlet Tiyatroları logosu görülmektedir.

### **OYUN İÇERİĞİ:**

Oyun Alice'nin tavşan deliğinden Harikalar Diyarına düşmesini konu edinmektedir. Alice beyaz bir tavşanla tanışır onun girdiği deliğe girer ve kendini rüya gibi bir dünyada bulur. Burada konuşan hayvanlarla, farklı masal kahramanları ile tanışır. Başta dışlanır fakat daha sonra herkesle arkadaş olur. Kupa kraliçesi ile tanışır. Arkadaşlık ve dostluğun önemini vurgulayan bu oyun Âlice ile beraber düşler ve gerçeklerle beraber Harikalar Diyarına davet eder...

AFİŞ 20

**tembel memiş**  
ÇOCUK OYUNU  
7+

T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

Yazan  
**NURHAN KARADAĞ**  
Rejisör  
**ÇAĞMAN PALA**

Dekor Tasarımı  
Suzan Tunca  
Kostüm Tasarımı  
Ceren Karahan  
Işık Tasarımı  
Zeynel Işık  
Müzik  
Murat Gedikli  
Koreografi  
Volkan Ersoy  
Dramaturg  
Canan Kırmısoy

2019 2020

**DT**  
DEVLET TİYATROLARI  
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ  
ANKARA DEVLET TİYATROSU  
MÜDÜRLÜĞÜ

@devlettiyatrolari  
#devlettiyatrolari  
#devlettiyatrolari  
www.deutiyatro.gov.tr

biletinal

Görsel 74

## AFİŞ 20: ‘ Tembel Memiş ’ Adlı Tiyatro Oyunu Afif

Oyun Adı	<b>Tembel Memif</b>
Tasarımcı	DT ( Devlet Tiyatrosu )
Afiş Türü	Kültürel Afif
Afiş Tasarımının Tekniđi	Bilgisayar destekli illüstrasyon tek.
Afiş Boyutu	50x70
Afiş Basım Tekniđi	Dijital Baskı
Afiş Tasarım Yılı	2019
<b>İNCELEME KRİTERLERİ</b>	
<b>Çizgi</b>	Dikey, eğik, yatay ve kıvrımlı çizgiler bulunmaktadır.
<b>Renk</b>	Tasarım genelinde ara renklerin yoğunluđu bulunmaktadır.
<b>Doku</b>	Dijital baskı olan afif düz ve parlak bir dokuya sahiptir.
<b>Biçim</b>	Renk, çizgi, ıfık ve tipografi ile biçimsel bir yapı oluşturulmuştur.
<b>Deđer</b>	Görsel elemanlar üzerinde ıfık etkisi uygulanmıştır.
<b>Denge</b>	Asimetrik denge uygulanmıştır.
<b>Hiyerarfi</b>	Görsel hiyerarfi mevcuttur.
<b>Tipografi</b>	Birden fazla yazı karakteri vardır.
<b>Karşıtlık</b>	Tasarımda zıtlık oluşturan bir öge bulunmamaktadır.
<b>Bütünlük</b>	Tasarımda kullanılan görsel elemanlar ve tipografi ile bütünlük oluşturulmuştur.
<b>Vurgu</b>	Görsel alanda vurgu yapılmıştır
<b>Ölçü</b>	Kullanılan görseller arasında orantısal farklılıklar bulunmaktadır.
<b>Kompozisyon</b>	Tasarım kapalı kompozisyonudur.



## **AFİŞ 20**

### **GENEL İNCELEME:**

Tembel Memiş adlı çocuk tiyatrosu afişi; bilgisayar destekli, illüstrasyon tekniği ile hazırlanmıştır. Afiş tasarımında illüstre edilmiş insan ve ağaç görseli bulunmaktadır.

Dikey, yatay, eğik ve kıvrımlı çizgiler tasarımda görülmektedir. Çizgi elemanı ile tasarımda derinlik ve açık-koyu ilişkisi görülmektedir. Arka planda gökyüzü formu içerisinde mavi ve beyaz tonlamalar mevcuttur.

Yeşil, kahverengi, mor renkleri ön planda görülmektedir. Afiş tasarımında vurgu görsel alanda uygulanmıştır. Kapalı kompozisyonudur. Görsel hiyerarşi bulunmaktadır.

Asimetrik denge mevcuttur. Görsel tasarım afişte sağa hizalı şekildedir. Görseller üzerinde ışık-gölge renk ve çizgi ile sağlanmıştır.

Tasarımda birden fazla yazı karakteri mevcuttur. Oyun başlığında serifsiz kalın ve hareketli bir yazı karakteri miniskül olarak afişin üst kısmında görülmektedir. Alt başlıkta ve bilgilendirme metninde serifsiz düz bir yazı karakteri mevcuttur. Afişte yazar, rejisör, dekor tasarımı, kostüm tasarımı gibi bilgiler afişin sağ bloğunda sağa hizalı olacak şekilde ve siyah renktedir.

Afişte sağ üst kısımda T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı logosu, sağ alt kısımda ise Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü logosu bulunmaktadır.

### **OYUN İÇERİĞİ:**

Oyun bir varmış bir yokmuş diyerek başlar. Oyun kahramanı Memiş oldukça tembel birisidir. Bu tembelliği Memiş'in annesini oldukça üzermiş. Hem kimsenin işine yardım etmez hem de kendi işini bile yapmazmış. Kırlarda bahçelerde uzanıp keyif yaparmış. Sevdiği kız Güllü bile onu istemeyince düşünüp taşınmış ve yorulmadan yapabileceği bir iş bulmak için o ülkede yaşayan Hızır'a sormak için yolculuğa çıkmış. Hızır'ın Memiş'e verdiği yanıt sonucunda Memiş çalışmanın ve emeğin önemi anlamış ve muradına ermiş...

## 6. SONUÇ VE ÖNERİLER

### 6.1. SONUÇ

Grafik tasarım alanı içerisinde bulunan afiş elemanı, insanlar arası iletişimi karşılamak açısından en eski ve en vazgeçilmez anlatım şekillerinden birisidir. Düşük maliyetli olması ve geniş hedef kitlelerine ulaşabilmesi açısından rağbet görmektedir. Zaman içerisinde teknolojinin gelişimi ile birlikte afiş teknikleri ve afiş basım teknikler zamanla gelişim göstermiştir. Bilgisayar destekli tasarımların gelişimi afiş sanatında çok başka bir döneme geçişi sağlamıştır. Tipografi tekniği, illüstrasyon tekniği, fotoğraf tekniği gibi teknikler bilgisayar ortamına geçerek karma teknikler ortaya çıkarmıştır. Bu durum doğrultusunda afişe ve afiş tasarımcısına düşen sorumluluklar artış göstermiştir.

Türkiye’de afiş sanatının temeli çok eskilere dayanmış olsa da birçok kaynakta Cumhuriyet dönemi başları kabul görülmektedir. Yine aynı dönemde Türk Tiyatrosunda birçok gelişme gösterilmiştir. Gelişen Türk Tiyatrosu tanıtım görevini afişler üstlenmiştir. Bir tiyatro oyununun yazılması ve sahnelenmesi kadar oyunun halka duyurulması da oldukça önemlidir.

Tiyatrolar kendi içerisinde yetişkin, gençlik ve çocuk tiyatroları olarak sınıflandırılmaktadır. Bu doğrultuda tiyatro oyunu afişleri, anlatılmak istenen oyun içeriğini, tasarımın ulaşacağı hedef kitlenin yaş, cinsiyet, kültürel yapı gibi özelliklerini göz önünde bulundurarak en uygun teknikle aktarabilmelidir.

Bu araştırmada 2010-2020 yılları arasında üretilen çocuk tiyatrosu afişleri grafik tasarım ilke ve elemanlarına göre incelenmek ve daha sonra bu alanda çalışma hazırlayacak kişilere örnek bir kaynak sunabilmek ve yapılan araştırma sonucunda konuyla ilgili tasarımcılara önerilerde bulunabilmek amacıyla tez konusu olarak ele alınmıştır. Kültürel gelişimin bir parçası olan Türk Tiyatrosu’nun gelişimi ve özellikleri verilmiştir. Geleceğimizin yetişkinleri olan çocuklarımızın sosyal ve kültürel gelişimi esnasında tiyatronun önemine ve katkılarına değinilmiştir.

Yapılan araştırma sonucunda edinilen bulgular değerlendirildiğinde; yıllara göre afiş tasarımlarında biçimsel yapının değiştiği, afiş teknikleri içerisinde illüstrasyon tekniğinin çocuk tiyatrosu afişlerinde sık kullanıldığı, görsel hiyerarşinin ön planda olduğu, çocuklarda merak uyurabilecek canlı renklerin kullanıldığı, tipografik alanda genel anlamda serifsiz ve dinamik yazı karakterlerinin kullanıldığı görülmüştür.

Tez araştırması sırasında grafik tasarım, afiş, çocuk tiyatrosu ve çocuk tiyatrosu afişleri konularıyla bağlantılı kitap, makale, dergi ve tez gibi kaynaklardan yararlanılmıştır. Türk tiyatrosunun afiş tasarımcıları araştırılmış ve yapılan afişlerden örnekler incelenmiştir.

## **6.2. ÖNERİLER**

Yapılan araştırma sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda;

1. Tiyatro afişi tasarlanmadan önce oyun metinleri tamamen okunarak oyuna çocuk gözüyle bakmak gerekmektedir.
2. Afişte verilmek istenilen mesaj hedef kitlede bulunan çocukların yaş seviyesi göz önünde bulundurulabilir.
3. Çocuk denilince akla gelen ilk şey oyundur. Bu sebeple oyun afişinde görsel hiyerarşi ön planda tutulabilir.

## KAYNAKÇA

1. AKT. BULDUK, B. (2011). *Tiyatro Oyunlarının Tanıtımında Grafik Tasarım Ve Uygulama Sorunları: “Kurban” Adlı Tiyatro Oyunu İçin Üç Boyutlu Grafik Tasarım Uygulamaları*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Ankara.
2. AKT: CEYLAN, İ.G.&CEYLAN, H. (2015). Afiş Tasarımında Popüler Kültürün Yansımaları, *İdil Dergisi*, 17(4), 77.
3. AYRANCI, B,B.(2018). Türkçe Eğitimi Açısından “ Rafadan Tayfa: Her Notadan ” ve “ Hapşuu ” İsimli Çocuk Tiyatrolarının Değerlendirilmesi, *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi ( ASEAD)*,11(5), 180.
4. AYVAZ, Ü.(2014). Çocuklar İçin Dramatik Edebiyet/Çocuk Tiyatrosu, *türk dili dergisi*, 705.
5. BECER, E. (2009). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara, 7. Baskı. Dost Yayınevi.
6. BUYURGAN, S. ve BUYURGAN, U. (2001). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. Ankara, Dersal Yayıncılık.
7. ÇETİN, İ.(2005). *Sanat Eğitiminde Afiş*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Resim Öğretmenliği Bilim Dalı, Konya.
8. DELİDUMAN, C. & ÇAKMAK, S. (2017). Kültürel Afiş Uygulamalarında İllüstrasyon, *İdil Dergisi*, 29(6) , 313.
9. GÜMÜŞLÜ, A.(2008). *1980 Sonrası Türkiye’inde Tiyatro Afişlerinde İmge Ve Tipografi Sorunları*, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı, Ankara.
10. GÜMÜŞTEKİN, N.(2012). İki Polonyalı Grafik Tasarımcı-Henryk Tomaszewski Ve Franciszek Starowieyski-Örneğinde II. Dünya Savaşı Sonrası Tiyatro Afişleri, *Sanat Dergisi*,21, 65.
11. KAPLAN, K. (2015). *Tiyatro afişlerinin grafik tasarım ilkeleri bakımından analizi ve eğitsel açıdan değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı, Van.

12. KILIÇ, L. (2003). *Görüntü Estetiği* Ankara, Anka Basım.
13. KUYUMCU, N.(2012). Çocuklarla Tiyatro: Eğitimde Tiyatro Ve Yaratıcı Drama, *tiyatro eleştirmenliği ve dramaturji bölümü dergisi*, 10, 115.
14. MADEN, S.(2010). Türkiye’de Çocuk Tiyatrosu Düşüncesi ve Öz Tiyatro, *e-Journal of New World Sciences Academy*, 3(5) , 238.
15. ÖZSOYLU, N. (2004). *21.yüzyıl afiş tasarımlarında görsel öğelerin incelenmesi ve yeni öneriler*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Anabilim Dalı, İzmir.
16. SAMURÇAY, N.(2008).Çocuk Psikolojisi Açısından Tiyatro, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 26,7.
17. ŞAŞMAZ, E.(2018). *Devlet Tiyatrolarında Oynanan Çocuk Tiyatro Oyunlarında Değer Eğitimi Ve Bu Oyunların Türkçe Öğretimine Katkısı*. Yüksek Lisans Tezi, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Uşak.
18. YALUR, R. (2014). *1990-2013 yılları arasında afiş ve sosyal afişlerin grafik tasarım ve teknolojik açıdan incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul.
19. YÜKSEL, A.(2013). *Türk Tiyatrosu*. Eskişehir, 1.Baskı. Anadolu Üniversitesi Web-Ofset.
20. BİNGÖL, F.Ö. (2010). *Devlet Tiyatrolarında 2003-2007 Yılları Arasında Yapılan Afişlerin Tasarım ve İçerik Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anabilim Dalı, Kütahya.

## **GÖRSEL KAYNAKLAR**

1. Megep, fotoğraf ve grafik, Ankara 2007
2. Koram (Hiyerarşi) Ve Seramik Sanatındaki Yeri Ve Önemi İsmail YARDIMCI<sup>1\*</sup>, Kadir ERTÜRK<sup>2</sup>
3. <https://www.medyacuvali.com/dusunenler/tasarim-ilkeleri-gorsel-devamlilik-ve-vurgu> (erişim tarihi: Kasım 2019)
4. <https://www.medyacuvali.com/dusunenler/tasarim-ilkeleri-butunluk> (erişim tarihi: Kasım 2019)

5. Burcu Bozkurt, Tasarımda vurgu pdf.
6. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Mart 2019 23(1): 407-417, Afiş Tasarımında Boşluk Kullanımı, Zafer LEHİMLER
7. <https://www.medyacuvali.com/dusunenler/tasarim-nedir-temel-tasarim-ogeleri-nelerdir> (erişim tarihi: Kasım 2019)
8. <https://www.medyacuvali.com/dusunenler/temel-tasarim-ogeleri-renk> (erişim tarihi: Aralık 2019)
9. <https://www.sanatenstitusu.com/deger-nedir/> (erişim tarihi: Aralık 2019)
10. [http://2.bp.blogspot.com/-Xbxjke10HHY/UoE1S1EoJsI/AAAAAAAAAFU/bggfGPMh8Ds/s1600/Colors\\_and\\_texture\\_of\\_a\\_brick\\_ground\\_artlibre\\_jnl.png](http://2.bp.blogspot.com/-Xbxjke10HHY/UoE1S1EoJsI/AAAAAAAAAFU/bggfGPMh8Ds/s1600/Colors_and_texture_of_a_brick_ground_artlibre_jnl.png) (erişim tarihi: Aralık 2019)
11. Megep, fotoğraf ve grafik, Ankara 2007 s: 11
12. <https://aliaydogdu34.blogspot.com/2012/03/turk-lirasi-simgesi-tl-simgesi.html> (erişim tarihi: Aralık 2019)
13. <https://www.slideshare.net/ozdemirveysel/tasarm-unsurlar-l-ve-yn> (erişim tarihi: Aralık 2019)
14. <https://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati/> (erişim tarihi: Aralık 2019)
15. <https://www.ilkkimbuldu.com/matbaanın-icadi/> (erişim tarihi: Aralık 2019)
16. <https://eskiimgeler.com/%C3%9Cr%C3%BCn/ihap-hulusi-nin-fordson-traktorleri-afisi/> (erişim tarihi: Aralık 2019)
17. <https://www.grafikerler.org/forum/konu/dunden-bugune-turk-grafik-tasarim-tarihi-bolum-1.31098/> (erişim tarihi: Aralık 2019)
18. <https://marka123.com/tag/mesut-manioglu/> (erişim tarihi: Aralık 2019)
19. <https://marka123.com/tag/mesut-manioglu/> (erişim tarihi: Aralık 2019)
20. <https://www.dijitalajanslar.com/yaratici-illustrasyon-poster-ornekleri/> (erişim tarihi: Aralık 2019)
21. <https://www.dijitalajanslar.com/yaratici-illustrasyon-poster-ornekleri/> (erişim tarihi: Aralık 2019)
22. <https://www.flickr.com/photos/99012499@N03/9310607620> (erişim tarihi: Aralık 2019)

23. Selek, A. (2020). *Çocuk Tiyatrosu Afişlerinin Özellikleri ve Uygulama Önerileri*, Yüksek Lisans Tezi, Kto Karatay Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı, Konya.
24. <https://www.istanbulsanatevi.com/resim-dunyasi/ozgun-baski-nedir/> (erişim tarihi: Aralık 2019)
25. <https://www.istanbulsanatevi.com/resim-dunyasi/ozgun-baski-nedir/> (erişim tarihi: Aralık 2019)
26. <https://www.dk.freelancer.com/u/herjeanger/portfolio/tipografik-afi-Sosyal-Sorumluluk-Projesi-Kan-Ba-3371089> (erişim tarihi: Ocak 2020)
27. <https://www.coroflot.com/berkayergonenc/T%C4%B0POGRAF%C4%B0-TYPOGRAPHY> (erişim tarihi: Ocak 2020)
28. <https://www.matbuu.com/blog/afis-tasarimi-ipuclari.html> (erişim tarihi: Ocak 2020)
29. <https://www.behance.net/gallery/3720990/9-Nevruz-Sergisi-Afis-Tasarm> (erişim tarihi: Ocak 2020)
30. <https://i.pinimg.com/originals/d1/18/dc/d118dc476f73c7671953b9d746bee252.jpg> (erişim tarihi: Ocak 2020)
31. <https://reksmareklam.com/incele-Ic-Mekan-Baski> (erişim tarihi: Ocak 2020)
32. <http://www.akilciilac.gov.tr/?p=1708> (erişim tarihi: Ocak 2020)
33. <https://havanikoru.saglik.gov.tr/dosya/page-1-1.jpg> (erişim tarihi: Ocak 2020)
34. <https://www.yenisafak.com/secim-1977> (erişim tarihi: Ocak 2020)
35. <https://www.karar.com/kultur-ve-sanat/birinci-dunya-savasinin-muzayedelik-afisleri?p=24> (erişim tarihi: Ocak 2020)
36. <http://www.yeniisfikirleri.net/yaratici-reklam-afisleri/> (erişim tarihi: Ocak 2020)
37. <https://www.behance.net/gallery/35568999/Torku-Ciftci-Suetue> (erişim tarihi: Ocak 2020)
38. [http://tiyatronline.com/turkiye-afis-yarismasinda-bu-yil-da-finalde\\_8507](http://tiyatronline.com/turkiye-afis-yarismasinda-bu-yil-da-finalde_8507) (erişim tarihi: Ocak 2020)
39. <http://www.kunib.com/sempozyum/?id=11&baslik=afis> (erişim tarihi: Ocak 2020)
40. <http://osmanli.site/sanat-osmanli-sanatci/tiyatro-ve-opera/geleneksel-turk-tiyatrosu-kukla-ortaoyunu-meddah-karagoz-ve-hacivat/> (erişim tarihi: Ocak 2020)
41. <https://www.bisorubicevap.com/tiyatro/orta-oyunu-nedir-orta-oyunu-karakterleri-kimlerdir> (erişim tarihi: Ocak 2020)

42. <https://kulturpostasi.com/wp-content/uploads/2019/12/meddah.jpg> (erişim tarihi: Haziran 2020)
43. <https://sahne-de.blogspot.com/2018/04/her-toplum-tarihsel-ve-kulturel.html>(erişim tarihi: Ocak 2020)
44. <https://www.gigbi.com/blog/golge-oyunu-nedir-nasil-oyunir/> (erişimi:Ocak2020)
45. <http://www.tiyatroanadolu.com/> (erişim tarihi: Ocak 2020)
46. <http://www.turktime.com/haber/ankara-dt-ye-rusya-dan-buyuk-odul/424548> (erişim tarihi: Ocak 2020)
47. <https://www.aliskanorganizasyon.com/cocuk-tiyatrosu-nedir-ozellikleri-nelerdir/> (erişim tarihi: Ocak 2020)
48. <https://www.pirtukakurdi.com/Butun-Oyunlari-3---Ah-Su-Gencler-tr?tag=Turgut&sort=p.model&order=DESC> (erişim tarihi: Ocak 2020)
49. <https://www.oguztopoglu.com/2015/04/kenter-kardesler-salncakta-iki-kisi.html> (erişim tarihi: Ocak 2020)
50. <https://i.pinimg.com/originals/99/98/5f/99985f16931cee374a18817f8a8ba949.jpg> (erişim tarihi: Ocak 2020)
51. <http://gmk.org.tr/uploads/news/file-1446642627416292111.pdf> (erişim:Ocak 2020)
52. <http://gmk.org.tr/uploads/news/file-1446660696804621562.pdf> (erişim:Ocak 2020)
53. <http://gmk.org.tr/uploads/news/file-1446641499775868437.pdf> (erişim tarihi: Ocak 2020)
54. <http://gmk.org.tr/uploads/news/file-1446641847196975561.pdf> (erişim tarihi: Ocak 2020)
55. <https://tiyatrolar.com.tr/tyatro/miknatis-cocuk-moda-sanat-tiyatrosu> (erişim tarihi: Ocak 2020)
56. [http://kocaelibolgetiyatrosu.com/sayfalar.aspx?sayfa=Cocuk\\_Oyunlari](http://kocaelibolgetiyatrosu.com/sayfalar.aspx?sayfa=Cocuk_Oyunlari) (erişim tarihi: Mart 2020)
57. [http://www.pinar.com.tr/yasam\\_kaliteniz/duyurular-detay/Pinar-Cocuk-Tiyatrosu/40/268/0](http://www.pinar.com.tr/yasam_kaliteniz/duyurular-detay/Pinar-Cocuk-Tiyatrosu/40/268/0)



58. <https://www.etkinlik.com.tr/patlamis-misir-tiyatro-lal-cocuk-oyunu-1725>  
(erişim: Nisan 2020)
59. <http://sanatfabrikasi.com.tr/?p=640>
60. <https://www.milliyet.com.tr/yerel-haberler/kars/migros-cocuk-tiyatrosu-nun-yeni-oyunu-uyanik-sekerci-kars-ta-10427058>
61. <https://www.milliyet.com.tr/yerel-haberler/kars/migros-cocuk-tiyatrosu-nun-yeni-oyunu-uyanik-sekerci-kars-ta-10427058>
62. <https://www.etkinlik.com.tr/akilli-bidik-cocuk-tiyatrosu-20111> ( erişim: Nisan 2020)
63. <https://www.tiyatromu.com/oyun/hayvanlar-ve-cocuklar/hayvanlar-ve-cocuklar-in-afisi/>
64. <http://besiktaskultursanat.com/haberler/besiktas/haydi-cocuklar-tiyatroya/>
65. <https://www.haberler.com/clean-clean-with-green-interaktif-ingilizce-cocuk-9164528-haberi/>
66. [https://ambankara.esteri.it/ambasciata\\_ankara/tr/ambasciata/news/dall-ambasciata/2017/04/festival-internazionale-del-teatro.html](https://ambankara.esteri.it/ambasciata_ankara/tr/ambasciata/news/dall-ambasciata/2017/04/festival-internazionale-del-teatro.html) ( erişim: Nisan 2020)
67. <http://www.gaziemir.bel.tr/etkinlik/1561/cocuk-tiyatrosu-mutluluk-ormani.html>  
(erişim: Nisan 2020)
68. <https://sehirtiyatrolari.ibb.istanbul/ActivityVariant/Detail/1764>
69. <http://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/oyundetay/2339?a=papagan-kacti>  
(erişim: Nisan2020)
70. <http://aydin.bel.tr/detail/8445/tiyatro-haftasi-ozel-etkinlik-bir-hayalim-var>  
(erişim Ocak 2020)
71. <https://sehirtiyatrolari.ibb.istanbul/ActivityVariant/Detail/1767>
72. [http://mahmuterseven.meb.k12.tr/icerikler/cocuklar-hafta-sonu-etkinlik-programinizhazir\\_6719661.html?KeepThis=true&TB\\_iframe=true&height=80&width=80](http://mahmuterseven.meb.k12.tr/icerikler/cocuklar-hafta-sonu-etkinlik-programinizhazir_6719661.html?KeepThis=true&TB_iframe=true&height=80&width=80)
73. <http://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/oyundetay/2381?a=alice-harikalar-diyarinda> (erişim: Nisan 2020)
74. <http://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/oyundetay/1309?a=tembel-memis>

## ÖZGEÇMİŞ

### KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Ayşe Selek  
Doğum Yeri – Tarihi : Selçuklu / KONYA 07.10.1993  
E-Posta Adresi : [selek284@gmail.com](mailto:selek284@gmail.com)

### EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi : KTO Karatay Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,  
Grafik Tasarım Bölümü  
Yüksek Lisans Öğrenimi : KTO Karatay Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,  
Grafik Anabilim Dalı  
Bildiği Yabancı Diller : ( Orta Düzey ) İngilizce

### İŞ DENEYİMİ

Stajlar : Zirve MEDYA, Konya Life DERGİSİ

Tarih: 08.07.2020