T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM PROGRAMI

SANATTA YETERLİK TEZİ

İSTANBUL DEVLET TİYATROSU ÇOCUK OYUNLARI AFİŞLERİNİN ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİ BAĞLAMINDA YENİDEN TASARLANMASI

AYFER DEMİREL
20724007

TEZ DANIŞMANI
PROF.DR. KADER SÜRMELİ

2025

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM PROGRAMI

SANATTA YETERLİK TEZİ

İSTANBUL DEVLET TİYATROSU ÇOCUK OYUNLARI AFİŞLERİNİN ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİ BAĞLAMINDA YENİDEN TASARLANMASI

AYFER DEMİREL
20724007
ORCID NO: 0009-0009-2865-8246

TEZ DANIŞMANI
PROF.DR. KADER SÜRMELİ

ŞUBAT 2025

Ayfer DEMİREL tarafından hazırlanan “İstanbul Devlet Tiyatrosu Çocuk Oyunları Afişlerinin Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Bağlamında Yeniden Tasarlanması” başlıklı çalışma, **25/02/2025** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunmuş ve jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı Programında **SANATTA YETERLİLİK** tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman	**İmza**
Prof. Dr. Kader Sürmeli	……

Jüri Üyeleri	**İmza**
Doç. Dr. Dide Akdağ Satır	……
Dr. Öğretim Üyesi Göknur Sözüneri	……
Doç. Dr. Bahadır Uçan	……
Prof. Dr. Öykü Ezgi Yıldız Balaban	……

ÖZET

İSTANBUL DEVLET TİYATROSU ÇOCUK OYUNLARI AFİŞLERİNİN ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİ BAĞLAMINDA YENİDEN TASARLANMASI

Cumhuriyet dönemi öncesinde İstanbul Beyoğlu'nda başlayan tiyatro sanatı gelişme göstererek, 1949 yılında resmi olarak T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Devlet Tiyatroları kurulmuştur. 1979 yılında ise İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda ilk çocuk oyunu sahnelenmiştir. Tiyatro, çocukların kişilik ve kimlik gelişiminde önemli bir sanattır. Türk çocuk tiyatrosu; Geleneksel Türk Tiyatrosu, Tanzimat Dönemi, Meşrutiyet Dönemi ve Cumhuriyet Dönemi olarak sınıflandırılmaktadır. Cumhuriyet döneminde çocuk tiyatrosu daha da önem kazanarak, çocukların gelişimsel düzeyleri göz önünde bulundurularak eserlerin yazılması ve sahnelenmesi gerektiği vurgulanmıştır.

Bu araştırmada; İstanbul Devlet Tiyatrosu çocuk oyunları afişlerinin artırılmış gerçeklik teknolojisi ile yeniden tasarlanması amaçlanmaktadır. Araştırmanın sınırlılıklarını; 21. yüzyılda (2001 yılı ve sonrası) İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen çocuk oyunlarının afiş tasarımları oluşturmaktadır. Günümüze kadar on yedi sezon bulunmaktadır. On yedi sezondan; Mavi Pullu Balık (2002-2003), Dans Eden Eşek (2003-2004), Altın Kız (2004-2005), Don Kişot (2005-2006), Yıldız Tarihi (2006-2007), Mavi Saçlar Pembe Gözler (2007-2008), Değiştirilmiş Çocuk (2008-2009), Ben Bir Kurbağayım (2009-2010), Suçlu Avcısı Sam Smith (2010-2011), Kırmızı Şemsiye (2011-2012), Küçük Kara Balık (2013-2014), Çiçeğim Solmasın (2014-2015), Purnima ve Sırlar Ormanı (2015-2016), Sihirli Keman (2016-2017), Suşa ve Kiki Yer ile Gök Arasında (2020-2021), Güneşle Buluşmak İsteyen Adam (2021-2022), Masal Yolu (2022-2023) oyunları yeniden tasarlanmak için seçilmiştir. Tezin teorik ve teknik literatür taraması sonucundan ulaşılan bilgiler ışığında, çocuk tiyatro oyunu afişi tasarlama ölçütleri oluşturulmuştur. Oluşturulan ölçütlere göre; on yedi oyunun mevcut afişleri hem içerik hem biçimsel incelenmiştir. Bilgisayar destekli tasarım tekniği ile afişler Adobe Illustrator programında tasarlanmıştır. Yeniden tasarlanan afişler bilgisayar destekli animasyon tekniği ile Adobe After Effects programında hareketlendirilmiştir. Artırılmış gerçeklik teknolojisi Artivive'da durağan ve hareketli afişlerin uygulaması yapılmıştır. Hareketli afiş tasarımlarında dikkat edilecek unsurlar bağlamında bu araştırmanın, literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Afiş Tasarımı, Artırılmış Gerçeklik, Çocuk Tiyatro Afişi, Hareketli Afiş Tasarımı, Yeniden Tasarım

ABSTRACT

REDESIGNING POSTERS OF CHILDREN'S PLAYS OF ISTANBUL STATE THEATER IN THE CONTEXT OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY

Earlier than the Republican era, theater art began to develop in Istanbul's Beyoğlu district, and in 1949, the Turkish State Theaters were officially established under the Ministry of Culture and Tourism of the Republic of Türkiye. In 1979, the first children's play was staged at the Istanbul State Theater. Theater is an important art form considering the personality and identity development of children. Turkish children's theater is classified into four periods: Traditional Turkish Theater, Tanzimat Period, Constitutional Period, and Republican Period. In the Republican era, children's theater gained more importance, emphasizing the need for writing and staging plays suitable for the developmental levels of children.

This study aims to redesign the posters of Istanbul State Theater children's plays using augmented reality (AR) technology. The scope of the research is limited to the poster designs of children's plays staged at the Istanbul State Theater in the 21st century (from 2001- onwards). There are seventeen seasons until this day. From these seventeen seasons, the following plays have been selected for redesign: Mavi Pullu Balık (2002-2003), Dans Eden Eşek (2003-2004), Altın Kız (2004-2005), Don Kişot (2005-2006), Yıldız Tarihi (2006-2007), Mavi Saçlar Pembe Gözler (2007-2008), Değiştirilmiş Çocuk (2008-2009), Ben Bir Kurbağayım (2009-2010), Suçlu Avcısı Sam Smith (2010-2011), Kırmızı Şemsiye (2011-2012), Küçük Kara Balık (2013-2014), Çiçeğim Solmasın (2014-2015), Purnima ve Sırlar Ormanı (2015-2016), Sihirli Keman (2016-2017), Suşa ve Kiki Yer ile Gök Arasında (2020-2021), Güneşle Buluşmak İsteyen Adam (2021-2022), and Masal Yolu (2022-2023). Based on the findings of the theoretical and technical literature review conducted for the thesis, criteria for designing children's theater play posters have been established. According to these criteria, the existing posters of the seventeen plays have been analyzed both in terms of content and form. The posters were redesigned using computer-aided design techniques in Adobe Illustrator. The redesigned posters were animated using the computer-aided animation technique in Adobe After Effects. Both static and animated versions of the posters were implemented using the Artivive platform, which integrates augmented reality technology. It is anticipated that this study, focusing on critical considerations for moving poster designs, will contribute to the existing literature.

Keywords: Augmented Reality, Children's Theater Poster, Moving Poster Design, Poster Design, Redesign

ÖN SÖZ

"İstanbul Devlet Tiyatrosu Çocuk Oyunları Afişlerinin Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Bağlamında Yeniden Tasarlanması" isimli Sanatta Yeterlik tezimin hazırlanmasında değerli katkıları ile beni yönlendiren, bilgi ve deneyimlerini paylaşarak yardım ve katkılarını esirgemeyen, değerli hocam ve tez danışmanım Prof. Dr. Kader Sürmeli'ye sonsuz şükranlarımı sunarım. Ayrıca tezimde desteklerini hiçbir zaman eksik etmeyen, değerli TİK üyesi hocalarım Doç. Dr. Dide Akdağ Satır ve Dr. Öğr. Üyesi Göknur Sözüneri'ye sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayfer DEMİREL
Şubat, 2025; İstanbul

İÇİNDEKİLER

ÖZET ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
ÖN SÖZ ..... **v**
İÇİNDEKİLER ..... **vi**
TABLOLAR LİSTESİ ..... **viii**
ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **x**
KISALTMALAR LİSTESİ ..... **xix**
1. GİRİŞ **1**
1.1. Araştırmanın Problemi 1
1.1.1. Araştırmanın Alt Problemi 2
1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi 2
1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları, Evreni ve Örneklemi 2
1.4. Araştırmanın Yöntemi 3
2. TİYATRO VE ÇOCUK TİYATROSU **4**
2.1. Tiyatronun Tanımı ve Öğeleri 4
2.1.1. Tiyatronun Kısa Tarihi ve Türleri 5
2.1.2. Türk Tiyatrosu ve Devlet Tiyatroları 6
2.2. Çocuk Tiyatrosunun Tanımı 8
2.2.1. Türk Çocuk Tiyatrosunun Tarihi ve Önemi 9
2.3. Çocuk Tiyatrosu İzleyici Kitlesinin Özellikleri 11
3. TASARIM ELEMANLARI VE İLKELERİ **17**
3.1. Tasarım Elemanları 17
3.2. Tasarım İlkeleri 24
3.3. Görsel Algı ve Gestalt Kuramı 28
4. AFİŞ TASARIMI **31**
4.1. Afişin Tanımı ve Türleri 31
4.2. Afişin Tarihi 33
4.2.1. Dünyada Afiş 33
4.2.2. Türkiye'de Afiş 35
4.3. Afiş Tasarım Unsurları 38
4.3.1. Tipografik Unsurlar 39
4.3.2. Görsel Unsurlar 40
4.3.3. Hareketli Unsurlar 42

4.4. Türkiye ve Dünyada Günümüz Çocuk Tiyatro Oyunu Afiş Tasarımları ….. 43

5. HAREKETLİ AFİŞ TASARIMI VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİ ……... 52

5.1. Hareketli Afişin Tanımı……...52
5.1.1. Hareketli Afiş Tasarımında Kullanılan Yapım Tekniği: Animasyon 52
5.1.2. Türkiye ve Dünyada Günümüz Çocuk Tiyatro Oyunu Hareketli Afiş Tasarımları 59

5.2. Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Tanımı ve Tarihi 69

5.3. Afişlerde Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi 73
5.3.1. "En İyi 100 Poster 17-Almanya Avusturya İsviçre" Sergisinde Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi 73
5.3.2. Açıkhava Afişlerinde Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi 74

6. İSTANBUL DEVLET TİYATROSU ÇOCUK OYUNLARI AFİŞLERİNİN ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİ BAĞLAMINDA YENİDEN TASARLANMASI 77

6.1. Çocuk Tiyatro Oyunu Afişi Tasarlama Ölçütleri..... 77

6.2. 2001'den Günümüze İstanbul Devlet Tiyatrosu Çocuk Oyunları Afişleri 78

6.3. "Mavi Pullu Balık" Afişinin Yeniden Tasarlanması..... 83
6.3.1. "Mavi Pullu Balık" Oyunu ve Afiş İncelemesi..... 83
6.3.2. "Mavi Pullu Balık" Afişi Tasarım Süreci 89

6.4. "Dans Eden Eşek" Afişinin Yeniden Tasarlanması..... 92
6.4.1. "Dans Eden Eşek" Oyunu ve Afiş İncelemesi 92
6.4.2. "Dans Eden Eşek" Afişi Tasarım Süreci..... 96

6.5. "Altın Kız" Afişinin Yeniden Tasarlanması 99
6.5.1. "Altın Kız" Oyunu ve Afiş İncelemesi 99
6.5.2. "Altın Kız" Afişi Tasarım Süreci..... 102

6.6. "Don Kişot" Afişinin Yeniden Tasarlanması..... 105
6.6.1. "Don Kişot" Oyunu ve Afiş İncelemesi..... 105
6.6.2. "Don Kişot" Afişi Tasarım Süreci 108

6.7. "Yıldız Tarihi" Afişinin Yeniden Tasarlanması 111
6.7.1. "Yıldız Tarihi" Oyunu ve Afiş İncelemesi 111
6.7.2. "Yıldız Tarihi" Afişi Tasarım Süreci 114

6.8. "Mavi Saçlar Pembe Gözler" Afişinin Yeniden Tasarlanması..... 117
6.8.1. "Mavi Saçlar Pembe Gözler" Oyunu ve Afiş İncelemesi 117
6.8.2. "Mavi Saçlar Pembe Gözler" Afişi Tasarım Süreci..... 121

6.9. "Değiştirilmiş Çocuk" Afişinin Yeniden Tasarlanması..... 124
6.9.1. "Değiştirilmiş Çocuk" Oyunu ve Afiş İncelemesi 124
6.9.2. "Değiştirilmiş Çocuk" Afişi Tasarım Süreci 128

6.10. "Ben Bir Kurbağayım" Afişinin Yeniden Tasarlanması..... 131
6.10.1. "Ben Bir Kurbağayım" Oyunu ve Afiş İncelemesi..... 131
6.10.2. "Ben Bir Kurbağayım" Afişi Tasarım Süreci 135

6.11. "Suçlu Avcısı Sam Smith" Afişinin Yeniden Tasarlanması..... 138
6.11.1. "Suçlu Avcısı Sam Smith" Oyunu ve Afiş İncelemesi..... 138

6.11.2. “Suçlu Avcısı Sam Smith” Afişi Tasarım Süreci 143
6.12. “Kırmızı Şemsiye” Afişinin Yeniden Tasarlanması 146
6.12.1. “Kırmızı Şemsiye” Oyunu ve Afiş İncelemesi 146
6.12.2. “Kırmızı Şemsiye” Afişi Tasarım Süreci 151
6.13. “Küçük Kara Balık” Afişinin Yeniden Tasarlanması 154
6.13.1. “Küçük Kara Balık” Oyunu ve Afiş İncelemesi 154
6.13.2. “Küçük Kara Balık” Afişi Tasarım Süreci 157
6.14. “Çiçeğim Solmasın” Afişinin Yeniden Tasarlanması 160
6.14.1. “Çiçeğim Solmasın” Oyunu ve Afiş İncelemesi 160
6.14.2. “Çiçeğim Solmasın” Afişi Tasarım Süreci 167
6.15. “Purnima ve Sırlar Ormanı” Afişinin Yeniden Tasarlanması 170
6.15.1. “Purnima ve Sırlar Ormanı” Oyunu ve Afiş İncelemesi 170
6.15.2. “Purnima ve Sırlar Ormanı” Afişi Tasarım Süreci 173
6.16. “Sihirli Keman” Afişinin Yeniden Tasarlanması 176
6.16.1. “Sihirli Keman” Oyunu ve Afiş İncelemesi 176
6.16.2. “Sihirli Keman” Afişi Tasarım Süreci 179
6.17. “Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)” Afişinin Yeniden Tasarlanması ... 182
6.17.1. “Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)” Oyunu ve Afiş İncelemesi .. 182
6.17.2. “Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)” Afişi Tasarım Süreci 186
6.18. “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Afişinin Yeniden Tasarlanması 189
6.18.1. “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Oyunu ve Afiş İncelemesi..... 189
6.18.2. “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Afişi Tasarım Süreci 191
6.19. “Masal Yolu” Afişinin Yeniden Tasarlanması 194
6.19.1. “Masal Yolu” Oyunu ve Afiş İncelemesi 194
6.19.2. “Masal Yolu” Afişi Tasarım Süreci 196

7. SONUÇ 201

KAYNAKÇA 204

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 6.1. İstanbul Devlet Tiyatrosu Oynanan Tüm Çocuk Oyunları 78
Tablo 6.2. İstanbul Devlet Tiyatrosu 2001 Sezonu ve Sonrası Uyarlama Çocuk Oyunları 78
Tablo 6.3. İstanbul Devlet Tiyatrosu 2001 Sezonu ve Sonrası Çocuk Oyunları ... 79

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Reklam Afişi 32
Şekil 2. Kültürel Afiş 32
Şekil 3. Sosyal Afiş 32
Şekil 4. Le Biche au Bois (Ormandaki Dişi Geyik) Afiş Tasarımı 33
Şekil 5. Valentino Bal (Valentino Balosu) Afiş Tasarımı 33
Şekil 6. La Goulue au Maulin Rouge Afiş Tasarımı 34
Şekil 7. Le Divan Japonais (Japon Divanı) Tiyatro Afiş Tasarımı 34
Şekil 8. Jane Avril Tiyatro Afiş Tasarımı 34
Şekil 9. Dans Son Cabaret Tiyatro Afiş Tasarım 34
Şekil 10. Gismonda Tiyatro Afiş Tasarımı 35
Şekil 11. Medee Tiyatro Afiş Tasarımı 35
Şekil 12. Job Sigara Kağıtları Afiş Tasarımı 35
Şekil 13. Türkiye Ziraat Bankası Para Biriktiren Rahat Eder Afiş Tasarımı 36
Şekil 14. Devlet Hava Yolları Afiş Tasarımı 36
Şekil 15. Türkiye İş Bankası 1952 İkramiye Planı Afişi 36
Şekil 16. Jan Dark'ın Çilesi Film Afiş Tasarımı 37
Şekil 17. Keşanlı Ali Destanı Tiyatro Oyunu Afiş Tasarımı 37
Şekil 18. Hayal Dükkânı Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı 43
Şekil 19. Kaç Tilki Kaç Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı 43
Şekil 20. Peter Pan Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı 44
Şekil 21. Kaczuszkowa Karuzela Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı 45
Şekil 22. Królowa Śniegu Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı 45
Şekil 23. Szelmostwa Lısa Wıtalısa Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı 45
Şekil 24. Kumiodori Appreciation Class for Parents & Children "Nido Tekiuchi" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı 47
Şekil 25. Ryukyuan Dance Appreciation Class Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı 47
Şekil 26. Will the Starts Dance if the Trees Sing? Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı 48

Şekil 27. N-Tong’s Kids Concert2 Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı ve Oyundan Sahne 48
Şekil 28. Kar Kraliçesi: Sevginin Gücü Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı..... 49
Şekil 29. Rusya Ulusal Bale Tiyatrosu “Fındıkkıran” Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı 49
Şekil 30. Altamira Mağarası 52
Şekil 31. Lascaux Mağarası 53
Şekil 32. Zoetrope 53
Şekil 33. Phenakistoscope 53
Şekil 34. Thaumatrope 53
Şekil 35. Flipbook 54
Şekil 36. Stopmotion 54
Şekil 37. Dubo, Dubon Dubonnet Hareketli Afiş Tasarımı 55
Şekil 38. Jumbo Hareketli Afiş Tasarımları..... 56
Şekil 39. Bergama Tiyatro Festivali Hareketli Afiş Tasarımları 57
Şekil 40. Salgın Sonrası İçin Ekolojik Manifestolar Hareketli Afiş Tasarımı..... 58
Şekil 41. Tomazs Bierkowksi "Workshop" Hareketli Afiş Tasarımı 58
Şekil 42. Bir Arada 9 | Together 9: Araştırma Görevlileri Sergisi Hareketli Afiş Tasarımı 58
Şekil 43. B&T Design Matt Modüler Oturma Sistemleri Hareketli Afiş Tasarımları 59
Şekil 44. Bremen Mızıkacıları Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı..... 60
Şekil 45. Lyrobotonlu Kaplumbağa Silva Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı 61
Şekil 46. Almanya Schauburg Tiyatro Binası..... 62
Şekil 47. Almanya Schauburg Tiyatrosu Çocuk Oyunlarının Hareketli Afiş Tasarımları 62
Şekil 48. Lumi Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri..... 64
Şekil 49. Ich Hab Noch Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri 65
Şekil 50. Süperheros Letzte Schlacht Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri 65
Şekil 51. Die Erde Über Mır Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri .. 66
Şekil 52. Drunter & Drüber Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri..... 67
Şekil 53. Ich Will Aber Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri 68
Şekil 54. Sensorama..... 70

Şekil 55. Sword of Damocles by Ivan Sutherland 70
Şekil 56. Videoplace by Myron Kruger 70
Şekil 57. Virtual Fixtures 71
Şekil 58. Artoolkit 72
Şekil 59. Kiel Haftası Festival Afiş Tasarımında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi 73
Şekil 60. Açık Kulüp Günü Afiş Tasarımında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi .. 73
Şekil 61. Almanya Schauburg Tiyatrosu Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi 73
Şekil 62. Pepsi Max Firması Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi 74
Şekil 63. Puma Firması Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi 74
Şekil 64. Tepedeki Ev Dizisi Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi 74
Şekil 65. “Mavi Pullu Balık” Afiş Tasarımı 87
Şekil 66. Ayfer Demirel, “Mavi Pullu Balık” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 89
Şekil 67. Ayfer Demirel, “Mavi Pullu Balık” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 90
Şekil 68. Ayfer Demirel, “Mavi Pullu Balık” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 90
Şekil 69. Ayfer Demirel, “Mavi Pullu Balık” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 91
Şekil 70. Ayfer Demirel, “Mavi Pullu Balık” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 .. 91
Şekil 71. Ayfer Demirel, “Mavi Pullu Balık” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 92
Şekil 72. “Dans Eden Eşek” Afiş Tasarımı 95
Şekil 73. Ayfer Demirel, “Dans Eden Eşek” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 96
Şekil 74. Ayfer Demirel, “Dans Eden Eşek” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 97
Şekil 75. Ayfer Demirel, “Dans Eden Eşek” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 97
Şekil 76. Ayfer Demirel, “Dans Eden Eşek” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 98
Şekil 77. Ayfer Demirel, “Dans Eden Eşek” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 98

Şekil 78. Ayfer Demirel, “Dans Eden Eşek” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 99
Şekil 79. “Altın Kız” Afiş Tasarımı 101
Şekil 80. Ayfer Demirel, “Altın Kız” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 102
Şekil 81. Ayfer Demirel, “Altın Kız” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 103
Şekil 82. Ayfer Demirel, “Altın Kız” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 103
Şekil 83. Ayfer Demirel, “Altın Kız” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 104
Şekil 84. Ayfer Demirel, "Altın Kız" Hareketli Afişin Frameleri 2024 104
Şekil 85. “Ayfer Demirel, “Altın Kız” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 .. 105
Şekil 86. “Don Kişot” Afiş Tasarımı 108
Şekil 87. Ayfer Demirel, “Don Kişot” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 108
Şekil 88. Ayfer Demirel, “Don Kişot” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 109
Şekil 89. Ayfer Demirel, “Don Kişot” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 109
Şekil 90. Ayfer Demirel, “Don Kişot” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 110
Şekil 91. Ayfer Demirel, “Don Kişot” Hareketli Afişin Frameleri, 2024..... 110
Şekil 92. Ayfer Demirel, “Don Kişot” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 .. 111
Şekil 93. “Yıldız Tarihi” Afiş Tasarımı 113
Şekil 94. Gezegenlerin Orijinal Görünümleri 114
Şekil 95. Ayfer Demirel, “Yıldız Tarihi” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 114
Şekil 96. Ayfer Demirel, “Yıldız Tarihi” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 115
Şekil 97. Ayfer Demirel, “Yıldız Tarihi” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 115
Şekil 98. Ayfer Demirel, “Yıldız Tarihi” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 116
Şekil 99. Ayfer Demirel, “Yıldız Tarihi” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 116
Şekil 100. Ayfer Demirel, “Yıldız Tarihi” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024. 117

Şekil 101. “Mavi Saçlar Pembe Gözler” Afiş Tasarımı 119
Şekil 102. Ayfer Demirel, “Mavi Saçlar Pembe Gözler” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 121
Şekil 103. Ayfer Demirel, “Mavi Saçlar Pembe Gözler” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 122
Şekil 104. Ayfer Demirel, “Mavi Saçlar Pembe Gözler” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 122
Şekil 105. Ayfer Demirel, “Mavi Saçlar Pembe Gözler” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 123
Şekil 106. Ayfer Demirel, “Mavi Saçlar Pembe Gözler” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 123
Şekil 107. Ayfer Demirel, “Mavi Saçlar Pembe Gözler” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 124
Şekil 108. “Değiştirilmiş Çocuk” Afiş Tasarımı 127
Şekil 109. Ayfer Demirel, “Değiştirilmiş Çocuk” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 128
Şekil 110. Ayfer Demirel, “Değiştirilmiş Çocuk” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 129
Şekil 111. Ayfer Demirel, “Değiştirilmiş Çocuk” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 129
Şekil 112. Ayfer Demirel, “Değiştirilmiş Çocuk” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 130
Şekil 113. Ayfer Demirel, “Değiştirilmiş Çocuk” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 130
Şekil 114. Ayfer Demirel, “Değiştirilmiş Çocuk” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 131
Şekil 115. “Ben Bir Kurbağayım” Afiş Tasarımı 134
Şekil 116. Ayfer Demirel, “Ben Bir Kurbağayım” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 135
Şekil 117. Ayfer Demirel, “Ben Bir Kurbağayım” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 136
Şekil 118. Ayfer Demirel, “Ben Bir Kurbağayım” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 136

Şekil 119. Ayfer Demirel, “Ben Bir Kurbağayım” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 137
Şekil 120. Ayfer Demirel, “Ben Bir Kurbağayım” Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri, 2024 137
Şekil 121. Ayfer Demirel, “Ben Bir Kurbağayım” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 138
Şekil 122. “Suçlu Avcısı Sam Smith” Afiş Tasarımı 142
Şekil 123. Ayfer Demirel, “Suçlu Avcısı Sam Smith” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 143
Şekil 124. Ayfer Demirel, “Suçlu Avcısı Sam Smith” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 144
Şekil 125. Ayfer Demirel, “Suçlu Avcısı Sam Smith” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 144
Şekil 126. Ayfer Demirel, “Suçlu Avcısı Sam Smith” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 145
Şekil 127. Ayfer Demirel, “Suçlu Avcısı Sam Smith” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 145
Şekil 128. Ayfer Demirel, “Suçlu Avcısı Sam Smith” Artırılmış Gerçeklik Teknoloji, 2024 146
Şekil 129. “Kırmızı Şemsiye” Afiş Tasarımı 146
Şekil 130. Ayfer Demirel, “Kırmızı Şemsiye” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 151
Şekil 131. Ayfer Demirel, “Kırmızı Şemsiye” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 151
Şekil 132. Ayfer Demirel, “Kırmızı Şemsiye” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 152
Şekil 133. Ayfer Demirel, “Kırmızı Şemsiye” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 152
Şekil 134. Ayfer Demirel, “Kırmızı Şemsiye” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 153
Şekil 135. Ayfer Demirel, “Kırmızı Şemsiye” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 153
Şekil 136. “Küçük Kara Balık” Afiş Tasarımı 156
Şekil 137. Ayfer Demirel, “Küçük Kara Balık” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 157

Şekil 138. Ayfer Demirel, “Küçük Kara Balık” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 158
Şekil 139. Ayfer Demirel, “Küçük Kara Balık” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024... 158
Şekil 140. Ayfer Demirel, “Küçük Kara Balık” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 159
Şekil 141. Ayfer Demirel, “Küçük Kara Balık” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 159
Şekil 142. Ayfer Demirel, “Küçük Kara Balık” Artivive Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 160
Şekil 143. “Çiçeğim Solmasın” Afiş Tasarımı 166
Şekil 144. Ayfer Demirel, “Çiçeğim Solmasın” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024i 167
Şekil 145. Ayfer Demirel, “Çiçeğim Solmasın” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 167
Şekil 146. Ayfer Demirel, “Çiçeğim Solmasın” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 .. 168
Şekil 147. Ayfer Demirel, “Çiçeğim Solmasın” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 168
Şekil 148. Ayfer Demirel, “Çiçeğim Solmasın” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 169
Şekil 149. Ayfer Demirel, “Çiçeğim Solmasın” Artırılmış Gerçeklik Teknoloji, 2024..... 169
Şekil 150. “Purnima ve Sırlar Ormanı” Afiş Tasarımı 172
Şekil 151. Ayfer Demirel, “Purnima ve Sırlar Ormanı” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024..... 173
Şekil 152. Ayfer Demirel, “Purnima ve Sırlar Ormanı” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 174
Şekil 153. Ayfer Demirel, “Purnima ve Sırlar Ormanı” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 174
Şekil 154. Ayfer Demirel, “Purnima ve Sırlar Ormanı” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 175
Şekil 155. Ayfer Demirel, “Purnima ve Sırlar Ormanı” Hareketli Afişin Frameleri, 2024..... 175
Şekil 156. Ayfer Demirel, “Purnima ve Sırlar Ormanı” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 176

Şekil 157. “Sihirli Keman” Afiş Tasarımı 178
Şekil 158. Ayfer Demirel, “Sihirli Keman” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 179
Şekil 159. Ayfer Demirel, “Sihirli Keman” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 180
Şekil 160. Ayfer Demirel, “Sihirli Keman” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 180
Şekil 161. Ayfer Demirel, “Sihirli Keman” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 181
Şekil 162. Ayfer Demirel, “Sihirli Keman” Hareketli Afişin Frameleri, 2024.... 181
Şekil 163. Ayfer Demirel, “Sihirli Keman” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 182
Şekil 164. “Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)” Afiş Tasarımı 185
Şekil 165. Ayfer Demirel, “Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 186
Şekil 166. Ayfer Demirel, “Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 187
Şekil 167. Ayfer Demirel, “Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 187
Şekil 168. Ayfer Demirel, “Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 188
Şekil 169. Ayfer Demirel, “Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 188
Şekil 170. Ayfer Demirel, “Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 189
Şekil 171. “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Afiş Tasarımı 190
Şekil 172. Ayfer Demirel, “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 192
Şekil 173. Ayfer Demirel, “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 192
Şekil 174. Ayfer Demirel, “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 193
Şekil 175. Ayfer Demirel, “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 193

Şekil 176. Ayfer Demirel, “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 194
Şekil 177. Ayfer Demirel, “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 195
Şekil 178. “Masal Yolu” Afiş Tasarımı 196
Şekil 179. Ayfer Demirel, “Masal Yolu” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024 197
Şekil 180. Ayfer Demirel, “Masal Yolu” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024 197
Şekil 181. Ayfer Demirel, “Masal Yolu” Yeniden Afiş Tasarımı, 2024 198
Şekil 182. Ayfer Demirel, “Masal Yolu” Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024 198
Şekil 183. Ayfer Demirel, “Masal Yolu” Hareketli Afişin Frameleri, 2024 198
Şekil 184. Ayfer Demirel, “Masal Yolu” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024 200

KISALTMALAR LİSTESİ

AR : Artırılmış Gerçeklik
DT : Devlet Tiyatroları
GMK : Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu
İBBŞT : İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları
UNICEF : Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu

1. GİRİŞ

Grafik tasarım disiplini ve bir uygulama alanı olarak afiş, Türkiye'de cumhuriyetin ilanı ile önemli ölçüde gelişme göstermiştir. Zaman içerisinde bilgisayar teknolojilerindeki yenilikler, bilgisayar destekli tasarım ve animasyon yazılımlarının gelişimi, grafik tasarım alanını etkilemiştir. 21.yüzyıl ile sosyal ve beşerî bilimlerde kullanılmaya başlanan artırılmış gerçeklik teknolojisi, grafik tasarım alanında da tasarımın sınırlarını daha da genişletmiştir. Grafik tasarımın kendi içerisinde bir tasarım süreci vardır. Bu süreçlerin ilk aşamasında grafik tasarımcı hedef kitle ya da izleyiciyi iyi tanımalıdır. Bu tanıma süreci doğrultusunda izleyiciyle ilgili araştırma yapmalıdır. Ambrose ve Harris (2019) tasarım sürecini; tanımlama (yönbilgi), araştırma (geçmiş), fikir bulma (çözümler), ilk örnek oluşturma (tahlil), seçme (gerekçe), uygulama (aktarım) ve öğrenme (geribildirim) olarak açıklar ve bu doğrusal süreçle ilerleyen tasarımın duruma göre tekrardan önceki bölümlerine dönebileceğini de belirtir.

1.1. Araştırmanın Problemi

Tiyatro, yüzyıllardır en etkili ifade ve iletişim yollarından biri olmuştur. Tiyatro çocukların; estetik, sanatsal, sosyal yönlerinin gelişimi için önemlidir. Çocuk tiyatrosunda; çocukların dünyasına uygun ve gelişimini dikkate alan bir tarzda oyunlar yazılıp, sahnelenir. Çocuklara yönelik grafik tasarım ürünlerinde de hedef kitleye uygun bir tarzda tasarım yapılmalıdır. Hedef kitleye ulaşmanın en iyi yollarından biri afişlerdir. Çocuk tiyatro oyunu afişi tasarlamak için özellikle çocukları iyi tanımak gerekir. Günümüzde dünyada ve Türkiye'de pek çok alanda artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılmaktadır. Araştırmanın problem cümlesi: "İstanbul Devlet Tiyatrosu çocuk oyunu afişleri, artırılmış gerçeklik teknolojisi ile yeniden nasıl tasarlanabilir?" olarak belirlenmiştir.

1.1.1. Araştırmanın Alt Problemi

1. Çocuk tiyatro izleyici kitlesine göre afiş tasarımı nasıl olmalıdır?
2. Çocuk tiyatro izleyici kitlesine göre hareketli afiş tasarımı nasıl olmalıdır?
3. Çocuk tiyatro oyunu afişi tasarlama ölçütleri nelerdir?
4. Çocuk tiyatro afişlerinde tipografik, görsel ve hareketli unsurlar nasıl kullanılmış?
5. Artırılmış gerçeklik teknolojisi ile tasarlanan çocuk tiyatro afişleri, nasıl olmalıdır?

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

İstanbul Devlet Tiyatrosu çocuk oyunları afişlerinin artırılmış gerçeklik teknolojisi ile yeniden tasarlanması amaçlanmaktadır. Bu bağlamda her sezondan bir oyun seçilerek; afişlerin hareketlendirilerek yeniden tasarlanması hedeflenmektedir. Bu araştırmanın önemi; İstanbul Devlet Tiyatrosu çocuk oyunları afişlerini yeniden tasarlayarak ve artırılmış gerçeklik teknolojisi ile hareketli hale getirilerek, çocuk izleyici ile daha etkili iletişim kurulmasının önemli olduğu düşünülmektedir.

1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları, Evreni ve Örneklemi

Bu çalışmanın kapsamını çocuk tiyatrosu oyunlarının afişleri, evrenini Türkiye'deki çocuk tiyatrosu oyunlarının afişleri oluşturmaktadır. Osmanlı Döneminde İstanbul Beyoğlu'nda başlayan tiyatro sanatı gelişme göstererek, 1949 yılında resmi olarak Devlet Tiyatroları kurulmuştur. Devlet Tiyatrosu'nun oluşumunda İstanbul'un önemi, bu çalışmanın örnekleminin belirlenmesinde etkili olmuştur. Bu araştırmanın sınırlılıklarını; 21. yüzyılda (2001 yılı ve sonrası) İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen çocuk oyunlarının afiş tasarımları oluşturmaktadır. Günümüze kadar on yedi sezon bulunmaktadır. On yedi sezondan; Mavi Pullu Balık (2002-2003), Dans Eden Eşek (2003-2004), Altın Kız (2004-2005), Don Kişot (2005-2006), Yıldız Tarihi (2006-2007), Mavi Saçlar Pembe Gözler (2007-2008), Değiştirilmiş Çocuk (2008-2009), Ben Bir Kurbağayım (2009-2010), Suçlu Avcısı Sam Smith (2010-2011), Kırmızı Şemsiye (2011-2012), Küçük Kara Balık (2013-2014), Çiçeğim Solmasın (2014-2015), Purnima ve Sırlar Ormanı (2015-2016), Sihirli Keman (2016-2017),

Suşa ve Kiki Yer ile Gök Arasında (2020-2021), Güneşle Buluşmak İsteyen Adam (2021-2022), Masal Yolu (2022-2023) oyunları yeniden tasarlanmak için seçilmiştir.

1.4. Araştırmanın Yöntemi

Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sisteminden (2023) araştırmanın örneklemini oluşturan oyunların; afişlerine, broşürlerine, fotoğraflarına ulaşılmıştır. Oyunların; konusu, karakterleri, yaş grubu gibi bilgileri alınmıştır. Amaç oyunu iyi anlamak ve ona göre afiş tasarımını yapmaktır. Afiş tasarımında konunun içeriğine hâkim olmak önemlidir. Polonyalı sanatçı Franciszek Starowieyski afiş tasarımlarını yaparken bunun önemini şu sözleri ile vurgulamaktadır:

> "Starowieyski kendini bildi bileli, resim yapmanın düşüncelerini ifade etmede en iyi yol olduğunu belirtir. Ayrıca tiyatrolarla iş birliği içinde tasarladığı afişlerin, üslubunu en iyi yansıtan afişler olduğunu belirtir. Bir tiyatro afişi tasarlarken oyunu, tasarım süresince sık sık okuduğunu, provalara katıldığını, bunun dışında her bir afiş için çok sıkı ve çok uzun süre çalıştığını, sayısız eskiz yaptığını söyler." (Gümüştekin, 2012: 71).

Bu bilgiler ışığında oyunların Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sisteminden oyunların metinlerine erişim sağlanamamıştır. İstanbul Devlet Tiyatrosu Dramaturgi departmanı ile yüz yüze görüşme sonucunda oyun metinleri teslim alınmıştır.

Oluşturulan çocuk tiyatro oyunu afişi tasarlama ölçütlerine göre; on yedi oyunun mevcut afişleri incelenmiştir. Bu süreçten sonra yeniden afiş tasarımı Adobe Illustrator programında yapılmıştır. Bu programda; eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme, geliştirilen stil tekniğinin uygulanması, afişin mizanpajı yapılmıştır. Afişin hareketli olarak tasarlanma sürecinde Adobe After Effects programı kullanılmıştır. Tasarlanan afişler After Effects programına aktarıldıktan sonra animasyon tekniği ile afişin bütünlüğünü bozmayacak bir şekilde belirlenen tasarım unsurları hareketlendirilmiştir. Artırılmış gerçeklik teknolojisi Artivive'da durağan ve hareketli afişlerin uygulaması yapılmıştır.

2. TİYATRO VE ÇOCUK TİYATROSU

2.1. Tiyatronun Tanımı ve Öğeleri

Brockett'e (2000) göre tiyatro, bir hikâyeyi ya da öyküyü, oyuncuların söz ve hareketleriyle belirlenen bir sahnede canlandırma sanatıdır. İnsana insanı, insanla anlatan bir sanat dalı olan tiyatro, kurmaca bir gerçeği dolaysız olarak canlandırdığı için, kitap okumaktan da etkileyici bir sanattır (Nas, 2004: 390).

Tiyatronun temelinde oyun olgusu vardır. Opera, bale, sinema gibi diğer sanat dallarının da temelini oyun oluşturmaktadır. Tiyatroyu tanımak ve tanımlayabilmek için, daha geniş bir perspektiften bakarak, tiyatronun içinde bulunduğu dram sanatı tanınmalıdır. Dram sanatının temelini oluşturan anlatı: Anlamlı ve bağlantılı bir dizi olayın temsili demektir. Anlatının zorunlu dört temel öğesi vardır: Kişi, uzam, zaman ve eylemlerdir (Erkek, 2013: 3-9).

Tiyatro dram, komedi, vodvil gibi edebi eserlerin oynandığı yer ve bu edebi eserlerin oynanma sanatıdır. Edebiyat, konuşma, hareket, dans, müzik, mimarlık, makyaj ve giyim gibi güzel sanatların dallarını bir arada buluşturan hem okuyucu kitlesi hem de izleyici kitlesi olan bir sanattır. Tiyatro eserini oluşturan öğeler şunlardır:

Kişiler/oyuncular: Karakter ya da karakterlerin sayısı konunun içeriğine göre değişiklik gösterebilir. Tiyatro oyununun konusu oluşturan olay, bir karakterin ya da grubun başından geçer. Karakterler birinci derecede ve ikinci derecede önemli kişiler diye ikiye ayrılır. Karakterler doğal ve toplumsal çevre içinden bağımsız değildir. Karakterlerin kıyafetleri hakkında bilgiler eserin başında betimlemeyle açıklanır. Bazı tiyatro eserlerinde olay hayvanların başından geçebilir. Bu oyunlarda hayvan karakterini oyuncular oynar. Bu eserlerdeki ikinci dereceden karakterler içinde yine hem insan hem de hayvan bulunabilir. Tiyatro eserinde kimi zaman bir de anlatıcı karakterde olabilir. Bu karakter anlatıcı rolüyle ara ara sahneye çıkar ve olayların gelişmesi üzerinde bilgiler verir.

Olay ya da durum: Tiyatro eserinin konusunu; insanın başına gelebilecek her türlü olay ve karşılaşabileceği her durum oluşturabilir. Eserde konu; kahramanın kendisiyle veya çevresiyle çatışması ile başlar. Kahramanın; öfke, korku, beğenme, tutku gibi duyguları sonucu oluşan eylemleri ile gelişir ve sonuçlanır. Tiyatro eserinde olay planı üçe ayrılır: Serim, düğüm ve çözümdür.

Yer/sahne: Tiyatro eserinin konusuna göre düzenlenen sahnenin bütününe dekor denir. Tiyatro oyunu bu dekor içerisinde sahnelenir.

Zaman: Tiyatro eserinde konunun geçtiği zamanı yazar belirler. Zamanlar: Kronolojik zaman, düğümden başlatılan zaman, sonuçtan başlatılan zaman, düzensiz zaman anlatımlarıdır.

İzleyiciler: Tiyatro eseri; yazar, oyuncu, sahne, izleyici etkisinde yazılır ve tiyatronun okuyucu kitlesinden çok izleyici kitlesi vardır. İzleyicinin tiyatro oyununu izlerken; çok sık alkışlamamak, oyun bittikten sonra alkışlamak, oyunu izlerken bir şeyler yememek, oyun başlamadan önce yerini oturmak gibi belirli kuralları bilmesi gerekmektedir. Tiyatroda izleyici çok önemli bir öğedir. Özellikle izleyicisi çocuk olan oyunlarda hedef kitleyi tanımak ve anlamak önemlidir. Tiyatronun başarısı izleyicisi ile ölçülmektedir (Demirel ve diğerleri, 2011: 264-265).

2.1.1. Tiyatronun Kısa Tarihi ve Türleri

Tiyatronun ilk örneklerini iletişim kurmak için; ses, jest, mimik gibi beden dilini kullanan ilk insanlar oluşturur. Dinsel törenlerle başlayan tiyatronun kökeni Mısır ve Yunan tiyatrosuna dayanmaktadır. Tiyatro tarihinin ilk önemli dönemi Antik Yunan tiyatrosudur. Antik Yunan'daki bağ bozumu tanrısı "dionizos" adına düzenlenen şenliklerden ortaya çıktığı bilinmektedir. Antik Yunan tiyatro oyunları; batı tiyatrosunun kökenlerinin temelini oluşturmuş, günümüzde farklı ülkelerde uyarlama oyunlar ile varlığını korumuştur. Yunan mitolojisindeki hikâyeler, Antik Yunan tiyatrosunda yer almıştır. Roma tiyatrosu Yunan tiyatrosundan etkilenmiştir ve roma tiyatrosunda da şenlikler düzenlenmiş, tanrılar için dinsel ayinler yapılmıştır. Bu dönemden sonra Ortaçağ döneminde tiyatro, kilisenin etkisi ile etkinliğini artırmıştır. Tiyatronun tarihsel gelişimini etkileyen Yunan, Roma, Ortaçağ tiyatrosundan sonra Modern tiyatro; farklı bir yapıya sahiptir. Komedi, dram, müzikli tiyatro, çocuk

tiyatrosu gibi farklı türlere ayrılmaktadır. Batı etkisinin temellerini atan Yunan tiyatrosunun etkileri Modern tiyatroda da görülmektedir (Brockett, 2000: 25-62).

İlk tiyatro türü trajedidir. Trajediden sonra; dram, komedi, müzikal komedi gibi türlerde tiyatro eserleri görülmüştür. Tiyatro eserlerinin konularını oluşturan türler şunlardır: Trajedi: Acıklı olarak ifade edilmektedir. Tiyatro eserlerinde trajedinin içeriğini genellikle Yunan tanrıları, hükümdarlar ve soylular gibi karakterler oluşturmaktadır. Komedi: Güldürmek, gülünç olarak tanımlanmaktadır. Komedi tiyatrosu, güldüren, eğlendiren ve iğneleyen özelliklere sahiptir. Dram: Acıklı olaylar demektir. Bu tür tiyatro hem hüzünlendirir hem de güldürür. Karakterleri ise genellikle halk arasından seçilmektedir. Müzikli Tiyatro: Müzikli ya da müzikal tiyatro olarak ifade edilen bu tiyatro eseri kendi içinde türlere ayrılır. Bunlar: Opera: Eserdeki sözlerin; koro, solo, düet olarak şarkılı olarak söylenen bir türdür. Sahnede oyuncularla beraber orkestra da bulunmaktadır. Operet: Genellikle halk için yazılmış müzikli tiyatro eseridir. Bu müzikli tiyatro türü; eğlenceli, sade konulu, bestesiz diyalog özelliklerine sahiptir. Opera Komik: Operetin, üst sınıf için yazılmış, besteli özelliğini oluşturan bir müzikli türdür. Vodvil: Hafif bir komedi olarak ifade edilmektedir. Konusunun içeriğini eğlenceli şarkılar da oluşturmaktadır. Bale: Müzikli, sözsüz ve dans hareketlerinden oluşan bir tiyatro türüdür (Demirel vd., 2011: 263-265).

2.1.2. Türk Tiyatrosu ve Devlet Tiyatroları

Türk tiyatrosu Osmanlı döneminden Cumhuriyet'in kuruluşu ve sonrasında aşamalı olarak günümüze gelmiştir. Osmanlı döneminde farklı etnik kökenden vatandaşların öncülüğünde İstanbul'da tiyatro oluşumlarına başlanılmıştır. Bu ilk oluşumlar İstanbul'un Beyoğlu semtinde görülmüştür. İstanbul'un ilk tiyatrosu Venedikli Jüstinyani isminde birinin Galatasaray civarında yaptırdığı Fransa tiyatrosu olarak bilinir ve İtalyan mimarisine sahip bu tiyatro binası güzelliği ile dikkat çeken bir yapıya sahiptir. İtalyan mimarisine sahip ikinci tiyatro binası Hoca Naum, günümüzde Galatasaray Lisesi'nin karşısındaki Hırıstaki Bey pasajı olarak bilinen binanın yerine yapılır ve bu iki tiyatro binası yangında yok olur. Bu dönemde Beyoğlu'nda bulunan tiyatrolarda farklı dillerden eserler sahneleniyordu ve Beyoğlu farklı ülkelerden sanatçılara ev sahipliği yapıyordu. Beyoğlu'nda sanatın önemli bir yere sahip olduğu anlaşılmaktadır. Dönemin padişahı Abdülmecid; tiyatro oyunlarını izlemeye giderek, tiyatroyu destekliyordu. Bazı kesimler tarafından bu durum hoş karşılanmayınca

Abdülmecid, Dolmabahçe sarayının silahhanesinde Avrupalı mimarlara bir tiyatro binası yaptırır. Avrupa'dan gelen sanatçılar tiyatro oyunları sahnelemeye başlayarak eğitimde verirler. Saraydaki Türk gençleri bu sayede küçük rollerde oynamaya başlar. İlerleyen zamanlarda genç Türk sanatçıları, sarayın dışında Beyoğlu'nda davetler alarak icralarını devam ettirerek Türk tiyatrosuna katkıda bulunmuşlardır. Bu dönemde Fransa'da Türk tiyatrosu hakkında özel bir sayı basmış olan La Revue Theatrale mecmuasındaki makalesinde Mösyö Adolf Talasso; Türk gençlerin azmini vurgularken, sarayda padişahtan gizlice toplanıp Türkçe dilinde piyes çalıştıklarını ve bunu padişaha sunduklarını belirterek, bu durumun Türklerin tiyatro sahnesinde attıkları ilk adım olduğunu yazar ama bu ilk piyesin ismini ve bunu oynayanların isimlerini belirtmemiştir. Türk tiyatrosunda önemli bir yere sahip olan Gedikpaşa Tiyatrosu İstanbul'da yer almaktadır. İlk Türk sanatçılar bu tiyatroda sahneye çıkmış, Türkçeye batı dillerinden oyunların çevirisi burada yapılmış ve edebiyat sanatçılarının yazdığı Türkçe eserler oynanmıştır. 1876 yılında ise Gedikpaşa Tiyatrosu'nda sahne alan Ahmet Fehim yarım asır tiyatro sanatında yer alarak ilerisi için büyük katkılar oluşturmuştur (Ahmet, 1934a: 14-27).

1923'te Cumhuriyet'in kurulması, Türk siyasi ve toplumsal hayatının dönüm noktası olduğu kadar Türk sanatı içinde önemlidir. Atatürk'e göre; edebiyat, resim, heykel, tiyatro, müzik, mimari gibi bütün güzel sanatlar alanlarını, kültürün oluşumu içinde kabul ederek değerlendirilmelidir. Özellikle tiyatro sanatı, halk ile kolay bir şekilde iletişim kurulması açısından, ülkelerin rejim değişikliği dönemlerinde önemlidir. Atatürk 1926'da Bursa'da tiyatro sanatçısı Raşit Rıza ve Muvahhit Beyleri kabul ederek; onları çok takdir ettiğini, beğendiğini, hizmetlerinin devrim açısından önemli olduğunu belirtmiş ve Anadolu'nun her yerini dolaşmalarını istemiştir. 1923 yılında sahne sanatlarıyla ilgili tek kurum, İstanbul Belediyesine bağlı Darülbedayi'dir. 1927'de Tepebaşı Tiyatrosu'nda Darülbedayi temsillerini sürdürmüştür. Bu tarihte sinema ve tiyatronun önemli ismi Muhsin Ertuğrul kurumun başına getirilmiştir. Atatürk'ün sanata ve sanatçıya verdiği önem, 1930'da Ankara'da bulunan Darülbedayi sanatçılarına hitaben yaptığı konuşmasındaki şu sözlerinden anlaşılmaktadır: *"Efendiler hepiniz mebus olabilirsiniz, vekil olabilirsiniz hatta reisicumhur olabilirsiniz, fakat sanatkâr olamazsınız. Hayatını bir sanata vakfeden bu çocukları sevelim"* (Buttanrı, 2013: 109-110).

Muhsin Ertuğrul, çocuk tiyatrosunun önemini şu sözlerle ifade etmiştir:

> "Benim kanımca seyircisini çağından başlayarak yetiştirmeye başlamamış şehirler, ileride tiyatrolarına seyirci bulamayacaklardır. Bugünün çocuğu, yarının genci, ilerinin aydın seyircisidir. Bugün, İstanbul şehri, tiyatrolarına seyirci buluyorsa, bunun kaynağını dünkü çocuk tiyatrosunda ve öğrenci oyunlarında aramalıdır. Bu bakımdan, tiyatronun en önemli sorunu, çocuk tiyatrosudur…" (Nas, 2004: 389).

1930 yılında vefat eden Ahmet Fehim'den sonra Muhsin Ertuğrul'un tiyatroya birçok katkıları olur. Muhsin Ertuğrul 1959 yılında İstanbul Şehir Tiyatrosu'nun gelişimi için birçok genç tiyatrocuları yanına alarak; Kadıköy'de, Fatih'te, Üsküdar'da, Zeytinburnu'nda bulanan tiyatroları Tepebaşı ve Beyoğlu'nda bulunan Yeni Tiyatroya katarak yerli oyunlara daha çok yer verir. Ayrıca 1949 yılında kurulan Devlet Tiyatrosu'na 2 yıl öncesinden Muhsin Ertuğrul getirilir ve bu kurumun oluşumunda da büyük katkılar sağlamıştır. Bu dönemde Devlet tiyatrolarında birçok alanda oyunlar sergilenir, bunlardan biri çocuk tiyatrosudur. Her yıl iki çocuk oyunu oynanır fakat çocuk oyunları; kadrosu, oyun seçimi gibi birçok açıdan yeterli değildir (And, 1970: 271-288).

Türkiye'de Devlet Tiyatrosunun kuruluşunun oluşumları Devlet Konservatuarı ile Tiyatro ve Opera Tatbikat Sahnesi'nin kurulmasıyla başlar. Türkiye'ye 22 Şubat 1936'da Almanya'dan getirilen Cari Ebert Devlet Konservatuarı'nı geliştirerek, Devlet Tiyatrosunun temelini atar. 1947 yılında Devlet Konservatuarı ve Tatbikat Sahnesi'nin başında bulunan Cari Ebert yerine Muhsin Ertuğrul geçer ve iki yıllık süreç içerisinde; tiyatro ve opera Devlet Konservatuarı'ndan ayrılır, bu sırada Büyük Tiyatro'nun yapımı bitmediği için Küçük Tiyatro'da sahneler başlanır ve sonrasında 10 Haziran 1949 gündemli, 5441 Devlet Tiyatrosu Kuruluş Kanunu'nun çıkmasıyla Devlet Tiyatrosu resmi olarak kurulur (And, 2014: 172-188).

2.2. Çocuk Tiyatrosunun Tanımı

Çocuk tiyatrosu sınıf, ırk, cinsiyet, din, ulus ayrımı olmayan bir tiyatrodur. Bu tiyatro izleyicisini eğlendirir, onların daha iyi insanlar olmalarına yardım eder (Goldberg, 2008: 10).

Tiyatro; okul tiyatrosu ve çocuk tiyatrosu olarak sınıflandırılmaktadır. İzleyicisi çocuk olan tiyatro, çocuk tiyatrosudur. Çocuğun, oynadığı tiyatro ise okul tiyatrosudur (Nas, 2004: 388).

Maden'e (2010) göre çocuk tiyatrosu: Estetik, zevk, sanatsal ifade ve sosyal gelişim açılarından, okul tiyatrosu ve eğitim biçimlerinde bir sanat ortamıdır. Fonksiyonu açısından, estetik özelliklerinin dışında eğiticilik görevi de bulunmaktadır. Çocuğun dünyasına uygun ve gelişimini dikkate alan bir tarzla hitap eden tiyatro olarak tanımlanabilir. Çocuk tiyatrosu çocuğa; yaşamdan kesitler sunarken, taklit imkânı da sağlar. Bu durum tiyatronun kişilik kazandırma da etkili olduğunu göstermektedir.

2.2.1. Türk Çocuk Tiyatrosunun Tarihi ve Önemi

Türk çocuk tiyatrosunun ilk başlangıcı 14. yy Geleneksel Türk Tiyatrosuna dayanmaktadır. Bu dönemde çocuklar aileleri ile karagöz, kukla oyunları ve orta oyunları izlemişlerdir. Bu dönem ile beraber çocuk tiyatrosu tarihi; Tanzimat Dönemi, Meşrutiyet Dönemi, Cumhuriyet Dönemi olarak sınıflandırılmaktadır. Tanzimat Dönemi'nde çocuk tiyatrosu; batılılaşmanın etkisiyle beraber eğitim alanında yapılan değişiklikler ile önem kazanmaya başlamıştır. Bu dönemde çocuğun, sosyal hayat içerisinde önemi fark edilmiştir. Tiyatronun kültürel ve eğitsel özelliğinin de anlaşıldığı Tanzimat Dönemi'nde, çocuk ile tiyatro ilişkisi başlamıştır. I. Dünya Savaşı ve Kurtuluş Savaşı çocuk tiyatrosunu duraksatmıştır. Cumhuriyet döneminde tekrardan çocuk ile tiyatronun önemi gündeme gelmiştir. Çocuk tiyatrosunun önemi bu dönemde şu sözlerle ifade edilmiştir: "Bugünün çocukları yarının büyükleri" denilerek, tiyatronun çocuğun gelişimi için önemli olduğu vurgulanmıştır (Okurlar, 2010: 17-18).

Muhsin Ertuğrul tiyatro sadece yetişkinlerin ilgi alanındaki bir sanat dalı olmamalı, aydınlık bir neslin yetişmesi için çocukların ve gençlerin tiyatroya gitmeleri gerektiği düşüncesi doğrultusunda; 1930 yılında bu konuda yazılar yazmış, dünyada öncü sayılan Almanya ve Sovyetler Birliği'nde incelemelerde bulunmuştur. Şehir Tiyatrosu'nda ilk çocuk tiyatrosu kurulmuş ve daha sonra 1936'da üçüncü oyunda salon dolmaya başlamış ve çocuk tiyatrosu işlevsel nitelik kazanmıştır. DT yasa çıkmadan çocuk oyunları temsillerini başlatmış. O dönemde yeni kurulan Devlet Tiyatrosu'na seyirci çekmek için; öğrenci indirimli uygulaması başlatılmış ve bu uygulama sayesinde salonlar dolmuştur (Akıncı, 2013: 147).

Okurlar (2010) ile Nas (2004) çocuk tiyatrosunun Cumhuriyet dönemi ile başlayan önemli gelişmelerini şu şekilde sıralamışlardır: İlk çocuk tiyatrosunun kurulacağı haberi, 16 Ocak 1935 tarihli Akşam gazetesinde Hikmet Feridun tarafından kaleme

alınmıştır. Darülbedai'nin 15 Şubat 1935 tarihli sayısında "dün bir tiyatroydu, bugün iki oldu. Önümüzdeki sene bir çocuk tiyatrosu daha yaparak üç olacak" denilerek haber yayınlanmıştır. İlk resmi çocuk tiyatrosu duyurusu 1 Ekim 1935 tarihinde yapılmıştır. 1935 yılında ilk resmi olarak sahnelenen çocuk tiyatrosu, Kemal Küçük'ün Çocuklara İlk Tiyatro Dersi isimli oyunudur. Bu oyun İstanbul Şehir Tiyatrosu bünyesinde Muhsin Ertuğrul tarafından 14 ay süren bir hazırlık sürecinde sahnelenmiştir. Çocuk tiyatrosunu çocuklara sevdirmek için, Çocuk Tiyatrosu dergisi kurulmuştur. Bu dergi çocuklara yönelik hazırlanmıştır ve bilet olarak kullanılmaktadır. 1946-1961 yılları arasında şehir ve devlet tiyatrolarında çocuklar için uygun tiyatro yapılamamıştır. Çocuk tiyatrosunda, çocuk oyuncuların sadece oynaması kuralı tiyatroda duraksamaya neden olmuştur. Bu yıllarda çocuklar ilkokul ve ortaokul olarak ayrılarak bu şekilde oyunlar sahnelenmiştir. Sahnelenen oyunlar arasında yabancı ve uyarlama türlerde olmuştur. 1961-1962 yıllarından sonra çocuk tiyatroları artmıştır. 1985 yılında o dönemin Genel Müdürü Turgut Özakman "Devlet Tiyatroları Gençlik ve Çocuk Tiyatrosu Müdürlüğü'nü kurdu.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü (2024) kaynağına göre; 20 Kasım 1949 ilk çocuk oyunu Yıldızlı Ece sahneye konulmuştur. 7 Nisan 1979 tarihinde İstanbul Devlet Tiyatrosu, yerleşik kadro ile sahnelerini Ergun Sav'ın "Pof'la Paf" adlı oyunuyla açmıştır. Devlet Tiyatroları kurulduktan sonra çocuk oyunlarının sahnelenme sayısı yılları göre değişim göstermiştir. İBBŞT, DT'da ve diğer özel kurumlarda çocuk tiyatrosu oyunları sürekli sahnelense de sahne sanatları içinde en çok göz ardı edilen alandır. Çünkü çocuk tiyatrosu sadece oyunculuk ya da yapımcılıkla ilgili değil, psikolog ve pedagoglarında kontrolü ile gerçekleştirilmesi gereken bir olgudur. Çocuk tiyatrosu geleceğin beğeni sahibi izleyicilerini yetiştiren bir alan olduğu için büyükler için yapılan tiyatro seviyesinde bir niteliğe sahip olmalıdır. Çocukların algılaması büyüklerinkinden çok daha keskindir, bu nedenden dolayı yapılan bir çalışmayı çocuklara beğendirmek kolay değildir (Yüksel, 2013: 190).

2.3. Çocuk Tiyatrosu İzleyici Kitlesinin Özellikleri

İnsanın gelişimi evrenseldir, bu gelişim sadece kültüre ve zamana göre değişim gösterir. Her insanın gelişim özellikleri kendine özgüdür. Genlerin sürekli etkileşimi, çevre, beyin gelişimi ve bilinçlenmenin artışı her insanda farklı özelliklerdedir (Ültanır, 2017: 45). Çocuk doğumundan itibaren bilişsel gelişimine de bağlı olarak sosyal çevresini tanır, öğrenir ve ona uyum sağlar. Çocuğun bilişsel gelişimi ekseninde 0-18 yaş arası sosyalleşme sürecidir. Sosyalleşme dönemleri: 0-3 yaş, 3-6 yaş, 7-11 yaş, 12-18 yaştır (Seven, 2015: 80).

Arıcı'ya (2016) göre çocukluk dönemini, iki yaşından on dört yaşına (ergenlik çağı) kadar olan süre oluşturmaktadır. Çocuğun günümüz anlamında değer olarak kabul edilmesi uzun bir süreç sonunda olmuştur. Çocuk, sosyal ve psikolojik bir insan olarak ilk kez XVI. yüzyılda Batı'da, XVIII. yüzyılda ise aile ve toplum içerisinde önem kazanmaya başlamıştır. Yeniyetmeler (ergen) yetişkinlerin yolunu izlemeye çalışsalar da çocuk olarak görülürler. Çalışmak isteseler de okula gitmek zorundadırlar (Giddens, 2000: 40). Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin birinci maddesine göre "on sekiz yaşına kadar her insan çocuk sayılır" (UNICEF, 2017).

Tiyatro çocukların kişilik ve kimlik gelişiminde önemli bir sanat dalıdır. Çocuk tiyatrosu izleyicisinin önemli özellikleri şunlardır: Çocuklar; güzel ve sade bir anlatım biçiminden hoşlanır, karmaşık olaylar, anlamakta zorluk çektiği bir anlatım ve konuşma tarzından hoşlanmaz. Tiyatro eserlerinde diyaloglar çok uzun olmamalıdır; uzun diyaloglar çocuğu sıkar ve nasihat veren, eleştiren bir yapıya sahip tiyatro eseri çocuğun ilgisini çekmez. Çocuk oyun içerisinde kendisi için düşünülen detayı fark eder ve mutlu olur. Çocuklar oyunda paylaşımcı olmayı tercih eder. Çünkü günlük hayatında tek başına ya da arkadaşları ile taklit yaparak oyun oynayan çocuk, günlük hayatında yaşadıklarını tiyatro sahnesinde gördüğünde izlemekten çok, etkileşim içerisinde olmak ister. Çocuklar izlediği oyundaki karakterleri tanımak ve anlamak ister. Bu da oyundan zevk almasını sağlar. Oyun metninin yanı sıra karakteri canlandıran oyuncuların da yetenekli olması gerekir. Bir çocuk tiyatrosunun amacına ulaşması için; başından sonuna görev alan her kişinin çocukları sevmesi ve onların dünyalarını anlaması gerekmektedir. Bu bağlamda çocukların dünyası ile yapılan tiyatro doğal bir yapıda olabilecektir. Çocuklar sahnede; ağır anlatımdan hoşlanmaz, aksiyonu ve hareketi sever. Sahnede şarkı, müzik ve dansın etkili yerde kullanımı

çocuğun izlenirliğini arttırır. Sahnelenen oyunların; yazar, yönetmen, oyuncu, psikologlar, pedagoglar, sosyologlar iş birliği ile çocuğun ruhuna göre yazılması tiyatronun amacının gerçekleşmesini sağlar (Demirel vd., 2011: 267-269). Bu bilgiler doğrultusunda hareketli afiş de sade ve anlaşılır olmalı ve karmaşık olmamalıdır. Afişin hareketlendirme süresinin kısa ve bir akış içerisinde olması da çocuğu sıkmayacaktır.

Kuyumcu'ya (2016) göre izleyici çocuk olduğundan, yönetmen pedagojik açıdan bakabilmelidir. Yönetmenin alımlamasının ne yönde geliştiği, çocukları ne kadar tanıdığı oyunlarına yansır. Bu alımlama; çocuk tiyatro oyunun sahneleme biçimini, iletilmek istenilen mesajları ve mesajların iletilme şeklini belirler. Bu durum yönetmenin dünya görüşü, eğitim anlayışı ve çocukları nasıl gördüğü ile doğrudan ilgilidir. Tiyatro izleyicisi genelde 4 yaş ve üstüdür. Bu yaş grubu çocukların oyunlarla ilgili verdiği geri bildirimler dikkate alınır. Bu dönem sezgisel dönem, somut ve soyut işlem dönemdir.

Goldberg Çocuk Seyirci başlıklı yazısında çocukluk dönemini şu şekilde gruplandırır: 5-6 yaş, 7-9 yaş, 10-13 yaş ve 14-18 yaş. Tüm yaş grubundaki çocuklar özel arzularının ve hayal kırıklıklarının sempatiyle karşılanıp, anlaşılmasına ihtiyaç duymaktadırlar. Çocuğun gelişiminde önemli bir güç olan çocuk tiyatrosu; izleyici kitlesinin ihtiyaçlarına ve içinde bulunduğu koşullara hitap etmelidir (Goldberg, 2008: 85). Tüm bu bilgiler doğrultusunda; çocuk tiyatro eserinin yazılabilmesi ve sahnelenmesinde izleyiciyi tanımak önemli bir unsurdur. Çocuk tiyatrosu izleyici kitlesinin özelliklerini bilmek; sahnelenmiş eserlerin incelenebilmesi ve anlaşılabilmesi için de gereklidir. Aynı durum çocuk oyunları afişlerinin incelenmesi ve tasarlanma süreci için de geçerlidir. Afiş tasarımcısı da çocuğu tanımalı ve anlamalıdır.

Nas'a (2004) göre **0-6 yaş grubu** okul öncesi dönem çocukların özellikleri şu şekildedir: Bu dönemde zekâ hızlı bir şekilde gelişir ve kişiliğin temelleri atılır. İşlemler öncesi dönem olduğu için, çocuklar imgesel oyunları severler. Önemli uğraşları oyun oynamaktır. Oyun çocuk için en doğal öğrenme alanı ve kendini en iyi ifade ettiği ortamdır. Bu yaş grubu çocuklar çok meraklıdır ve çok soru sormaktadırlar. Çocuklar; dünyaya nasıl geldiğini, kızlarla erkeklerin benzerliklerini ve farklılıklarını, ayıp ve yasak sayılan konuları sorar. Çocuk edebiyatında; aile, yuva, dostluk, arkadaşlık, komşuluk gibi konuların olmasının sebebi bu yaş grubunun ilgisini çekmesidir. Örneğin bu yaş grubu için tasarlanan kitapların içeriği; aile, oyun, arkadaş,

bakkal, çöpçü, postacı, beslenme, temizlik, giysi, kedi, köpek, kuş gibi illüstrasyon çizimlerinden oluşur ve metin yoktur ya da resmin altına kısa bir cümle yazı bulunur. Çocuklar tekerlemeleri, şiirleri ve dinlemeyi de sever. Bu yaş grubu için tasarlanacak hareketli afişlerde; çocukların ilgisi ve beğenesi yönünde görsel imgeler tercih edilmelidir.

Demirel vd. (2011) göre **0-6 yaş grubu** okul öncesi dönem çocukların özellikleri şu şekildedir: Bu yaş grubu çocukların en önemli özelliği, oyunu izlemek yerine oyuna katılmak isterler. Bu nedenden dolayı çocuk tiyatrosunun dekoru, çocuklarla iç içe olabilecek şekilde hazırlanmalıdır. Sahnede bulunan kostüm ve dekor sade olmalı, karmaşık olmamalıdır. Oyuncular çocuklara sevgi ile yaklaşmalıdır.

Goldberg (2008) **5-6 yaş grubu** çocukları en küçük tiyatro izleyicisi olarak ayırır ve özelliklerini şu şekilde açıklar: Çok kısa dikkat süresine sahiptirler. Ağladıklarında bütün güçleri ile ağlar, güldüklerinde de aynı şekilde gülerler. Kendilerini ikaz eden kişilere fiziksel ve duygusal tepki verirler. Bir şeyden hoşlandıklarında hareketsiz oturmaları neredeyse imkânsızdır. Sakinleşebilmeleri ve memnun olmaları için, güvenli ortam isterler. Bu dönemdeki çocuklar çok meraklıdır. Çevresini incelerler ve güçlü görsel izlenimleri severler. Bu yaşlardaki çocukların; fikirlerinin ve mizah duygusunun takdir edilmeye ihtiyaçları vardır. Oyuncakları ile hayali oyunlar oynayarak tasarımlar yapabilir. Bu eyleminde de kabul ve onay ihtiyacı vardır. Bu yaşlardaki çocuğun en güçlü ilgisi annesi, babası ve çocuklar hakkında gerçek yaşam öyküleridir. Kamyon, vapur ve uçak gibi büyük taşıma araçlarına ilgilidirler. Parti, doğum günü gibi kutlamaları severler. Piknikleri severler. Akşam yemeklerini severler. Bu yaş grubu çocuklar kütüphaneye gittiklerinde genellikle; fantastik yaratıklar, mizah, hayvanlar, tatilleri, doğum günleri ve peri masalları gibi resimli öyküleri seçerler. Çizgi film içerisinde; kuklaları ve hayvanları izlemeyi tercih ederler. Dışa dönük olan 5-6 yaş grubu çocuklar; evcilik oynamayı ve hayvan ya da fantastik kahraman rolünü kendi aralarında oynamayı severler.

7-9 yaş grubu sosyal normları tanıma dönemidir. Bu yaş grubu çocuklar; toplumda yaptırım gerektiren normları tanır, kurallara bağlıdır ve sorgulamaz. Etkili sosyal aracıları; okul, aile ve akrandır (Seven, 2015: 81).

Nas'a (2004) göre **7-9 yaş grubu** dönem çocukların özellikleri şu şekildedir: Bu yaş grubu çocuk okumayı ve yazı yazmayı öğrenir. Bu sayede çocuk büyük bir başarı

duygusu ile mutlu olur ve özgür hisseder. Resimlerden çok okuduklarından anlam çıkarır. 8 yaşındaki çocuklar; ilk insanlar, Eskimolar, Amerika yerlileri, insan bedeni vb. konulara ve kurgubilim, gezi kitapları, çizgi roman gibi türlere ilgi duyar. 9 yaşındaki çocuklar ise; macera, yaşam öykülerine ve çocuk dergilerine ilgisi vardır.

7-9 yaş grubu çocukların Goldberg'e (2008) göre özellikleri şu şekildedir: Çocukların en ihtişamlı dönemi, kurallar ve roller zamanı olarak ifade edilebilir. Çocuklar fiziksel olarak kendilerini kontrol eder, grup sporlarından hoşlanır, ağaçlara tırmanmak ve tren yollarından yürümek gibi fiziksel gücünün sınırlarını zorlayarak test eder. Bu durum fiziksel güven inşa etme süreci olarak ifade edilir. Çocukların küçük nesnelere, hobilere ve koleksiyonlara ilgisi vardır. Kız ve erkek çocukları farklı aktivelerden hoşlanabilirler.

Demirel vd. (2011) ilköğretim birinci kademe çocukları **8-12 yaş grubu** olarak sınıflandırır ve şu şekilde açıklar: Bu yaş grubu çocuklar dışa dönüktür. Çevresiyle uyumlu ve ilişki kurma isteğindedir. Hem gözlemci hem katılımcıdır. Çocuk etrafında olanları anlayıp kendince sonuca varır. Öğrenme isteği ile kafasına takılan soruları çekinmeden sorar. Bu özelliği ile bu yaş grubu çocukların tiyatro ile uğraşmaları, dışa açılmalarında etkilidir. Tiyatro oyun metinlerinin çocukların yaş gruplarına uygun olmasının yanı sıra kurgusu sağlam olmalı, gereksiz abartı ve çocuksu davranışlar olmamalıdır.

Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı, Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü Çocuk ve Ergen Sağlığı Merkezi (2024) kaynağına göre; **10-13 yaş grubu** (erken ergenlik) çocukların psiko-sosyal gelişim özellikleri şunlardır: Kendisi ve pubertal gelişimi ile ilgili endişelenir. Görünüşü ile ilgili kararsızlıkları vardır. Duygu ve davranışlarında, yorum ve ifade biçimlerinde aşırıdırlar. Duygusal dalgalanmaları olan bir yaş grubudur. Özel yaşama sahip olma isteği vardır. (Günlük tutma, oda kapısını kilitleme vb.) Otoriteyi sorgular, test eder. Uyku ve yemek düzeninde değişimler olur. İlkokuldan ortaokula geçişin getireceği değişiklikler stres kaynağı olabilmektedir.

Nas'a (2004) göre **10-11 yaş grubu** çocukların özellikleri şu şekildedir: Bu yaş grubu çocuklar arkadaşlarını kendi cinsinden seçerler. Cinsel kimliğin belirginleştiği ve karşı cinse ilginin arttığı dönemdir. Bağımsız olmak isterler. Sosyal çevresi genişler. Arkadaşlarının düşüncelerini, görüşlerini ve değer yargılarını önemserler. Okuma isteği artar. Çocuk kendi istediği kitabı kendisi seçer. Fantastik öyküler, şiirler, yaşam

öyküleri, çizgi romanlar, söylenceler, doğa ve fen kitapları, gerçekçi öyküler, serüven romanları gibi edebi türlere ilgi duyarlar. Masallardan uzaklaşılan bir yaş grubudur. Günlük gazetelere bakar. Sözcük dağarcığı ve konuşma yeteneği gelişmiştir. Bu yaş grubu çocuklar meraklıdır. Çocuk okuduklarını eleştirir, neden beğenip beğenmediğini ifade eder.

Goldberg'e (2008) göre **10-13 yaş grubu** çocukların özellikleri şu şekildedir: Bireyselleşmiş ve özgüvene sahip bu yaş grubu çocuğun önemli özelliği, kabul görme ve bireysel sorumluluk ihtiyacıyla yüklü olmasıdır. Bireysel yeteneklerin daha önemli olduğunun farkına varan bu yaş grubu bir çocuk, bir gruba dahil olmak isteyecektir. Kahramanları, macera hikâyelerini, mizah, doğa ve gerilimi çok severler. Tanınmış kişilerle özdeşlik kurmak isterler.

Demirel vd.'ne (2011) göre ilköğretim ikinci kademe **12-15 yaş grubu** çocukların özellikleri şu şekildedir: Çocuk tiyatrosu ile yetişkinlere yönelik tiyatro arasında geçiş dönemidir. Diğer yaş grubundaki çocuklar için oyunlar genellikle hayal ürünü iken bu yaş grubundaki oyunlar gerçekçidir. Değişken bir ruh yapısına sahip bu yaş grubundaki çocuklar, bazen olgun bir yetişkin bazen çocuksu bir karaktere sahip olabilmektedirler. Tutarsızlıkların sık görülmesinden dolayı, onlara yönelik yapılacak her türlü sanatın özenle yapılması gerekmektedir. Kendi yaptıkları işlerin beğenilmesi ve takdir görmesinden de mutlu olurlar.

Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı, Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü Çocuk ve Ergen Sağlığı Merkezi (2024) kaynağına göre; **14-18 yaş grubu** (orta ergenlik) çocukların psiko-sosyal gelişim özellikleri: Soyut düşünebilir, yakın arkadaşları ile duygu, düşünce paylaşımını arttırır ve arkadaş değer yargıları ile uyum içindedir. Bu yaş grubu çocuklar; akran baskısına maruz kalabilir, ailevi tartışmaları artar, otorite ile çatışmada artışlar yaşayabilir, her şeye güçlerinin yettiğine inanırlar ve riskli davranışlar bulunurlar.

Sosyal normları bütünleştirme dönemi **14-18 yaş grubu** çocuklar; kendi özellikleriyle sosyal normları bütünleştirerek kendine özgü kimlik oluşturmaya çalışır. Sosyal normları eleştirirler. Etkili sosyal aracıları; okul, aile, medya ve akrandır (Seven, 2015: 81).

14-18 yaş grubu çocuklarda; özerklik duygusu artar ve çocukluktan yetişkinliğe geçişte önemli olan kimlik duygusu bilinci oluşur. Bu dönemdeki çocukları harekete

geçirip en çok motive eden şey, başarı kazanma yeteneklerine güveninin artmasıdır (Ültanır, 2017: 64).

Goldberg'e (2008) göre **14-18 yaş grubu** çocukların özellikleri şunlardır: Yetişkin olmaya çabalarlar ve daha çok sorumluluk alırlar. İlgilendikleri konular erkeklerin; macera, gizem, bilim kurgu ve mizah kızların ise; aşk, gizem ve maceradır. Kızlar ve erkekler; ünlüler, meslekler ve diğer ülkeler ile ilgili konulara da ilgi duyarlar. Özveride bulunan ve sınırlamaları kabul eden birey örneklerini ararlar.

3. TASARIM ELEMANLARI VE İLKELERİ

Aslan Odabaşı'na (2006) göre; grafikte tasarım elemanları nokta, çizgi, şekil, form, doku, leke, renk, ritimdir.
Balcı ve Say (2005) tasarım elemanlarını; nokta-çizgi, açık-koyu, ışık-gölge, form çağrışımları ve kompozisyon, renk, doku, iç yapı (strüktür) ile ilgili kavramlar ve perspektif olarak ifade etmiştir.

Becer (2015), grafik tasarım elemanlarını ve prensiplerini şu şekilde sınıflandırmıştır: Tasarım elemanları: Çizgi, ton, renk, doku, biçim, ölçü, yön. Tasarım prensipleri: Denge, orantı ve görsel hiyerarşi, görsel devamlılık, bütünlük ve vurgulamadır. Denge prensibi; simetrik denge ve asimetrik denge olarak ikiye ayrılır. Bütünlük prensibini oluşturmak için; bordür, beyaz boşluk, eksen, üç nokta yönteminden faydalanılmalıdır.

Uçar (2016), önemli tasarım prensiplerini şu şekilde sınıflandırır: Görsel hiyerarşi, denge, görsel süreklilik, vurgu-çekicilik, uyum (armoni).

Sürmeli (2010) görsel tasarım öğeleri ve ilkelerini şu şekilde ayırmıştır: Tasarım Öğeleri: Nokta, çizgi, doku, leke ve renktir. Tasarım Prensipleri: Ritim, denge, uyum, zıtlık, bütünlük, egemenlik, basitlik, vurgu ve görsel hiyerarşidir.

Ertok Atmaca'ya (2014) göre temel tasarım ilkeleri: Tekrar, denge-ritim, uyum, zıtlık, birlik, bütünlük, armoni, aralık, baskınlık-egemenlik, ölçü-orandır.

Tüm bu bilgiler ışığında grafik tasarım elemanları şu şekilde sınıflandırabiliriz: Nokta, çizgi, biçim, doku, leke, boşluk, renk. Grafik tasarım ilkeleri ise; ritim, denge, uyum, zıtlık, bütünlük, egemenlik, vurgu-çekicilik, basitlik, orantı ve görsel hiyerarşi, devamlılıktır.

3.1. Tasarım Elemanları

Nokta; görsel anlatım öğesi olan nokta, bulunduğu konuma göre küçük ve merkezi özelliğe sahip, dairesel benek veya lekelerdir. Nokta tek başına durgun ve hareketsiz

bir elemandır (Balcı ve Say, 2005: 9). Birden fazla noktanın yan yana gelmesi, yoğunlukları, noktaların büyüklükleri gibi durumlar tasarımda devinim ve ritim sağlayabilmektedir. En basit tasarım elemanı nokta, başlangıcı ifade eder. Noktanın hareketinden çizgi, çizgiden düzlem, düzlemden hacim ve hacimden üç boyutlu objeler oluşmaktadır (Ertok Atmaca, 2014: 17).

Çizgi; tasarımın en etkili ve en önemli elemanıdır. Nokta veya bir işaret koyarak başlayan çizgi, hareket eden noktanın alandaki izi olarak ifade edilebilir. Çizgi karakteri sınırsız ve formeldir. Çizgi; dar, geniş, uzun, ince olabilir. Bu durum alet ve malzemenin özelliğine göre değişmektedir (Civcir, 2015: 45). Yatay çizgi durgunluk, düşey çizgi saygınlık, diyagonal çizgi canlılık, kıvrımlı çizgi zarafet mesajı iletir (Becer, 2015: 57). Normal etkide kullanılan çizginin üç temel karakteri vardır: Düz, kırık ve eğri. Bu üç özellikteki çizgi bir düzlemde birleştiğinde biçimsel bir tasarı ortaya çıkar. Fakat bir tasarımda salt bir çizginin belirli bir anlama yönelmemesi; soyut anlamlara açık ve estetik olabilmektedir (Özol, 2012: 62).

Çizgi sözel olarak ifade edilmeyen düşünceleri ve duyguları dışa vurmada önemli bir görsel iletişim aracıdır. Harfleri de çizgiler oluşturur. Çizgi; tasarımda birliği oluşturabilir ya da bozabilir, tasarımı düzenler ya da var olan dengeyi bozabilir (Ertok Atmaca, 2014: 20).

Biçim; görsel olarak çizgi ile sınırlandırılmış bir alan olarak ifade edilir. Biçim yerine bazen form kelimesi de kullanılır. Resim ve grafik tasarımında iki boyutlu biçimler kullanılmaktadır (Civcir, 2015: 117). Biçim ve form (şekil) genelde aynı anlama gelen kelimeler olarak bilinmektedir. Fakat biçim ve form arasında farklılıklar mevcuttur. Form, sınır çizgisi olan yüzeydir. Biçim ise; formun bir anlık pozisyonudur. Örneğin, her insanın genel bir formu vardır. Bu genel form farklı pozisyonlara girebilmektedir. Oturmak, yürümek, koşmak, yuvarlanmak gibi anlık pozisyonlar o an ki biçimi oluşturur (Balcı ve Say, 2005:14). Çizgi ile oluşturulan şeklin, farklı görünümleri biçim olarak tanımlanabilir. Biçim ile tasarımcı kendine özgün stilini oluşturabilir. Çizginin kalınlığı, inceliği, rengi gibi özellikler grafik tasarımda dikkat edilmesi gereken unsurlardır. Sanatsal çalışmalarda iki ve üç boyutlu görsel öğelerin yaratıcı bir şekilde düzenlemek amacıyla kullanılan araç ve tekniklerin bütününe biçim denir (Ertok Atmaca, 2014: 51).

Doku; belirli bir düzen sistemine bağlı olarak bağımsız elemanların bir bütün teşkili veya nesnenin ayrışık parçalarının düzeni veya bir bütünün genel niteliklerini belirleyen parçalarının birbiriyle olan ilişkileri olarak tanımlanmaktadır. Doku; plastik sanatların ve tasarımın beş duyuya seslenen anlatım dili ve düzenin en önemli elemanıdır. Renkler oluşurken boyanın üst üste yığılmasından oluşan dokusal yaklaşım, kullanılan desen, konunun çizgisel dokusu, grafik tasarımda ve baskı sanatlarında leke değerlerinin ve renk değerlerinin ortaya konmasındaki dokusal yoğunluk ve anlatım tarzı; sanatçının kimliğini ve ayırt edilen özelliğini de ortaya koymaktadır (Civcir, 2015: 131).

Doku; maddenin kendisinin ve yüzey özelliklerinin, dokunma, görme ve hatta tat alma duyumlarıyla algılanmasıdır. Doku bilinci, zaman içerisinde algılarla gelişmektedir. Görsel olarak algılanan ilk nesne dokunarak incelenir; yeni algı ve duyumsamalar oluşur. Mermer, taş, toprak, ağaç ya da plastik nesne yüzeyine dokunmakla, insan tenine dokunmak, çok değişik etkileri ayırt etmeyi ve tanımlamayı sağlar (Özol, 2012: 102). Objelerin dış yüzeylerindeki farklılıkları dokusal özellikleri sağlar. Dokular; pürüzlü, düz, girintili, çıkıntılı, yumuşak veya kaygan özellikte olabilir. Dokular genelde düzenli bir şekilde bir motifi tekrarlar (Ertok Atmaca, 2014: 28).

Leke; bir tasarımın yüzeyinin renginden, tonundan daha farklı renk ve tonda dikkat çeken küçük bir yüzey olarak ifade edilebilir. Bu küçük yüzey grafik tasarımda; açık-koyu, siyah-beyaz, farklı renklerde görülür ve tasarıma hareket kazandırır (Sürmeli, 2010: 30). Grafik tasarımda kullanılan lekede önemli olan konturun belirlediği şekil ya da harekettir. Leke yüzeyi siyah-beyaz olabileceği gibi, geçişli, tonlu ya da noktalı da olabilmektedir (Aslan Odabaşı, 2006: 76).

Leke sözcüğü ilk kez 1950'de Fransız sanat yazarı Michel Seughor tarafından kullanılmıştır. Seughor lekeyi; sürrealist otomatizmden doğan ve ekspresyonizmin soyuta yönelmiş olan anlayışı olarak ifade eder. Leke; bir yüzeyde oluşan görülebilir ve hissedilebilir renk, doku, ton farklılaşmasıdır. Herhangi bir malzeme ile kullanmak istediğimiz yüzeye doku, renk, ışık-gölge ile leke tekniği uygulanabilmektedir (Ertok Atmaca, 2014: 47).

Boşluk; tasarımdaki öğelerin birbirleri arasındaki mesafedir. İki öğe arasındaki en küçük uzaklık minör aralık, en büyük aralık ise majör aralık olarak ifade edilir. Birbirine yakın ve eşit aralıklar çeşitliliği azaltır ve monotonluk sağlar. Farklı aralıklar

ise hareketlilik sağlar (Balcı ve Say, 2005: 13). Sanatta tasarımların düzeninde estetik kaygıyla aralık ilkesi kullanılmaktadır. Sanat eserini algılama sırasında izleyiciyi etkileyen etmenlerden biri de aralıklardır. Aralık ilkesini kullanırken, öğeler arasındaki mesafeler tasarımın etkilerini ortaya çıkarmaktadır (Ertok Atmaca, 2014: 86).

Renk; Balcı ve Say'a (2005) göre; yapay ya da doğal tüm objelerden yansıyarak gelen ışınların gözlerde algılanarak hissedildiği bir görüntüdür. Bir görme olayı olan renk; fiziksel, fizyolojik ve psikolojik olarak algılanır. Fiziksel: Işığın göze gelmesi, Fizyolojik: Işığın karşısında gözde oluşan işlemler, Psikolojik: Beyince algılanma ve ruhsal etkisidir. Renklerin psikolojik etkileri ve özellikleri şunlardır: Her insan farklı renklerden hoşlanabilir. Çünkü her insan ayrı bir dünya görüşüne ve ruh haline sahiptir. Çocuklar ve ilkel topluluklar canlı ve kontrast renklerden hoşlanır. Olgun ve bilgi düzeyi yüksek toplum ve bireyler doygun renkleri tercih ederler. İnsanların ve toplumların yaşadıkları olaylar renk tercihlerini etkileyebilmektedir. Örneğin savaş zamanı hâkî rengin tercih edildiği gözlenmiştir.

Uçar 'a (2016) göre; renk tek başına mesaj içerebilen bir tasarım elemanıdır. Grafik tasarımda rengin önemi ve özellikleri şunlardır: Renk hem tasarım öğesi hem de elemanıdır. Grafik tasarımcı; kavramsal çözüm, tipografi, kompozisyon gibi unsurlarla beraber renk öğesini renk elemanı olarak tasarım içerisinde oluşturması gerekir.

Çocuklar genellikle parlak, fosforlu, kontrast renklere, özellikle ana renklere (mavi, sarı, kırmızı) karşı ilgi duymaktadırlar. Bu renkleri tercih etmekten mutluluk ve haz duyarlar. Fakat her çocuk aynı mutluluğu ve hazzı duymayabilmektedir. Çocukların renk kullanımında duyguların rolü olup olmadığı, hangi rengi daha çok neden tercih ettiği, nasıl kullandığı, ne anlama geldiği konusundaki sorulara cevapları için, çok sayıda psikolog/psikiyatrist, terapist ve bu alana ilgi duymuş birçok araştırmacının araştırma konusu olmuş ve deneysel çalışmalar yapmışlar fakat bu konuda yapılan tespitlerin birebir sağlıklı olduğu yönde görüş belirtmek oldukça zordur. Bu süreç oldukça değişken ve karmaşık bir yapıdadır. Bu yüzden bu konuya ilişkin bulgularda genel anlamda renklerin insan üzerinde bırakmış olduğu etkilerini açıklayabilmek mümkündür (Artut, 2016: 221-222).

Kırmızı: Balcı ve Say'a (2005) göre kırmızı rengin özellikleri şunlardır: Heyecan, huzursuzluk ve duyguların yoğun yaşanmasını sağlayan bir renktir. Bunun nedeni en

fazla kanda görülen bir renk olmasıdır. Doğru yerde kullanıldığında samimiyet ve hoşlanma duygusunu izleyiciye hissettirir. Mücadele ve canlılığı ifade eder.

Uçar'a (2016) göre kırmızı renk; aktif, enerjik ve dinamik bir yapıya sahiptir. Tutku, ateş, aşk, kan ve hayatı sembolize eder. Samimiyet, hoşlanma duygusu oluşturan kırmızı; nefse hakimiyeti ve idari kontrolü kaybettirir (Aslan Odabaşı, 2006: 88).

Pembe: Enerjiyi çeken sakinleştirici bir renktir. Hastanelerde, okullarda, hapishanelerde pembe rengin bir tonu olarak isimlendirilen Baker-Miller kullanılmaktadır. Araştırmalara göre bu rengin; migren tedavisine iyi geldiği ve gergin kasların birkaç saniye içinde gerginliğini kaybettirdiği tespit edilmiş. Bu yüzden dünyada özellikle hapishanelerde pembe renk tercih edilmektedir (Keskin, 2006: 25).

Ambrose ve Harris'e (2013a) göre pembe rengin özellikleri şunlardır: Sıcak, heyecan verici, eğlenceli ve kadınsı bir rengi ifade eder. Aşk ve romantikliği güçlü bir şekilde sembolize eden bir renktir. Sağlıklı olmayı ifade eder. Pembedeki kırmızı oranı arttıkça daha canlı ve genç görünümü sağlanır, kırmızı oranı azaldıkça daha narin ve olgun bir renk ifadesi oluşur. Pembe renk moda ve kozmetikte ilk tercih edilen renktir. Çünkü kadınsılığı simgeler.

Turuncu: Gün batımında oluşan duygusal bir renktir. Bunun yanı sıra hareketi, canlılığı ve yaşama sevincini temsil etmektedir (Balcı ve Say, 2005: 36). Turuncu kahverengiye yaklaştıkça sakinlik ve huzur vermeye başlar. Turuncunun aktif bir etkisi bulunmaktadır (Aslan Odabaşı, 2006: 88).

Sarı: Aydınlığı sembolize eder, neşe ve canlılığı arttırır (Balcı ve Say, 2005: 36). Neşe doğuran bir renk olan sarı en parlak renktir. Parlak sarının ışık kan dolaşımı üzerinde olumlu etkisi vardır. Fikir ve zekayı açar. Gri ile karıştırılırsa etkisini kaybeder ve zayıflar. Sarı diğer renklerle karıştığında parlaklık derecesini kuvvetlendirir (Aslan Odabaşı, 2006: 88).

Sarı rengin özellikleri şunlardır: Altını ve güneşi sembolize eder. Bunun yanı sıra sarı yaldız ve varak; bir değer ve statüyü temsil eder. Farklı kültürlerde sarı rengin farklı anlamları vardır. Eski Mısır'da sarı; gözden düşme, kıskançlık ve utancı simgeler. Çin'de saltanatı ve sarayı simgeler. Uluslararası iletişimde ve trafik işaretlerinde sarı dikkati sembolize eder. Baskı teknolojisinde kullanılan ana renklerden biridir. İç mimaride yaygın olarak kullanılır. İç mekânda sıcak ve samimi bir ortam yaratır.

Renklerin en sıcak olanıdır. Işıklılık etkisi olan sarı tüm renklerin içinde en mutlusudur. Ambalaj tasarımında neşeli ve keyifli bir etki yaratır (Uçar, 2016: 50).

Mavi: Sakinlik duygusunu doğuran ve kuvvetlendiren bir renktir (Aslan Odabaşı, 2006: 88). Gökyüzünü sembolize eden soğuk ve sakin mavi renk; düşünme, karar verme, yaratıcılığı ve inanma duygusu arttıran özelliğe sahiptir (Balcı ve Say, 2005: 36).

Uçar'a (2016) göre mavi rengin özellikleri şunlardır: Gökyüzünü, suyu, denizleri, sonsuzluğu ve huzuru temsil eder. Dinlendiren ve yatıştıran bir renktir. Mekânlarda sakinleştiren bir renk olarak kullanılır. Mavi rengin, yeşilimsi turkuazdan koyu lacivert ton skalasına kadar gizemli bir derin etkisi vardır. Denizlerin, kristal camın, elmasın mavi rengi almasındaki neden; saflık duygusunun yansıtıldığı gökyüzünün yansıması olmasıdır. Mavi renk şeffaflıkla bağlantılıdır. Saydam olan nesneler ışığın kırılması ile gökyüzünün rengini yansıtır ve bu şekilde mavi renk oluşur. Düşlerin, beklentinin, hayallerin, özgürlüğün rengidir. Buna örnek olarak Lewis Carroll'un eseri Alice Harikalar Diyarında Alice karakterinin, mavi ışıltılı bir aynadan geçerek düşler dünyasına ulaşması gösterilebilir. Burada mavi rengin farklı boyutlar ve seslere büründüğü görülmektedir. Genelde herkesin sevdiği renk olan mavi pastel tonlarıyla, iç ve dış mekânlarda tercih edilmektedir. Dış mekânlarda kullanılan afişlerin solduğunda mavi-beyaz ton aldığını ve diğer renklerin gittiği görülmüştür. Mavi pigment olarak ışığa en çok dayanan ve en geç solan renk olduğu görülmektedir.

Yeşil: Ambrose ve Harris'e (2013a) göre yeşil rengin özellikleri şunlardır: İyiliği, doğayı, çevreyi, yemyeşil tarlaları, ormanları, ilkbaharı, sağlığı, yaşamı, yeni başlangıçları temsil eder. Doğayı çağrıştıran yeşil; huzuru, dengeyi, uyumu simgeleyerek sakinleştirir. Gıda ambalajlarda kullanılmasının sebebi tazeliği simgelemesidir. İslam ile ilişkilendirilen bir renktir. Suudi Arabistan, Pakistan ve Cezayir gibi ülkelerin bayraklarında kullanılır. Kullanılan duruma göre olumsuz yan anlamlar üretilmesini sağlar. Kıskançlık, imrenme, acemiliği sembolize edebilir.

Balcı ve Say'a (2005) göre yeşil renk; ormanları ve baharı temsil eder. Serin, taze, memnuniyet, gençleştirici, huzur verici, ümit telkin edici özellikleri vardır. Gri ile karıştırılınca tembellik, sarı ile karıştırılınca canlılık etkisi verir. Maviye yaklaştıkça yeşilin ruhsal kuvveti artar (Aslan Odabaşı, 2006: 88). Mavisi fazla olan yeşil tonu soğuk, sarısı fazla yeşil canlı ve sıcak bir görünüm verir (Uçar, 2016: 56).

Mor: Ambrose ve Harris'e (2013a) göre mor rengin özellikleri şunlardır: Kraliyet, saltanat, ruhanilik, asalet, törenlerin rengidir. Olumlu anlamı genellikle bilgelik ve aydınlanma, olumsuz anlamı zulüm ve kibirdir. Huzur veren ve sakinleştiren bu renk, meditasyon yapılırken tercih edilir. Mor çocuklar tarafından çok sevilen bir renktir. Çocuğun hayal gücünü geliştirmeye yardımcı olur.

Gün batımının son anlarında oluşan mor renk; yok olmayı ve ölümü temsil eder. Sabit fikri, hüznü, korkuyu, pişmanlık duygusunu içerisinde barındırır (Balcı ve Say, 2005: 36). Gerçekleşmesi zor olan düşünceleri ve hüzün doğuran bir renktir. Geniş bir yüzey halinde kullanılırsa korku oluşur (Aslan Odabaşı, 2006: 88).

Nötrler: Siyah, beyaz, gri, kahverengi nötr renklerdir. Nötr renklerin genel özellikleri şunlardır: Rengin yokluğu ile nitelendirilen nötr tonlar; alçakgönüllü, klasik ve zamansızdır. Güvenilir ve esnektir. Daha güçlü renkleri tamamlamak ya da pasifleştirmek için kullanılır. Uysal renklerdir (Ambrose ve Harris, 2013a: 124).

Siyah: Ambrose ve Harris'e (2013a) göre siyah rengin özellikleri şunlardır: Avrupa ve Kuzey Amerika'da siyah, ölüm ve yasla en çok ilişkilendirilen bir renktir. Muhafazakâr, ciddi, seksi, sofistike ve zariftir. Siyah diğer renklere göre daha çok zenginliği çağrıştırır. Çoğu lüks ürün tanıtımında siyah renk kullanılır. Özel etkinlikler genelde siyah papyon, kravat olarak tanımlanır. Önemli kişiler siyah limuzin tercih ederler. Ağırbaşlılıkla, ağırlık ve sağlamlıkla bağdaştırılır. Arabalarda siyah renk; sağlamlığı, güçlülüğü, güvenliği temsil eder. Uçaklarda siyah kullanımı tercih edilmez. Çünkü insanlar uçakların ağır olduğunu ve uçamayacağını düşünürler. Siyah ve sarı, siyah ve beyaz karşıtlığı çok güçlüdür. Siyah çok koyu renk tonları dışında tüm renklerle uyuşabilmektedir.

Beyaz: Temizlik, saflık, ferahlık duygularını içerir (Aslan Odabaşı, 2006: 88). Ambrose ve Harris'e (2013a) göre beyaz rengin özellikleri şunlardır: Batı'da beyaz renk saflığı, iyiliği, sadeliği, boşluğu temsil eder. Genelde hastaneler, evlilikler, gelinlerle, ilahilerle ilişkilendirilir. Doğu'da beyaz renk, yası temsil eder. Cenaze törenleri, ölümle bağdaştırılır.

Uçar'a (2016) göre beyaz rengin özellikleri şunlardır: Saflığı, temizliği, barışı sembolize eder. Işık, bilgi, aydınlık, nur gibi olumlu anlamlarla bağdaştırılmıştır. Batı'da gelinlikler genellikle beyaz renktir. Asya'daki bazı ülkelerde matem ve yası temsil eder. En huzur verici, sakin, sessiz bir nötr renktir. Bu özelliği nedeniyle

Doğu'da bir yas ve geri dönüş rengidir. Tanrısal özelliği de içerisinde bulunduran bir renktir.

Gri: Olgunluğu, rahatlığı, temkinli olmayı temsil eder. Tasarımda denge kurmak için kullanıldığında yanındaki rengi belirginleştirir (Aslan Odabaşı, 2006: 88).

Kahverengi: Ambrose ve Harris'e (2013a) göre kahverengin özellikleri şunlardır: Nötr, alçakgönüllü, masif, güvenilir, sıcaklık ve doğal iyilik izlenimi veren bir renktir. Doğal dünyada tahta ve taş gibi organik malzemelerle yakın ilişkilidir. Bütüncül çekiciliği ile taze pişirilmiş, sıcak, esmer ekmek fikirleri ile ilişkilendirilebilir. Evin güven duygusunu, doğal sadeliği ve dışarıdaki hayatı temsil etmek için tercih edilir. Genellikle olumlu bir renk olarak görülse de çamur ve kir gibi olumsuz şeylerle de ilişkilendirilir.

3.2. Tasarım İlkeleri

Ritim; genellikle dans ve müzikte kullanılan bir kelimedir. Belirli aralıklarla tekrarlanan hareketlere ritmik hareketler, bu ölçülerle yapılan sanatlara da ritmik sanatlar denilmektedir. Grafik tasarımda öğeleri düzenlerken belirli kurallar göz önünde bulundurulur. Bunlar şekil ve biçimlerin tekrarı, benzer biçimlerin bir yönde kullanımıdır. Bu durum kompozisyonda benzer göz hareketleri oluşturmaktadır. Bu göz hareketleri, (gözün dolaşımı) ters ve farklı biçimlerde zorlanır. Göz tasarımın farklı yerlerinde farklı yönlerde gezinir ve takılır. Aslında iyi bir tasarımda göz sadece dizonans noktası denilen noktada takılır; buradan hareketine başlayarak bütün tasarımı dolaşıp sonra bitirmelidir. Bu da tasarımda birlik ve bütünlüğü sağlayacak benzer elemanların tekrarı ile olabilir. Bu benzer elemanların tekrarı tasarımda bir ritim oluşturur (Aslan Odabaşı, 2006: 130).

Balcı ve Say'a (2005) göre ritim: Seste, harekette, biçimde, renkte, konumda, yaşantıda, doğada düzenli ve sistemli tekrarlar olarak tanımlanmaktadır. Sanat eserlerinde, öğelerin kendi aralarında oluşturdukları görsel hareketin uyumlu düzenliliğidir. Hareket, sanatta ritmi meydana getiren temel öğedir. Hareketin (devinim) olmadığı yerde ritim yoktur. Görsel sanatlarda hareket dolayısıyla ritim; sanat eserine canlılık ve dinamizm katar. Ritim, armoniyi oluşturan en temel ilkedir.

Denge; simetrik denge ve asimetrik denge olarak ikiye ayrılır. Simetrik denge; eksen etrafındaki değerlerin simetrik olarak yerleştirilmesidir. Bütüne bakıldığında eşit iki

parçanın algılanmasıdır. Bu denge düşey ya da yatay bir şekilde belli bir düzen içerisinde tekrarlardan oluşur. Bu özelliğinden dolayı izleyicide fazla ilgi uyandırmamaktadır ve ilgi çekiciliği kısa sürmektedir. Asimetrik denge; tasarımda serbest bir şekilde yerleştirilen öğelerin oluşturduğu sistemdir. Asimetrik denge; hareketlilik ve dinamizm sağlar. Tasarımda asimetrik dengeyi sağlayabilmek zordur. Tasarımcı asimetrik denge ile özgün, farklı, estetik bir tasarımlar üretebilir (Civcir, 2015: 388).

Uyum; tasarımda formüle edilmesi en zor olan ilke olarak gösterilebilir. Belli bir kurala bağlı değildir. Uyum oluşturmak için; resimlerin boyutunun, yazılarının büyüklüğünün, karakterinin, renginin aynı olması gerekmemektedir. Benzer olması durumunda tekdüzelik oluşur. Uyum ya da armoni; aynılık ve benzerlik değildir. Tasarımda kullanım yeri ve yöntemlerine göre; farklı kontrast yazı karakterleri, renklerin beraber kullanımı ritim gibi diğer unsurlarla beraber bütünleştirilerek bir armoni oluşturulabilir (Uçar, 2016: 156). Sanat eserlerinde parçalarla bütün arasındaki uyuma armoni denilmektedir (Balcı ve Say 2005: 41). Tasarım elemanlarının düzenlenmesi ve yerleşimi iyi yapılmazsa bir uyum oluşmaz.

Zıtlık; düzensizlik ve uyuşmazlıktan doğar. Bu ilke tasarıma enerji, dinamizm ve canlılık katar. Zıtlık oluşturmada aralık ya da boşluk kullanımı önemlidir (Civcir, 2015: 361). Form, renk, açık-koyu, espas ve nicelik elemanlarının birlikte hem uyumlu hem de birbirine zıt bir şekilde düzenlenmesi tasarımı tekdüzelikten kurtarır. Üçgen form; hareketli dinamik, daire form; durgun ve nokta, kare; dikey ve yatay olarak simetrik denge etkisine sahiptir. Tasarımda; sert, keskin köşeli formlar ile yumuşak hatlı formların uyumlu bir denge oluşturması zıtlık ilkesini sağlar (Balcı ve Say 2005: 43). Zıtlıklar; renk, biçim, miktar, yön kontrastı (zıtlığı) olarak gruplandırılmaktadır. Renk kontrastı: Renklerin birbirleriyle ilişkileridir. Biçim kontrastı: Biçimlerin fiziksel yapılarıyla olan ilişkileridir. Miktar kontrastı: Tasarımda kullanılan nesneler arasındaki büyüklük-küçüklük ilişkisidir. Yön kontrastı: Tasarımdaki objeler farklı yönlerde çizilerek durağanlıktan uzaklaşır. Objelerin dağılım oranına dikkat edilmelidir (Ertok Atmaca, 2014: 85).

Bütünlük; birliğin meydana getirdiği dengedir. Bir tasarımda bütünlüğü sağlamanın en temel yolu, kullanılan her öğenin bir diğeriyle ilgili olmasıdır. Birlik kavramı parçaların bütünle olan ilişkisini ifade eder; bu ilişkinin estetik olmak gibi bir

zorunluluğu bulunmaktadır. Zıtlık, denge, egemenlik, çeşitlilik ve uyum gibi diğer tasarım ilkeleri bütünlüğün oluşmasına yardımcı olur (Ertok Atmaca, 2014: 86).

Tasarımcı, kompozisyon içerisindeki elemanları birbirine uyum sağlayacak bir şekilde gruplandırmalıdır. Bu uyum ideal bütünlüğü sağlar. Tasarımcı bütünlük oluşturmak için; bordür, beyaz boşluk, eksen, üç nokta yönteminden faydalanabilir: Bordür ile tasarımın yüzeyini çevreleyerek; bordürlerin arasındaki ölçü, ton, üslup gibi benzerlikler ile bütünlük sağlanabilir. İzleyici bu benzerliği fark ederek tasarımdaki bütünlüğü algılayabilir. Tasarımda beyaz boşluk kullanımı uygun yerde kullanıldığında bütünlüğe katkı sağlar. Bordür, dış kenara kullanılır ve ölçülendirme sistemi vardır. Boşluk ise; genelde kuralsızdır, ölçüsüzdür ve tasarımın diğer elemanlarının yerleştirilmesine göre uygun yerde yapıldığında tasarımın bütünlüğünü sağlar. Bir grafik tasarım ürünü tasarlanırken; görünen ya da görünmeyen eksenlerden faydalanılır. En az iki, üç veya daha fazla dikey ve yatay eksenin bir araya gelmesiyle tasarımın yüzeyi oluşturulur. Doğru oluşturulan yüzey doğrultusunda tasarımdaki; resim, tipografi gibi elemanlar bu eksenlere göre hizalanır ve tasarımda bütünlük sağlanır. Üç gibi tek sayılardan oluşan gruplar arasında, çift sayılara göre daha iyi orantılar kurulur. Göz, bir yüzey üzerinde yer alan üç odak noktasını hayali çizgilerle birleştirerek bir üçgen oluşturabilmektedir. Bu sayede üç nokta yöntemi ile tasarım tekdüze görünümden çıkar. Bir tasarımda çok fazla imge var ise; üç ana grup olarak toplanarak gerekli yerleştirmeler buna göre yapılırsa tasarımın bütünlüğü oluşabilir (Becer, 2015: 72-73).

Egemenlik; bir tasarım içerisinde kullanılan bir öğenin diğer öğelere göre üstünlük kurmasıdır. Genelde ölçü egemenliği kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra değer, doku, renk vb. tasarım elemanları ile egemenlik sağlanabilir. Egemenlik ilkesinin sağlanabilmesi için tasarım içerisinde zıtlık olmalıdır. Sanatçıların ve tasarımcıların tercih ettikleri renkler onların kimliğini ya da karakterini yansıtan bir unsur olabilmektedir. Bu durum egemen armoniye sahip olduğunu da göstermektedir. Bauhaus tasarım okulunun ilk öğretmenlerinden İsviçreli sanatçı Johannes Itten, Sir Isaac Newton gibi tamamen bilimsel bir şekilde insan unsuru açısından renk teorisine yaklaşır. Egemen renk kimyası, fiziksel etkileri ile özellik taşır. Armoni içinde mutlak bir egemen renk olması; fiziksel, duyusal ve Gestalt Teorisini doğrulayan bir etki yaratır (Civcir, 2015: 374-377).

Uçar (2016) her tasarımın çekicilik sağlayabilmesi için, görsel düzenlemesinde vurgu elemanına ihtiyacı olduğunu belirtir. Bunu **vurgu-çekicilik** ilkesi adı altında açıklar. Vurgu etkisi; boyut, görsel titreşim, renk, doku, beyaz alan ile yapılmaktadır. Çekicilik ve görsel hiyerarşi oluşturabilmek için; tasarımda vurgu mutlaka yapılmalıdır.

Basitlik; tasarımda mesajın iletilmesini engelleyecek gereksiz görsel öğelerin kullanılmaması ile sağlanır (Sürmeli, 2010: 35). Grafik tasarım ürünlerinin anlaşılabilmesi için, tasarımın basit ve kolay algılanması önemlidir.

Orantı ve Görsel Hiyerarşi; bir bütünün parçalarının, kendi aralarında ve bütünle olan ölçü ilişkisi oran olarak tanımlanmaktadır. Ölçü tasarımdaki öğelerin birbirine olan büyük-küçük ilişkisidir (Ertok Atmaca, 2014: 94). Ölçü, görsel sanatlarda tamamen orana dayanmaktadır. Kompozisyon içerisinde yer alan formlar; kendi içindeki elemanlarla ve diğer formlarla ölçü ilişkisinde olmalıdır. Doğru ve güzel kompozisyon yapılabilmesi için, oranın iyi kurulması gerekir (Balcı ve Say, 2005: 45).

Ambrose ve Harris (2019) tasarımda ön planda olması gereken öğenin ve diğer öğelerin nerede konumlandırılacağını bölme kuralı (1/3 kuralı) ve tek sayı kuralı ile açıklar: Üçe bölme kuralı (1/3 kuralı); sayfanın ızgaralarla (grid) yatay ve dikey olarak üç eşit parçaya bölünmesidir. Izgara çizgilerinin kesiştiği yerler sıcak noktalardır. Bu sıcak noktalara önemli öğeler yerleştirildiğinde dinamik etki oluşur. Tek sayı kuralı; üçe bölme kuralı gibi tasarımda ve fotoğrafta kompozisyonun orantısal bir şekilde kurulmasına rehberlik eder. Ön plandaki öğe çift sayıda öğelerle konumlandırılır ve tasarımın bütününde toplam tek sayı öğeyle kompozisyon oluşur. Bu sayede izleyicinin ana öğeye odaklanması sağlanır. Ön planda olan öğenin, tasarımın hangi odak noktasına konumlandırılacağı değişebilir. Bu durum farklı derecelerde tasarıma dinamizm katar.

Devamlılık; izleyicinin bir tasarıma baktığında, kesintisiz öğeler arası geçişidir. İnsan gözü takip özelliğine sahip, devamlılık davranışı gösteren bir organik yapıya sahiptir. Ayrıca görsel hafıza olarak ifade edebileceğimiz özelliği, insan gözünü algı boyutunda özgün kılmaktadır. Tekrar eden görsel elemanlar devamlılık etkisi uyandırırken, izleyicinin bir konuya ilgisinin veya takibinin kolaylaştığı unsurlar haline de gelebilmektedir (Uçar, 2016: 155).

Görsel unsurların biçimleri ve boyutları arasında oluşturulan benzerlikler, tekrarlanmalar ve görsel hiyerarşi devamlılığı sağlayan etkili araçlardır. Devamlılığı

sağlamada yararlanılabilecek yöntemler şunlardır: Görsel unsurlar, gözün normal hareketlerine uyacak bir yönde konumlandırılmalıdır. Algılama yönü, izleyicinin dikkatini dağıtmayacak biçimde düzenlenmelidir. Göz, alışkanlık gereği soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru bir yön izler. Gözün yatay hareketleri ise dikey hareketlerine göre daha kıvrak ve hızlıdır. Bunun yanı sıra göz; büyükten küçüğe, koyu tondan açık tona, renkliden renksize, alışılmamış olandan alışılmış olana doğru bir algılama sırası izlemektedir (Becer, 2015: 70).

3.3. Görsel Algı ve Gestalt Kuramı

Algı, duyu organlarımızı etkileyen tüm dış etkenlerin beyinde yorumlanıp depolanması ve bu birikimlerle yeni etkenlerin bileşkesinin bellekte bütünleşmesini ifade etmektedir. Gözle görünen nesnel ortamdan beyne açılan ilk kapı olan imgesel karakterler, yüzeysel başlangıç işlemini ifade eder. Nesnelere dair geçmişten gelen birikimsel bilgi ve etkilerle, gözlem anındaki duyguların birleşerek beyine kazandırdığı tanımlatıcı değerlere görsel algı denilmektedir. Görsel algının öne çıkarılması, gözle algılanan değerlere daha fazla önem verildiğinin göstergesidir (Özol, 2012: 247-248).

Grafik tasarım elemanı leke görsel algının çok önemli bir parçasıdır. Herhangi bir resme baktığımızda ya da yazıları okurken gördüğümüz harfler bir leke olarak beynimiz tarafından algılanır ve biçimlenir. Sanatsal açıdan leke önemlidir. Çünkü, uygulama aşamasında çıkan ürünün ilk hissettirdiği lekelerdir; gözümüz lekeleri algıladıktan sonra detayları algılamaya başlar bu nedenle ilk vurguyu yapması açısından leke görsel algıda önemli bir unsurdur (Ertok Atmaca, 2014: 51).

Gestalt Kuramı; 1900'lerde Alman ve Avusturyalı psikologların öne sürdüğü, algı ve algısal örgütlenme konularıyla ilgili bir psikoloji teorisidir. Gestalt Almancada; koymak, yerleştirmek, düzenlemek anlamına gelmektedir. Gestalt Kuramı; bellek, öğrenme, hatırlatma, problem çözme ve algılama konularında yenilikler getirmiştir. Bir düzen içerisinde organize edilmiş bütünler, birbiriyle ilgisi olmayan parçalardan daha kolay öğrenilir ve akılda kalır. İnsan gözü; biçimleri, formları gruplandırır ve ilişkilendirir. Aynı elemanlar farklı biçimde düzenlenip, farklı anlamlar üretebilir. Grafik tasarımcının Gestalt Kuramını bilmesi önemlidir. Çünkü grafik tasarım ürününde hedef kitlenin algı boyutunun bilinmesine katkı sağlamaktadır. Gestalt Kuramını şu örneklerle açıklayabiliriz: Bir manzara fotoğrafına bakıldığında dağlar,

gökyüzü, göl, ağaçlar gibi elemanlar ayrı ayrı çok beğenilebilmektedir. Bütünü olarak değerlendirdiğimizde tüm parçaların birbirlerini tamamlayan doğal bir güzelliğe ve mükemmelliğe sahip olduğu görülmektedir. Bir afiş tasarımını analiz ettiğimizde; başlık, altbaşlık, illüstrasyon, tipografi gibi öğeleri dikkatimizi çekebilmektedir. Bütün olarak bakıldığında, bu öğelerin organik olarak afiş tasarımına bir doku oluşturduğunu gözlemleyebiliriz. Müzikte de her bir nota bir sesi ifade eder ve tek tek çalındığında ayrı olarak notaları algılayabiliriz. Bu notalar melodi ve armoni ile birleştirilirse, parçaların toplamından daha büyük ve güzel bir anlam çıkar. Eğer bu sesler bir melodi ve armoni eşliğinde birleştirilirse, sonuç parçaların toplamından daha büyük ve güzel bir anlam ifade eder (Uçar, 2016: 65).

Tasarımda Gestalt ilkeleri görsel algıyı açıklamak amacıyla kullanılmaktadır. Şekil-zemin ilişkisi, yakınlık, benzerlik, tamamlama, devamlılık ve basitlik olmak üzere beş temel ilke üzerinde biçimlenmektedir. Gestalt ilkelerinin tasarım alanındaki varlığı; sanat eğitimi alanında çocukların görsel algılarının zenginleşmesini birebir etkilemektedir (Aykaç, 2016: 20). Çocuklar için tasarlanacak grafik tasarım ürünleri için, Gestalt ilkelerini anlamak önemlidir. Uçar (2016) Gestalt ilkelerinin önemli olanlarını şu şekilde açıklar:

Figür-Arkaplan İlişkisi İlkesi: Zemin (arkaplan) ile zemin içerisinde bulunan elemanlar arasındaki zıtlık ilişkisidir. Zemin içerisinde bulunan pozitif elemanlar figürdür. Algıyı kolaylaştırmak için beyaz zemin üzerine siyah, kırmızı zemin üzerine beyaz, sarı zemin üzerine siyah renk tercih edilir.

Denge İlkesi: Doğada, insan anatomisinde denge unsuru vardır. Ağırlığını taşıyamayan bir su damlasının simetrik ve dengeli bir biçimde yere düşmesi, insan vücudunun her iki yanındaki kolları hem görsel hem fiziksel denge unsuruna örnektir. İnsan kollarını yana doğru açarak denge sağlar. Eller ise orta parmak ekseninden iki tarafa dengeli bir biçimde dağılmaktadır. Denge unsuru her zaman mutlak simetriyle birlikte bulunmak zorunda değildir. Doku, küçük-büyük ilişkisi, renk ilişkisi gibi öğelerle de denge yaratılabilir. Doğada çok sık bir şekilde karşılaşılan simetrik denge; sıradan ve sıkıcı bir algı yaratabilir. Grafik tasarımcılar özgün ve yaratıcı tasarımlar oluştururken simetrik denge yaratma kolaycılığından uzak durmaya çalışmaktadır.

Eşbiçimli Uygunluk İlkesi: Zemin ve zeminde kullanılan figür ya da figürlerin sembolik anlamlarının uyumluluğudur. Bir bıçak veya testere kesme olayını, kanlı bir

bıçak cinayeti, ağzını açmış bir çıngıraklı yılan korkuyu, elinde pankart tutan birileri başkaldırıyı simgeler. Bu simgelenen figürler grafik tasarımda zemin ile ilişkilendirilerek eşbiçimli uygunluk ilkesini oluşturur.

Algısal Gruplama: Birbirine yakın gruplar uzak olan gruplardan daha kolay algılanır. Bu gruplama ilkesine göre grafik tasarım ürünü hazırlandığında; bilgi ve mesaj daha kolay algılanır ve akılda kalır. Duyuru, ilan, reklam, tabelalardaki tasarımların öğeleri iyi organize edildiğinde; izleyici kim, nerede, ne zaman, nasıl sorularının cevaplarını bulur. Bu sayede hazırlanan grafik tasarım ürünü amacına ulaşır.

Benzeşme-Ayrışma İlkesi: Zemin içerisinde birbirine benzeyen öğelerin birbirinden de farklı olmasıdır. Biçimi, ölçüsü, rengi aynı olan öğenin belli bir düzen içerisinde birbirini takip ederek sıraya dizilmesi benzeşme yapar. Bu öğelerin birkaçının biçimini biraz yana döndürdüğümüzde ayrışır. Bir yazı içerisinde genel dokuyu bozmadan bazı kelimeleri ön plana çıkarmak için tipografi italik ya da bold olarak değiştiğinde benzeşme-ayrışma yapılmaktadır. Böyle bir düzende bir harfin büyüklüğü arttığında tasarımda görsel düzen ve benzeşme yapısı bozulur.

4. AFİŞ TASARIMI

Tiyatro, çocuk tiyatrosu ve çocuk tiyatro izleyicisi ile ilgili literatür taramasında önemli hususlar, tasarım elemanları ve ilkeleri ekseninde bu bölümün oluşmasına yön vermiştir. Özellikle çocukların ilgilerinin ve beklentilerinin gelişim düzeylerine göre değişim göstermesi bu bölümün oluşmasına katkı sağlamıştır. Örneğin; okul öncesi dönem çocuğun yazıdan daha çok resim içerikli tasarımlara ilgisi olması; illüstrasyon çiziminin önemli olduğunu göstermiştir. İlköğretim dönemi çocuklar için ise hem metnin hem de görselin önemli olduğu görülmüştür. Bunların yanı sıra çocuklara yönelik bir tasarımın mesajının iletilebilmesi için; imge kullanımının seçiminin ve tasarımın stilinin de önemli olduğu anlaşılmıştır. Bu bilgiler bir afiş tasarımcısının göz önünde bulundurması gereken önemli unsurlardır.

4.1. Afişin Tanımı ve Türleri

Duvar ilanı, poster olarak da bilinen afiş; yazı ve resmin genellikle birlikte kullanılmasından oluşur (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997a: 23). Türk Dil Kurumu Sözlüğü (2024) kaynağına göre afiş şu şekilde tanımlanmıştır: Bir şeyi duyurmak veya tanıtmak için hazırlanan, kalabalığın görebileceği yere asılmış, genellikle resimli duvar ilanı; ası "Afişler bütün tiyatrolarda üç beş günde bir değişirdi." - Tarık Buğra. Afiş, insanların yürürken ya da taşıtlarıyla hareket halindeyken bir bakışta görebilecekleri, mesajı algılamalarını ve etkilenmelerini sağlayacak şekilde tasarlanan bir iletişim aracıdır (Gürgen, 1997: 101).

Şekil 1. Reklam Afişi



Kaynak: Uniyurt, Kemalcan Başaran, 2020, GMK. https://sergi.gmk.org.tr/38/proje/1290 (2024, 12 Mart).

Şekil 2. Kültürel Afiş



Şekil 3. Sosyal Afiş



Kaynak: Uluslararası Şiir ve Edebiyat Festivali, Tuba Şekerli, 2018, GMK. https://sergi.gmk.org.tr/36/proje/912 (2024, 12 Mart).

Kaynak: BM-İklim Değişikliği, Mut zur Wut Uluslararası Afiş Sergisi, Onur Aşkın, 2010, GMK. https://gmk.org.tr/seckiler/roportaj/gmk-roportajlar-15-onur-askin (2024, 12 Mart).

Becer'e (2015) göre afişler; reklam afişleri, kültürel afişler ve sosyal afişler (Şekil 1-3) olmak üzere 3'e ayrılır: Reklam afişleri; basın-yayın, turizm, gıda, kurumsal reklamcılık, endüstri, moda gibi sektörlerde bir ürün ya da hizmeti tanıtmak için kullanılır. Kültürel afişler; konser, tiyatro, sergi, spor, sempozyum, seminer, festival gibi etkinlikleri tanıtmak için tasarlanan bir afiş türüdür. Sosyal afişler ise; genelde eğitici ve bilgilendirici nitelikte olan sağlık, sivil savunma, trafik, ulaşım gibi konuları kapsayan afişlerdir. Bunların yanı sıra politik alanda yapılan afişlerde sosyal afişler içerisinde yer alır.

4.2. Afişin Tarihi

4.2.1. Dünyada Afiş

Alois Senefelder'in 1798'de taşbaskı tekniğini bulmasından sonra, renkli taşbaskı teknikleri afişin sanatsal bir yapı olmasında önemli bir etken olmuştur. Jules Chêret ve Henri de Toulouse-Lautrec çağdaş afiş tasarımının ilk temsilcileri olarak bilinir. Alphonse Mucha, Cassandre, El Lissitzky, Laszlo moholy-Nagy, Josef Müller-Brockmann, Herbert Matter, Henryk Tomaszewski, Jan Lenica, Saul Bass ve Milton Glaser ise 20. yüzyılda bilinen afiş sanatçılarıdır (Becer, 2015: 201).

Şekil 4. "Le Biche au Bois (Ormandaki Dişi Geyik)" Afiş Tasarımı
Şekil 5. "Valentino Bal (Valentino Balosu)" Afiş Tasarımı



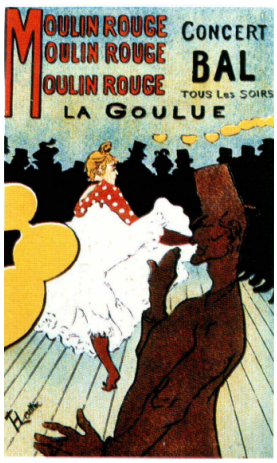


Kaynak: Le Biche au Bois (Ormandaki Dişi Geyik) Afiş Tasarımı, Jules Cheret, 1872. https://i.pinimg.com/originals/47/67/eb/4767ebd321fec60f4a7b5d63ef93ce6b.jpg (2024, 12 Mart).

Kaynak: Valentino Bal (Valentino Balosu) Afiş Tasarımı, Jules Cheret, 1872. https://www.artnet.com/artists/jules-ch%C3%A9ret/bal-valentino-wKZ18jT8nbxdVL62jVEO4Q2 (2024, 12 Mart).

Modern afişin babası olarak isimlendirilen Jules Cheret, 1966'da Fransa'da "Le Biche au Bois" (Ormandaki Dişi Geyik) adlı oyun ile resimli afişin (Şekil 4) öncüsü olmuştur. Bu tasarım Cheret'in Paris'te açtığı basımevinde gerçekleştirdiği ilk afiş olarak da bilinir. Cheret basımevinde 1000'den fazla afiş tasarlamıştır. Afişlerinde zamanla figür ve görüntülerdeki fazlalığı azaltmış, renkli baskı tekniğinde kullandığı canlı renklerle afişe sanatsal bir boyut kazandırmıştır. "Valentino Bal" (Valentino Balosu) isimli afişi (Şekil 5) sanatsal niteliktedir. Afişlerinde figürleri ön planda tutmuş ve kalın karakterli yazı stilleri kullanmıştır (Bektaş, 1992: 19).

Şekil 6. "La Goulue au Maulin Rouge" Afiş Tasarımı
Şekil 7. "Le Divan Japonais (Japon Divanı)" Tiyatro Afiş Tasarımı





Kaynak: La Goulue au Maulin Rouge Afiş Tasarımı, Henri de Toulouse-Lautrec, 1891. https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:Lautrec_moulin_rouge,_la_goulue_%28poster%29_1891.jpg (2024, 12 Mart).

Kaynak: Le Divan Japonais (Japon Divanı) Tiyatro Afişi, Henri de Toulouse-Lautrec. https://en.wikipedia.org/wiki/Divan_Japonais_%28lithograph%29 (2024, 12 Mart).

Şekil 8. "Jane Avril" Tiyatro Afiş Tasarımı
Şekil 9. "Dans Son Cabaret" Tiyatro Afiş Tasarımı





Kaynak: Jane Avril Tiyatro Afişi, Henri de Toulouse-Lautrec, 1893. https://www.metmuseum.org/art/collection/search/333993 (2024, 12 Mart).

Kaynak: Dans Son Cabaret Tiyatro Afişi, Henri de Toulouse-Lautrec, 1892. https://musee-toulouse-lautrec.com/fr/ambassadeurs-aristide-bruant-dans-son-cabaret (2024, 12 Mart).

Henri de Toulouse-Lautrec yazı ve resmi bir arada bir bütün olarak başarılı şekilde kullanmıştır. Lautrec, "La Goulue au Maulin Rouge" tasarımıyla (Şekil 6) afiş sanatında önemli bir gelişim göstermiştir. Lautrec, Cheret'ten farklı olarak Paris'in gece hayatının ardında gördüklerini tasarımlarına yansıtmıştır. İllüstrasyon tekniği ile karakterize ettiği figürlerini, litografik taş üzerine daha önceden eskizini tasarlamadan direk zihnindekini aktararak yapmıştır. "Le Divan Japonais" (Japon Divanı), "Jane

Avril" ve "Dans Son Cabaret" (Büyük Elçiler: Artistide Bruant Kabaresinde) isimli tiyatro afişleri (Şekil 7-9) Lautrec'in üslubunu gösteren tasarımlarıdır (age: 22-23).

Şekil 10. "Gismonda" Tiyatro Afiş Tasarımı
Şekil 11. "Medee" Tiyatro Afiş Tasarımı
Şekil 12. "Job Sigara Kağıtları" Afiş Tasarımı



Kaynak: Gismonda Tiyatro Afişi, Alphonse Mucha, 1984. https://www.wikiart.org/en/alphonse-mucha/poster-for-victorien-sardou-s-gismonda-starring-sarah-bernhardt-at-the-th%C3%A9%C3%A2tre-de-la-1894 (2024, 12 Mart).

Kaynak: Medee Tiyatro Afişi, Alphonse Mucha. https://www.wikiart.org/en/alphonse-mucha/medea-1898 (2024, 12 Mart).

Kaynak: Job Afişi, Alphonse Mucha, 1989. https://www.wikiart.org/en/alphonse-mucha/job-1896 *(2024, 12 Mart).*

Cheret ve Lautrec'den sonra önemli sanatçı Alphonse Mucha (1860-1939) Paris'e geldikten sonra, Sarah Bernhardt'ın oynadığı Gismonda tiyatro afişini (Şekil 10) tasarlar. Bu afiş çok beğenilir ve Mucha ile 6 yıllığına anlaşma yapılır. Bernhardt için tasarladığı afişlerden biri de Medee (Şekil 11) tiyatro afişidir. Avrupa'da ünlünen Mucha, Art Nouveau'ya kendi tarzını kazandırır. Bu dönemde Mucha stili deyimi kullanılır. Mucha'nın Job isimli (Şekil 12) sigara kağıtları için tasarlanan afişi; kendine has gizemli tarzı, bitki ve çiçeklerin stilize edilmiş biçimlerinden oluşan motifleri ve bu motiflerin ortasında bulunan kadın figürü ile kendine özgü stilini yansıtır (age: 23-24).

4.2.2. Türkiye'de Afiş

Türk grafik ve afiş sanatı cumhuriyetin ilk yıllarında ve öncesinde hattatlar tarafından icra ediliyordu. Cumhuriyetin ilk yıllarında afiş sanatı uzmanlaşmaya; İhap Hulusi Görey, Mithat Özar, Münif Fehim, Kenan Temizan gibi sanatçıların çalışmaları ile başlamıştır. Sanatçılar; afiş tasarımı, logo tasarımı, etiket tasarımı, kitap kapağı gibi

tasarımlarla bu alanın öncüleri olmuşlardır. 1927 yılında kurulan Güzel Sanatlar Akademisi'nin afiş atölyesinde eğitim alan; Sadi Pektaş, Sungu Çapan, Namık Bayık, Turgay Betil, Vedat Sargın, Bülent Erkmen, Mengü Ertel ve Yurdaer Altıntaş gibi tasarımcıların afiş sanatına önemli katkıları olmuştur. Almanya'dan gönderdiği eserlerle Galatasaray Lisesi'nde Türkiye'nin ilk afiş sergisini, 1923 yılında Kenan Temizan açmıştır. Kenan Temizan'da İhap Hulusi Görey gibi çağdaş afişler tasarlamıştır. Berlin Güzel Sanatlar Akademisi'ni bitiren Kenan Temizan, Reiman Okulu'nda eğitimci olarak uzun yollar çalışmıştır. Alman yapım şirketlerinden Ufa ve Tobis için, film afişlerini başarılı bir şekilde tasarlamıştır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997b: 710).

Şekil 13. "Türkiye Ziraat Bankası Para Biriktiren Rahat Eder" Afiş Tasarımı
Şekil 14. "Devlet Hava Yolları" Afiş Tasarımı
Şekil 15. "Türkiye İş Bankası 1952 İkramiye Planı" Afişi



Kaynak: Türkiye Ziraat Bankası Para Biriktiren Rahat Eder Afişi, İhap Hulusi Görey, 1934, Akşam Gazetesi. http://nek.istanbul.edu.tr:4444/ekos/GAZETE/aksam/aksam_1934/aksam_1934_kanunusani_/aksam_1934_kanunusani_12_.pdf (2024, 12 Mart).

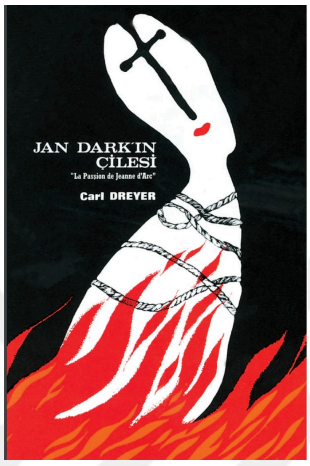
Kaynak: Devlet Hava Yolları Afişi, İhap Hulusi Görey. http://ihaphulusigorey.gen.tr/eserler.html (2024, 12 Mart).

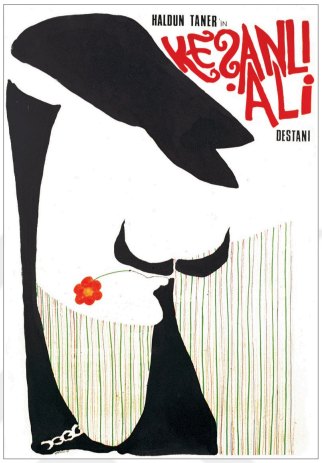
Kaynak: Türkiye İş Bankası1952 İkramiye Planı Afişi, İhap Hulusi Görey. http://ihaphulusigorey.gen.tr/eserler.html (2024, 12 Mart).

Almanya'da İlk olarak resim eğitimi ve sonrasında afiş eğitimi alan İhap Hulusi Görey, 1925'te Türkiye'ye dönerek çağdaş anlamda grafik tasarım örneklerini sergilemiştir. 1928 yılı Harf Devrimi ile Latin alfabesine geçilmesi, okuma yazma oranının artmaya başlaması, bir grafik ürünü olan afiş alanını olumlu etkilemiştir. Atatürk'ün isteğiyle okul kitabındaki alfabe kapağını tasarlaması ve bu tasarımın günümüze kadar görsel hafızalarda yer alması, etkili ve dikkat çeken başarılı grafik tasarım örneklerindendir. İhap Hulusi; Tekel ve Milli Piyango, Devlet Hava Yolları, Deniz Yolları, Yapıkredi

ve İş Bankası gibi birçok kuruluşa (Şekil 13-15) afiş tasarlamıştır. Tasarlanan afişlerde cumhuriyetin politikalarında yer alan; yerli malının üretimi ve tüketimi, çağdaş yaşamı simgeleyen unsurlar gibi kültürel yapılar bulunmaktadır. İnsanları mutlu ve refah olarak göstererek izleyicinin ilgisini çekmeyi amaçlayan afişler tasarladığı anlaşılmaktadır (Merter, 2024).

Şekil 16. "Jan Dark'ın Çilesi" Film Afiş Tasarımı
Şekil 17. "Keşanlı Ali Destanı" Tiyatro Oyunu Afiş Tasarımı





Kaynak: Jan Dark'ın Çilesi Film Afişi, Mengü Ertel, 1974. https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/donemine-damga-vuran-18-poster-tasarimi/ (2024, 12 Mart).

Kaynak: Keşanlı Ali Destanı Tiyatro Oyunu Afişi, Mengü Ertel, 1984. https://admins.besiktas.bel.tr/storage/images/Ck09tGe99T.pdf (2024, 12 Mart).

İhap Hulusi ile başlayan afişin gelişim sürecine; İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi'nin afiş atölyesinden eğitim alan Mengü Ertel'in de olumlu katkıları olmuştur. Ertel, özellikle tiyatro ve sinema alanında afiş tasarımları (Şekil 16-17) yapmıştır. Tasarımlarında iletilmek istenen mesaj ile sanatı bütünleştirerek kendine özgü afişler tasarlamıştır. Ertel, ilk sergisini 1969 yılında Türk Alman Kültür Merkezi'nde tiyatro afişleri üzerine açmıştır. Ertel'in bulunduğu dönemde baskı teknolojilerinin durumundan dolayı çoğu afişi basılmamıştır. 1974 yılında Jan Dark'ın Çilesi filmi için afiş tasarlamış, Cannes 2. Uluslararası Sinema Afişleri Sergisi'nde ödüle layık görüldüğü halde basılamadığından, bu tasarımından ödül alamamıştır. 1975 yılında Uluslararası Paris Film Afişleri Sergisi'ne Jan Dark'ın Çilesi filminin afiş tasarımını bastırarak katılmış ve büyük ödülü kazanmıştır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997b: 710).

4.3. Afiş Tasarım Unsurları

Çocuklar için tasarlanan tiyatro afişlerinde imge kullanımının tercihi, mesajın izleyici kitlesine iletilebilmesi için önemli bir unsurdur. Becer (2015), mesaj ve imgenin afiş tasarımındaki önemini şu şekilde ifade etmiştir: Tasarıma temel oluşturan düşüncenin fotoğraf yoluyla mı, illüstrasyonla mı, yoksa salt tipografi ile mi daha etkili bir biçimde vurgulanacağı araştırmalı; mizahi, trajik ya da soyut imgelerden hangisinin anlatımı daha da güçlendirdiği belirlenmelidir. Bu bağlamda grafik tasarım ürünü olan afişin mesajının izleyici kitlesine yönelik bir şekilde tasarlanması önemlidir.

İmge; izleyicide duygusal etki bırakan, tasarımın sonucunu ve başarısını etkileyen önemli bir grafik öğesidir. Birçok değerlendirmenin sonucunda tasarımda imge kullanımı belirlenir. Tasarımda hangi imgenin kullanacağının belirlenebilmesi için değerlendirilmesi gereken hususlar şunlardır; tasarımda istenen etki, izleyicinin profili, tasarımın estetiği, imgenin işlevi, tasarımın bütünün maceracı ya da tutucu özellikte olup olmaması gerektiğidir (Ambrose ve Harrisi, 2013b: 6). Afişin en önemli özelliği iletilmek istenen mesaja, ilgili ilgisiz herkesin dikkatini çekmesidir. Bu nedenden dolayı bir afişte yazıdan çok; resim, fotoğraf gibi görsel öğelere ağırlık verilmelidir. Uzun cümlelerin yer aldığı bir afiş, dikkati çekmeyeceği için okunmaz. Afişteki görsel öğeler konu ile ilgili olmalı, sözlerle görsel öğe birbirini destekleyecek şekilde düzenlenmelidir (Gürgen, 1997: 102). Afişlerde imge seçimi ve kullanımı önemlidir.

> *"Afişteki imge sayısı üç, iki, hatta mümkünse bir ile sınırlandırılmalıdır. Başlık ya da slogandan oluşan tipografik unsur, fotoğraf ya da illüstrasyon ve zemin (fon) afiş üzerinde üç farklı imge olarak algılanır. Afişteki sözel unsurlar mümkün olduğunca azaltılmalıdır. Üç, dört ya da beş sözcükten oluşan başlık ve sloganlar; mesajı daha çabuk iletir. Sözel mesaj on sözcüğün üzerine çıktığında, okuma zorluğu başlar. Amerikan Reklamcılık Enstitüsüne göre; bir dış mekân afişi, ana düşünce ve mesajın en çok altı saniye içinde iletebilmektedir. Fotoğraf ya da illüstrasyon, afiş üzerinde mümkün olduğunca büyük bir ölçekte kullanılmalıdır. İmgeyi bütünüyle göstermek her zaman gerekmeyebilir. Sözel unsurlar ve imgeler arasında açıklayıcı, destekleyici, yorumlayıcı ya da kontrast oluşturan bir ilişki kurulmalı, yazı ile görüntü birbirini yavan bir şekilde tekrar etmemelidir. Süslü ve dekoratif*

yazılar yerine, okunaklı yazı karakterleri tercih edilmelidir. Yarım siyah (medium) ve siyah (bold) yazılar, uzaktan daha rahat algılanırlar. Renkler geniş yüzeyler halinde kullanılmalı, parlak ve canlı renkler tercih edilmeli ve renkler arasında güçlü kontrastlar oluşturulmalıdır" (Becer, 2015: 202-203).

4.3.1. Tipografik Unsurlar

Tipografi; yazılı bir düşüncenin görsel bir biçimidir. Grafik tasarım ürünlerinin karakteri ve duygusal niteliği üzerinde en etkili öğelerden biridir (Ambrose ve Harris, 2020: 6). Önceden tasarlanan, kalıbı hazırlanarak dökülen ve genel olarak yazılı iletişimin bütün alanlarında kullanılan harf, sayı, sembol, çizgi ve noktalama işaretleri; tipografik karakterler olarak bilinmektedir. Grafik tasarımın en önemli unsurlarından biri olan tipografinin kullanımında dikkat edilmesi gereken hususları Becer (2015) şu şekilde açıklar: Tipografinin birinci işlevi okunmaktır. Grafik tasarımcı tipografinin dilini iyi bilmelidir ve ona göre kullanmalıdır. Tasarımda tipografik karakterlerin doğru seçimi için, okuyucu iyi tanınmalı ve gereksinimleri bilinmelidir. Tipografik karakterler; geleneksel yazılar, geçiş dönemi yazıları, modern yazılar, kare serifli yazılar, serifsiz yazılar, gotik yazılar ve el yazılarıdır. Tipografik karakterler et kalınlıklarına göre şu şekilde sınıflandırılır: Tam beyaz (extralight), beyaz (light), yarım siyah (medium), siyah (bold), tam siyah (extrabold). Tipografik unsurlarla aktarılacak bilgiler, analiz edilip önem sırasına göre görsel bir yapı oluşturulmalıdır. Tasarımda iyi bir tipografi, bilginin anlaşılır ve açık bir şekilde sunulmasıdır. Bu da tasarımın hammaddesini oluşturur. Güzellik ve estetik ise yan ürünüdür. Tipografik karakterin okunaklılığı önemlidir. Okuyucu yazılı bilgiyle iletilmek istenen mesajı en az çaba ile algılamalıdır. Tipografik karakterlerin okunaklılığı, üç niteliğe bağlıdır: Kontrast, yalınlık ve orantıdır. Okunaklılık ile ilgili bilinmesi gereken önemli bilgiler şunlardır: Okunaklı tipografi, mesajı nesnel olarak iletir. Serifli yazılar uzun metinlerde daha okunaklıdır. Eşit yüksekliklerdeki büyük harflerden oluşan sözcükler; durağanlık oluşturur, okunaklılığı azaltır ve algılama süresini uzatır. Harf aralarındaki boşluğun doğru ayarlanması için armonik bütünlük sağlayan kurallara uyulmalıdır. Tipografik armoniyi etkileyen unsurlar; harf boyutu, satır uzunluğu ve satır arası boşluklardır. Bu unsurların doğru kullanımı okunaklılığı arttırır ve tasarımda bütünlüğün sağlanmasına katkıda bulunur. Harf boyutu belirlenirken, basılan grafik tasarım ürünü ile göz arasındaki normal okuma uzaklığının 25-35 cm olduğu göz

önünde bulundurulmalıdır. Metin yazılarında normal okuma uzaklığından en iyi algılanabilen yazı ölçüleri, 9-12 punto arasında değişir. Harf boyutunun belirlenmesinde, izleyici ya da okuyucunun niteliği önemlidir. Örneğin; okumayı yeni öğrenen çocuklar ve iyi görmeyen yetişkinler için büyük puntolarda harfler tercih edilmelidir. Et kalınlığı çok ince yazılar zeminde kaybolur. Çok kalın hatlara sahip karakterler ise tasarımda karşı biçim unsurlarını zayıflatır. Yazı karakterlerinin genişliği, okunaklılığı doğrudan etkiler. Dikey vurgulamaların arttığı daraltılmış karakterler, normal genişlikteki harflerden daha zor algılanmaktadır. Yüksek derecede eğimli yazıların okunması zordur. Normal eğimli (10°, 20°) yazılarda okunaklılık bozulmaz, istenilen vurgulama ve kontrast sağlanabilmektedir. Okunaklılığı etkileyen diğer bir unsur da renktir. Okuyucu beyaz zemin üzerinde siyah yazıya alışkındır, ama güçlü kontrast oluşturan renkler kullanıldığında da okunaklılık bozulmamaktadır.

Ambrose ve Harris (2018) okunurluğu; x-yüksekliği, karakter biçimi, kapatılmış alan büyüklüğü, çizgi karşıtlığı ve yazı ağırlığı gibi harf biçiminin kendine özgü fiziksel özellikleri yoluyla bir diğerinden ayrılabilme yetisi olduğunu ifade ederek; tipografide okunurluğun ya da okunaklılığın daha kolay algılandığı için, anlamanın ve akılda kalıcılığının önemini "okuturluk" kavramı ile şu şekilde açıklar: Okuturluk bir yazı elemanın veya tasarımın izleyicinin anlama becerisini etkileyen özellikleriyle ilgilidir. İzleyici tasarımı anlamak için okuyabilmek zorunda değildir. Örneğin; grafiti okunaksız da olsa izleyici grafitiği yapanın duygusunu okuyabilir. Araştırmalara göre öğrenme süreci zorlaştığında izleyici daha iyi öğrenebilmektedir. Sinir sistemi ve beyin üzerine araştırmalar yapan bilim insanı Jonah Lehrer; Helvetica gibi okunaklılığı kolay bir yazı karakteri gören izleyicinin düşünmeden algıladığını, tuhaf eğriler ve süslü kıvrımlarla dolu bir yazı karakteri ile karşılaşan izleyicinin ise beyindeki görsel korteksinin biraz daha fazla çalışmak zorunda kaldığı için; akılda kalıcılığı ve öğrenmeyi arttırdığını belirtir.

4.3.2. Görsel Unsurlar

Afiş tasarımında görsel unsurlar illüstrasyon ve fotoğraftır. **İllüstrasyon;** başlık, slogan ya da metin gibi sözel unsurların görsel olarak betimlenmesi olarak ifade edilir (Becer, 2015: 210). İllüstrasyon teknikleri; elle çizim ve boyama, fotoğraf, kolaj ve bilgisayar destekli tasarım programlarıdır. Günümüzde dijital ortamda bulunan bilgisayar destekli tasarım programlarının; çizim, boyama gibi araçları ile afiş

çalışmaları yapılmaktadır. Araştırmalara göre çocukların %90'ı, gelişim düzeylerinin farklı dönemlerinde bir şeylerden korkmaktadırlar. En çok korku yaşayan çocuklar 2-6 yaş grubudur. 4 yaşına kadar yoğun yaşanan korkular 5 yaşında azalır ve korkular somutlaşır. Bu yaştaki çocuk; düşüp yaralanmaktan, köpekten, bir yerinin kanamasından korkar. 6 yaşında çocuklarda korkular tekrardan artmaya başlar; sesle ilgili korkular, hayalet, hortlak, cadı, şimşek, yalnız uyuyamama gibi korkulardır. Bunların yanı sıra çocuklar izledikleri filmlerin etkisinde kalabilir ve korku üretebilirler. Bu bağlamda çocuklara korku içerikli sahneler izlettirilmemelidir. Karanlık korkusu ise bebeklikten itibaren en sık görülen bir korkudur (Weilburger, 2009: 246-248). Korku unsuru içeren ve çağrıştıran görseller çocuk oyunu afişlerinde de tercih edilmemelidir.

Arıcı (2016) sanatçı duyarlılığının önemini çocuk kitabı tasarımı üzerinden şu sözleri ile açıklar: "Çocuğun dünyasını iyi tanıyan, onun ilgi ve gereksinimlerini iyi bilen usta sanatçılar olması gerekir." Çizerin dikkat etmesi gereken hususları şu şekilde ifade etmiştir: Sanatçı duyarlılığı ile tasarlanan sanat eseri ile çocuk arasında sevgi bağı oluşmalıdır. Resimler ya da illüstrasyonlar tasarımın sözel olarak aktaramadığı kısımda önemli görev üstlenir ve görsel bir renk katar. Bu yüzden tasarımın; çocuğu eğlendirmesi, heyecanlandırması ve düşündürmesi önemlidir. Tasarımcı, çocuğun renkli ve hareketli dünyasına resmin anlatım diliyle girmeye başarabilmelidir. Bu da nitelikli tasarım ile gerçekleşir. Çocuk bu sayede görme, duyma, duyumsama, düş kurma, düşünme ve sezme yetilerini harekete geçirir, çocuk zevkle tasarıma bakarak kendince yeni hikâyeler oluşturabilir. Çocuk üzerinde estetik beğeni ve tavır oluşturmalıdır. Bunun oluşabilmesi için; estetik ölçütü resim, çizgi, renk öğelerinin dışında tasarımın duyulara hitap etmesinin, şiirsel bir anlatıma sahip olmasının önemli olduğu bilinmelidir. Dil kullanımı ve dil hâkimiyetine dikkat edilmelidir. Bu da tasarımda bir estetik ölçütüdür. Akıcı, açık ve anlaşılır ifadeler kullanılmalıdır. Okul öncesi çocuk, resimleri yorumlayarak anlar. Çocuk oyunu afişlerinde illüstrasyonun dışında, daha az sıklıkla da olsa karşılaşılan görsel unsurlardan biri de fotoğraftır. İllüstrasyonlar çocukların daha çok ilgisini çekmektedir.

Fotoğraf; Doğada gözle görülebilen maddi varlık ve şekillerin ışık ve bazı kimyasal maddeler yardımıyla, ışığa karşı duyarlı hâle getirilmiş film veya herhangi bir madde üzerine saptanan fiziksel ve kimyasal bir işlem olarak tanımlanır (Toprak, 2018: 3). Fotoğraf, sade bir şekilde afiş olarak kullanılabilir ve çeşitli laboratuvar teknikleriyle

fotoğrafın üzerinde sanatsal düzenlemeler yapılarak afiş tasarımında kullanılabilmektedir (Millî Eğitim Bakanlığı, 2012: 13). Fotoğraf afiş tasarımında gerçekçiliği arttıran bir öğedir. Bilgisayar destekli tasarım programlarında fotoğrafın; renk, boyut vb. düzenlemeleri yapılabilmektedir. Bu fotoğraf üzerinde yapılan düzenlemeler özellikle izleyicinin algısına ve ilgisine göre yapıldığında, afişin mesajının iletilmesini kolaylaştırır. Fotoğrafın açık tonlarda olması çocuklar üzerinde sevimli, narin ve ferahlık hissi uyandırırken, koyu ve kontrast tonlar içeren bir fotoğraf; daha korkutucu, daha ciddi, sert duygular çağrıştırır (Ferşatoğlu'ndan aktaran Sürmeli, 2010: 57). Çocukların yaş gruplarına göre ilgi ve beğenileri değişmektedir. Afişlerde tercih edilecek fotoğraf hedef kitlenin yaş grubuna göre belirlenmelidir. Seçilen ya da çekimi yapılan fotoğrafın renk düzenlemesi; çocukların sevdiği renkler ve tonlar göz önünde bulundurularak yapılmalıdır.

Çocuk tiyatrosu afişlerinde yer alan görsel öğelerde şu unsurlara önem verilmektedir:

- Görseller tiyatro oyununun içeriği ile uyumlu olmalı
- Görseller yaş düzeyine uygun olmalı
- Görsellerin estetik değeri olmalı
- Görseller çocuğun dikkatini çekmeli
- Görseller çocukların duygu ve düşünce dünyalarını harekete geçirmeli

4.3.3. Hareketli Unsurlar

Durağan olarak tasarlanan bir afişin tipografik ve görsel unsurlarının hareketlendirilmesi, mesajın iletilmesi için önemlidir. Krasner (2008) The Language of Motion (Hareketin Dili) başlıklı yazısında hareketin, evrensel bir anlatım dili olduğunu ve tasarımda mesajın etkisini daha fazla artırabileceğini belirtir. Örneğin; bir tipografinin yavaş yavaş soldurulması izleyicide gizlilik ve sakinlik, tipografinin ters çevrilmesi ise aciliyet ya da tutarsızlık duygusu oluşturur. Tipografide hareket eklenmiş metne hareketli görüntü denilmektedir. Günümüzde hız ve geçiş gibi öğeler önem kazanarak, durağan tasarım düzenlemeleri geçerliliğini kaybetmektedir (Ambrose ve Harris, 2012: 110). Hareket çocuğun ruhuna uygun biçim, hız-yavaşlık, zamanlama ile tasarlandığında, afişin mesajının etkisini daha da arttıracaktır.

Hareketli afişlerin tipografik ve görsel unsurlarının; zamanlaması, süresi, hızı-yavaşlığı ve biçimsel özelliği çocukların beğeni, ilgi ve algısına göre belirlenirken

afişin bütünlüğünün de korunması gerekmektedir. Atasoy ve Aygün'e (2022) göre hareketli afiş tasarımında dikkat edilmesi gereken hususlar şunlardır: Hareketi takip etmenin, görselle bütünleşmediğinde anlamsız olduğu ve iletilmek istenilen mesajın katılımcılara geç ulaştığı için bu konuya dikkat edilmelidir. Hareket kaygısına düşüp mesaj ikinci planda olmamalıdır. Tipografiden harekete, gerekli espaslardan lekesel değerlere kadar genel düzen içerisinde bulunan unsurların afişi bütünüyle etkilediği unutulmamalıdır. Tipografik unsurlar afişin düzenini bozmayacak bir şekilde hareket ettirilmelidir. Afişte yapılan her harekette okunabilirlik göz önünde bulundurulmalıdır. Mesaj hedef kitlenin anlayabileceği bir tasarım dili ile düzenlenmelidir.

4.4. Türkiye ve Dünyada Günümüz Çocuk Tiyatro Oyunu Afiş Tasarımları

Günümüzde gelişen bilgisayar destekli tasarım programlarındaki yeniliklerin, Türkiye ve Dünya genelinde afiş tasarımını etkilediği düşünülmektedir. Bu bağlamda Türkiye, Avrupa, Uzak Doğu gibi ülkelerinin özellikle devlet tiyatrolarının kurumsal web sitelerinden günümüz çocuk oyunu durağan afiş tasarımları incelenmiştir. İncelemeler sonucunda Polonya, Japonya, Çin ve Güney Kore ülkelerinin son 5 yılın çocuk oyunu afişlerine ulaşılabilmiştir. Bu bağlamda Türkiye'deki devlet tiyatrolarındaki son 5 yılın çok oyunu afişleri ele alınmıştır. Bulunan çocuk oyunu afiş tasarımlarına bu bölümde yer verilmiştir. Afişler; çocuk tiyatrosu izleyicisinin gelişimsel düzeyi ekseninde grafik tasarım elemanları, ilkeleri, Gestalt algı ilkeleri ve çocuklara yönelik araştırmalar doğrultusunda incelenmiştir.

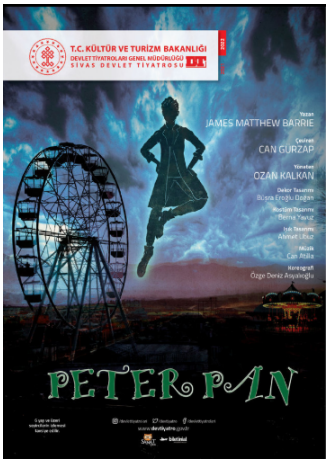
Şekil 18. "Hayal Dükkânı" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı
Şekil 19. "Kaç Tilki Kaç" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, 2022-2023 ve 2021-2022 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2024, 12 Mart).

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Devlet Tiyatroları, Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi (2024) kaynağına göre; Türkiye'de son 5 yılın çocuk oyunlarının afişlerine bakıldığında; 2018-2019 ve 2019-2020 sezonlarının oyunlarının afişlerinin olmadığı görülmüştür. 2021-2022 ve 2022-2023 sezonu oyunlarının afiş tasarımı olduğu gözlenmiştir. 2022-2023 sezonu oyunları afişlerinde ortak görsel tasarım dili dikkat çekmektedir (Şekil 18-19). Afişlerin görsel unsurlarının orantı ve hiyerarşisi, zemin içerisindeki konumları, beyaz boşluk kullanımlarının aynı olduğu gözlenebilmektedir. Afişlerde aynı yazı karakteri kullanılmış ve beyaz zemine kırmızı renkte oyun isimleri yazılarak tasarımın bütünlüğü sağlanılmış. Bu afişlerde görsel unsurlar, oyunların konusunu yansıtan imgelerden oluşmaktadır. Bu imgelerin illüstrasyon tekniği ile resmedildiği afiş tasarımlarında gözlenebilmektedir. Afişlerde illüstrasyon ve tipografinin yan yana konumlandırılması, birbirine yakın boyutlarda oranlarının ayarlanması iki unsur üzerinden vurgu yapıldığını göstermektedir. Afişlerde zeminin beyaz, tipografinin kırmızı renk olması Gestalt ilkelerinin benzeşme-ayrışma ilkesine göre; benzeşme algısından izleyiciyi çıkartarak ayrışma sağlayabilmektedir. Devlet Tiyatroları logosunun kırmızı olması ise afişte tipografi ile benzeşme oluşturmaktadır. Bu durum hizmet veren kurumun da izleyici tarafından algılanmasını ve bilinmesini destekleyen bir durumdur. Bu da afişte fark edilirlik sağlar. Afişlerde yaş grubu, sezon bilgilerinin aynı yerlerde konumlandırıldığı görülmüştür. Yazan, yöneten & uyarlayan, ışık tasarımı, müzik vb. bilgileri de tüm afişlerde aynı sözel hiyerarşi şeklinde tasarlanmıştır. Bu bilgilerdeki kişilerin isim ve soyadlarının yazı karakteri kalın (bold) yapılarak vurgu yapılmış.

Şekil 20. "Peter Pan" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, 2022-2023 ve 2021-2022 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2024, 12 Mart).

2021-2022 sezonuna ait Peter Pan çocuk oyununun afiş tasarımı (Şekil 20), 2022-2023 sezonu afişlerinden tasarımsal dil olarak farklıdır. Bu afişi inceleyebilmek için; oyunun içeriğini öncelikle olarak değerlendirip sonrasında afişteki görsel unsurları grafik tasarım bağlamında bakılmıştır. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Devlet Tiyatroları, Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi (2024) kaynağına göre; bu oyunun izleyicisi 6 yaş üstü çocuklardır. Oyun 1 perdelik, süresi 1 saattir. Oyunun konusu: Büyümek istemeyen Peter Pan'ın, peri arkadaşı Tinker Bell ile maceralarını anlatan bir oyundur. Afişte parçalı bulutlu karanlık bir hava ortamı, Peter Pan karakterinin silueti, lunaparktaki dönme dolap gibi imgelerin karanlık görünümlü renk ayarı erişkinlere yönelik bir algı oluşturabilmektedir. Bu yaş grubu çocuklar kahramanları severler fakat daha canlı renk tonları dikkati ve ilgilerini çekmektedir.

Şekil 21. "Kaczuszkowa Karuzela" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı
Şekil 22. "Królowa Śniegu" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı
Şekil 23. "Szelmostwa Lısa Wıtalısa" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı







Kaynak: Polonya Elblag Tiyatrosu. Kaczuszkowa Karuzela Çocuk Oyunu Afişi, 2021-2022 Sezonu. https://teatr.elblag.pl/repertuar/spektakle/kaczuszkowa-karuzela/ (2024, 12 Mart).

Kaynak: Polonya Elblag Tiyatrosu. Królowa Śniegu Çocuk Oyunu Afişi, 2022. https://teatr.elblag.pl/repertuar/spektakle/krolowa-sniegu/ (2024, 12 Mart).

Kaynak: Polonya Tiyatrosu. Szelmostwa Lısa Wıtalısa Çocuk Oyunu Afişi, 2022. https://www.teatrpolonia.pl/event-data/4297/szelmostwa-lisa-witalisa (2024, 12 Mart).

Polonya'da çocuk tiyatro oyunu afişleri araştırıldığında; Elblag ve Polonya tiyatrolarının tasarımlarına ulaşılmıştır. Szelmostwa Lısa Wıtalısa isimli çocuk oyunun görsel unsuru fotoğrafın kullanımı dikkat çekmektedir. Diğer iki afişte ise illüstrasyon unsuru ön planda kullanılmıştır (Şekil 21-23). Polonya Elblag Tiyatrosu (2024) kaynağına göre; oyunların konusu ve içeriğine bakılmıştır. Kaczuszkowa Karuzela (Ördek Atlıkarınca) çocuk oyunu afişinde (Şekil 21) çocukların sevdiği ördek,

atlıkarınca kullanılmıştır. Bu illüstrasyon unsurları, çocuk izleyicilerin tanıyabileceği imgelerdir. Afişte izleyicinin yaş grubu ya da gelişimsel düzeyi belirtilmemiştir. Afişteki illüstrasyon unsuru, küçük yaş izleyiciye yönelik olduğunu göstermektedir. Tipografik unsur afişte ikincil plandadır. Bu tipografi sola döndürülerek sayfanın hiyerarşisine göre konumlandırılmış. Oyunun isminde okunaklılığı az bir el yazısı karakter tercih edildiği görülmektedir. Zeminde mavinin tonları, turuncunun sarı ile degrade (gradient) geçişi, yeşil ve pembe tonları ile afişte renk zıtlığı görülmektedir. Mavi ve turuncunun karşıtlığı buna örnek gösterilebilir. Królowa Śniegu (Karlar Kraliçesi) afişinde (Şekil 22) tasarımın sağ üst tarafında oyundaki bir karakter imgesinin; portre çiziminin büyüklük oranı ile yüz ifadesi tasarımın sol alt tarafında; kızak üzerinde bulunan çocuk imgesinin çizimi ve bu çizimin küçüklük oranı ile afişin gizem, macera konusuna sahip bir çocuk oyununu yansıttığını göstermektedir. Afişte yaş grubu belirtilmemiştir. Oyunun ismi ve konusunu yansıtan kar simgesi de tasarımda dikkat çekmektedir. Szelmostwa Lısa Wıtalısa (Lısa Wıtalıs'in Çocukları) isimli çocuk oyunun yaş grubu afiş (Şekil 23) tasarımında belirtilmemiştir. Polonya Tiyatrosu (2024) kaynağına göre; oyunun izleyici kitlesi 5 yaş üstüdür. Bu afişte tiyatro oyuncuları ya da karakterleri ön plandadır. Tasarımda dominant yeşil renk kullanımı, çimenler, erkek karakterin boynuzları, tiyatro oyunun hayvan ve doğa ile ilgili olduğu ya da konunun geçtiği mekânın doğa olduğunu yansıtmaktadır. Afişte dikkat çeken diğer bir konu; fotoğraf öğelerinin bilgisayar destekli tasarım programında yapılırken dekupe işleminin iyi bir şekilde yapılamadığı, özellikle kadın karakterlerin kafa kısmının bitiminden ve ön kısmından gözlenebilmektedir. Bu afişin sözel hiyerarşisinin dergi mizanpajı biçiminde düzenlendiği de görülmektedir. Bu durum bir sayfa tasarımı görsel algısını izleyiciye verebilir. Bütünlük kurulabilmek için; bordür kullanımı beyaz renk yapıldıktan sonra iç kısma tekrardan yeşil bir tonda bordür oluşturulmuştur. Bu durum bütünlük ve basitlik ilkesini bozabilmektedir.

Şekil 24. Kumiodori Appreciation Class for Parents & Children "Nido Tekiuchi" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı
Şekil 25. "Ryukyuan Dance Appreciation Class" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı





Kaynak: National Theatre Okinawa. Kumiodori Appreciation Class for Parents & Children "Nido Tekiuchi" Çocuk Oyunu Afişi,2023. https://www.nt-okinawa.or.jp/images/722omote.jpg (2024, 12 Mart).

Kaynak: National Theatre Okinawa. Ryukyuan Dance Appreciation Class Çocuk Oyunu Afişi, 2023. https://www.nt-okinawa.or.jp/images/8__0512_.jpg (2024, 12 Mart).

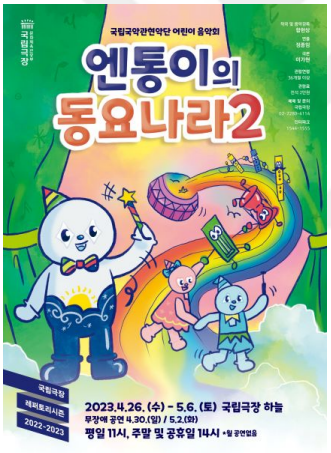
Uzak Doğu ülkelerinden Japonya, Çin, Güney Kore vb. ülkelerinin tiyatrolarının web siteleri üzerinden bakıldığında çocuklara yönelik ayrı bir kategori yapıldığı görülmemiştir. Yetişkinlere yönelik oyunların daha çok olduğu gözlenmiştir. Japonya'da National Theatre Okinawa'da çocuklara ve ailelere yönelik geleneksel Ryukyuan ve Kumiodori dans gösterisi için tasarlanan afişlere (Şekil 24-25) ulaşılmıştır. Bu oyunlar geleneksel danslar ile hikâye anlatmaktadır. Bu özelliği ile bu gösteriler müzikli tiyatro türüne girebilir. Afişlerde illüstrasyon öğesi ile karakter çizimleri ön plandadır. Özellikle çocuk illüstrasyonları, çocuklara yönelik olduğu algısı oluşturmaktadır. Kumiodori Appreciation Class for Parents & Children "Nido Tekiuchi" oyunun konusuna (Şekil 24) bakıldığında tarihi bir hikâyeye sahip olduğu görülmektedir ve oyun intikam, ölüm, yetim konularını içermektedir. Ryukyuan Dance Appreciation Class (Şekil 25) ise eğlenceli bir konu içermektedir (https://www.nt-okinawa.or.jp/). Bu müzikli tiyatrolarda çocukların gelişimsel düzeyine önem verilmediği anlaşılmaktadır. Bu afiş tasarımlarında imge sayısının çok fazla ve karışık olması grafik tasarımın basitlik ilkesini yansıtmamaktadır. Tipografik unsurlar çok fazla kullanıldığı için sözel hiyerarşi düzeni oluşturulurken orantı da kurulamamıştır.

Şekil 26. "Will the Starts Dance if the Trees Sing?" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı



Kaynak: National Theater of Korea, Will the Starts Dance if the Trees Sing? Çouk Oyunu Afişi, 2024. https://www.ntok.go.kr/en/Ticket/Performance/Details?performanceId=266513 (2024, 12 Mart).

Şekil 27. "N-Tong's Kids Concert2" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı ve Oyundan Sahne





Kaynak: National Theater of Korea, N-Tong's Kids Concert2 Çocuk Oyunu Afişi ve Oyundan Sahne 2023. https://www.ntok.go.kr/en/Ticket/Performance/Details?performanceId=266246 (2024, 12 Mart).

Güney Kore ülkesine bakıldığında geleneksel yapılarını yansıtan afişlere ulaşılmıştır. Güney Kore'nin Ulusal Kore Tiyatrosu'na ait Kore Geleneksel Müziği kategorisinde yer alan Will the Starts Dance if the Trees Sing? (Ağaçlar Şarkı Söylerse Yıldızlar Dans Eder Mi) ve N-Tong's Kids Concert2 (N-Tong'un Çocuk Konseri2) isimli çocuk oyunu, Kore müziği ile oyunun birleştirildiği bir gösteri olduğu anlaşılmaktadır. Bu bağlamda bu oyunları müzikli tiyatro oyunu türü (Şekil 26-27) olarak kategorize edebiliriz. İki oyunun izleyicisi 36 aylık ve üstü yaş grubu olarak belirtilmiştir (https://www.ntok.go.kr/). Will the Starts Dance if the Trees Sing? (Ağaçlar Şarkı Söylerse Yıldızlar Dans Eder Mi) oyunun afişinde (Şekil 26) kalın kontür çizgilere

(stroke) sahip çocuk illüstrasyon çizimlerinde görülen stil dikkat çekmektedir. Zemin çapraz olarak ikiye ayrılmaktadır. Sol tarafta tiyatro sahnesi, sağ tarafta ise ellerinde müzik aleti olan çocuklar ön plandadır. Tipografik unsurlarda renk kullanımı ile vurgu yapıldığı afişin özellikle alt kısmında gözlenebilmektedir. N-Tong's Kids Concert2 (N-Tong'un Çocuk Konseri2) isimli oyunun afişinde de (Şekil 27) illüstrasyon çizimlerinin kontürleri daha kalın bir şekildedir. Karakter çizimleri daha sade bir geometrik formlarla biçimlendirilmiş. Güneş, gökkuşağı gibi çocukların ilgisini çeken imgeler ve renkler kullanılmış. N-Tong's Kids Concert2 oyunun ismi Korece'nin kendi dilinde afişin üst tarafında hizalanarak büyük oranda ayarlanmış. Bu tipografi unsuru ve illüstrasyon unsuru karakterler ile beraber afişte vurgu yapılmak istendiği gözlenebilmektedir. Afişin bütününde çok fazla imgenin vurgulanmaya çalışıldığı anlaşılmaktadır.

Şekil 28. "Kar Kraliçesi: Sevginin Gücü" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı
Şekil 29. Rusya Ulusal Bale Tiyatrosu "Fındıkkıran" Çocuk Oyunu Afiş Tasarımı



Kaynak: Shanghai Centre Theatre, Kar Kraliçesi: Sevginin Gücü Çocuk Oyunu Afişi, 2024. https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MjM5NzEzMDAzNA==&mid=2653297635&idx=1&sn=6ee36bd817a01f9949655e976febe1fc&chksm=bd0c01be8a7b88a80df52ce45470b3138a1192767374c2949c2c68f29c9720d378674e24bb04&token=184859697&lang=zh_CN#rd (2024, 12 Mart).

Kaynak: Shanghai Centre Theatre, Rusya Ulusal Bale Tiyatrosu "Fındıkkıran" Çocuk Oyunu Afişi, 2024. https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=Mzg5NjYyODkzNw==&mid=2247550498&idx=1&sn=6a90543ce0993f93c69aa8100c4d8049&scene=21#wechat_redirect (2024, 12 Mart).

Çin'de iki çocuk oyunun afişine ulaşılmıştır. Oyunlardan biri olan Kar Kraliçesi: Sevginin Gücü (Şekil 28) Shanghai Centre Theatre (2024) kaynağına göre çocuk oyunudur. Bu oyun dünyada bilinen bir çocuk animasyon filmidir. Bu çocuk animasyon filmine ait karakterler illüstrasyon unsuru olarak, çocuk tiyatro oyunu afiş tasarımında kullanılmış ve genç bir kız fotoğraf unsurunun ön planda olduğu

görülmektedir. Bu fotoğraf unsuruna göre tasarımda orantı, hiyerarşi ve bütünlük sağlanabilmeye çalışıldığı anlaşılmıştır. Karı, soğuğu yansıtan buz mavisi tonu afişte egemen bir renk olarak kullanılmış. Tasarımın bütününün fotoğraf görünümü sağlayan diğer unsurlar, illüstrasyon çizimi karakterlerin üzerine uygulanan renk ayarlamalarıdır. Çin ülkesinin kendine özgü alfabetik stilinin, tasarımda fotoğraf ve illüstrasyon unsurunu tamamlayacak şekilde hiyerarşisinin ayarlandığı gözlenebilmektedir. Tipografik unsur üzerinde buzullar kullanıldığı da izlenebilmektedir.

Shanghai Centre Theatre (2024) kaynağına göre Rusya Ulusal Bale Tiyatrosu'na ait "Fındıkkıran" balesinin afişi (Şekil 29) dikkat çekmektedir. 16-21 Nisan saat 19:30'da Çin'de gösterilen müzikli tiyatro oyunun afişinde, illüstrasyon unsuru ile tasarımın sağ tarafında daha önceden sahnelenmiş üç tane fotoğrafın alt alta sıralanmış olması dikkat çekmektedir. Afişte bulunan iki karakter çiziminin oyunun konusu ile ilgili olduğu anlaşılmaktadır. Fındıkkıran Rus besteci Çaykovski'nin 1891 yılında bestelediği son balesidir. Eserin konusu: Küçük Alman kız Clara Stahlbaum'un yeni yıl hediyesi olarak aldığı fındıkkıran oyuncağı ile ilgili rüyalarını yansıtan büyü-masal tarzı bir oyundur. Fındıkkıran Balesi, yeni yıl kutlamaları ile özdeşleşmiş ve yılbaşında sahnelenmesi gelenekselleşmiştir. Afişte illüstrasyon tekniği ile çizilen karakterlerin düz formları oyuncak algısını yansıtabilmektedir. Afişte konuyla bağlantılı kullanılan imge, yılbaşını simgeleyen çam ağacıdır. Çin'in geleneksel yazı stilinin büyük oranda hizalanması afişte dikkat çeken diğer bir unsurdur. Diğer görsel unsurlarla tipografinin birbirine yakın oranda büyüklüklerinin ayarlanması tasarımda karmaşıklığa neden olabilmektedir. Bu incelemelere göre özellikle Uzak Doğu ülkelerinin kendine özgü geleneksel tiyatro yapısını günümüzde de sürdürdüğü afiş tasarımlarından anlaşılmaktadır. Çocuklara yönelik kurumsal web sitelerinde ayrı bir kategori olmadığı görülmüştür. Türkiye'de Devlet Tiyatroları'nın dijital arşivinden sorgulandığında, çocuk ayrı bir kategoride yer almaktadır.

Bu araştırmada Türkiye ve dünyada bulunan çocuk oyunları afişlerinin farklı bir grafiksel tasarım diline sahip olduğu izlenebilmektedir. Kullanılan illüstrasyonlar, tipografilerin stillerinin fark olması özellikle dikkat çekmektedir. İncelenen çocuk tiyatro oyunlarının konusu ve türleri birbirinden farklıdır. Bunun yanı sıra çocukların gelişimsel düzeyine göre yaş gruplarının kendi dönemine göre ilgi, merak konuları da değişebilmektedir. Bu farklılıklar aynı sezona ait çocuk oyunları afişlerinin ayrı bir

grafiksel dile sahip olabilme olasılığını oluşturmaktadır. Bu da afiş tasarımcısı için farklı bakış açısı oluşturmaktadır.

5. HAREKETLİ AFİŞ TASARIMI VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİ

5.1. Hareketli Afişin Tanımı

Grafik tasarımda hareketli görüntü olarak ifade edilen animasyon, tipografik ve görsel unsurları hareketlendirerek izleyicilerin dikkatini çekmeye yardımcı olmaktadır (Ambrose ve Harris, 2012: 27). Bir afişin tipografik ya da görsel unsurlarına animasyon özelliği uygulanmasına hareketli afiş tasarımı denilmektedir. Bir anlatı tekniği olan animasyon ile karikatürler, kuklalar ya da çizgi roman kahramanları hareketlendirilir. Animasyon, hedef kitlesi çocuk olan televizyon reklamları için uygun bir tekniktir (Elden, 2003: 154). Bu durum çocuklara yönelik hareketli afiş tasarımları içinde geçerlidir.

5.1.1. Hareketli Afiş Tasarımında Kullanılan Yapım Tekniği: Animasyon

Hareketli afiş tasarımının tarihsel süreci ve günümüz dijital tasarım alanında yapılan hareketli afiş tasarımları animasyon tarihi ile ilişkilidir. Animasyonun geçmişten günümüze kadar tarihsel sürecinde önemli teknik gelişmeler olmuştur. Günümüzde özellikle bilgisayar teknolojilerindeki animasyon teknikleri, hareketli afiş tasarımında uygulanmaktadır.

Şekil 30. Altamira Mağarası



Kaynak: Altamira Mağarası. https://www.worldhistory.org/image/4169/paleolithic-cave-painting-in-altamira-cave/ (2024, 20 Nisan).

Şekil 31. Lascaux Mağarası



Kaynak: Lascaux Mağarası.
https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-15133/lascaux-magarasi/ (2024, 20 Nisan).

Üst Paleolitik Çağ'da modern insanın atası olarak bilinen insan türü Homo Sapiens tarafından; Avrupa'dan Asya'ya kadar mağaralara farklı hayvan resimleri yapıldığı görülmüştür (Gezgin, 2016: 22). 1879 yılında Altamira ve Lascaux mağarasındaki resimler ilk animasyonları temsil etmektedir. Bu resimlerde (Şekil 30-31) bir hayvanın farklı biçimlerde çizimi, dört ayağının sekiz kere çizilerek hareket görünümü sağlandığı görülmüştür (Teksoy, 2005: 15-16).

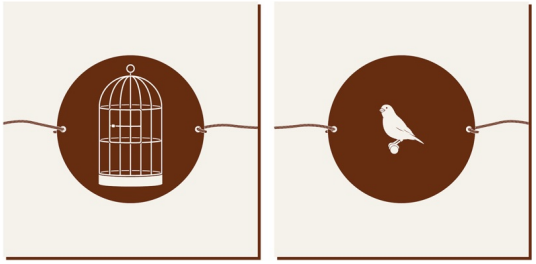
Şekil 32. Zoetrope
Şekil 33. Phenakistoscope



Kaynak: Zoetrope.
https://tr.wikipedia.org/wiki/Zoetrop (2024, 20 Nisan).

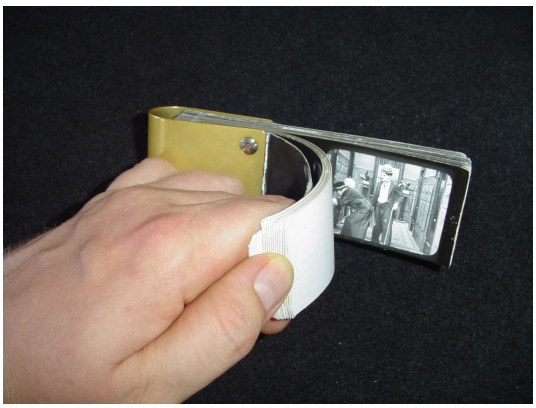
Kaynak: Phenakistoscope.
https://en.wikipedia.org/wiki/Phenakistiscope (2024, 20 Nisan).

Şekil 34. Thaumatrope



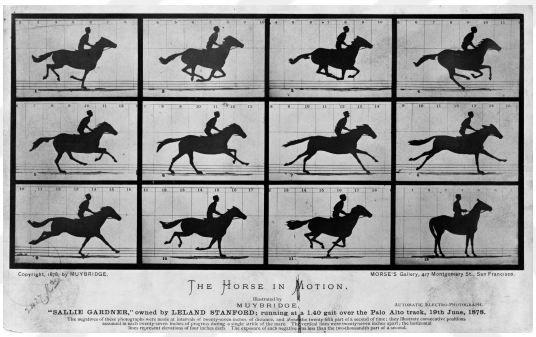
Kaynak: Thaumatrope.
https://en.wikipedia.org/wiki/Thaumatrope (2024, 20 Nisan).

Şekil 35. Flipbook



Kaynak: Flipbook.
https://en.wikipedia.org/wiki/Flip_book (2024, 20 Nisan).

Şekil 36. Stopmotion



Kaynak: Eadweard Muybridge, 1887.
https://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge#/media/File:The_Horse_in_Motion_high_res.jpg *(2024, 20 Nisan).*

Eğlence amaçlı kullanılan klasik animasyon teknikleri; zoetrope, flipbook, thaumatrope, phenakistoscope, phasmatrope 1832-1867 yılları arasında icat edilmiştir. Bu animasyon tekniklerinden sonra günümüzde de kullanılan stop-motion tekniği, 1877 yılında animasyonun önemli isimlerinden İngiliz fotoğrafçı Eadweard J. Muybridge tarafından bulunmuştur. Muybridge durağan at fotoğraflarını arka arkaya dizerek hareketli görünüm sağlamıştır (Robb, 2013:16). Bu animasyon teknikleri ile hareket algısı sağlanmıştır.

Şekil 37. “Dubo, Dubon Dubonnet” Hareketli Afiş Tasarımı



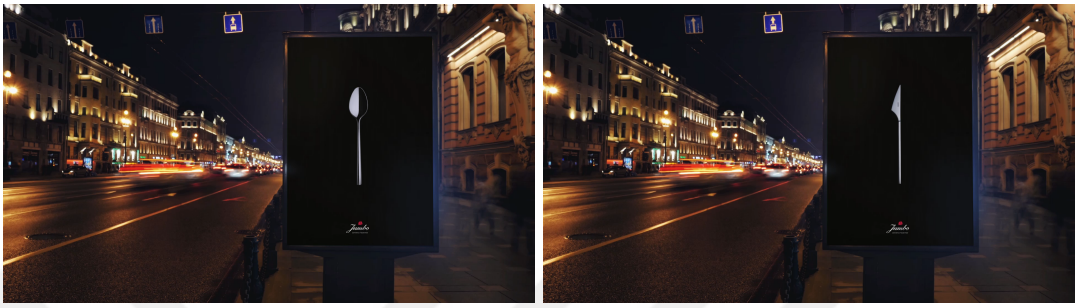
Kaynak: Cassandre, Dubo, Dubon Dubonnet Hareketli Afiş Tasarımı, 1932. https://auctions.posterauctions.com/lots/view/1-1LU216/dubo-dubon-dubonnet-1932 (2024, 20 Nisan).

Afiş sanatçılarından Cassandre, "Dubo, Dubon, Dubonnet” (1932) isimli tasarımları ile hızlı bir şekilde art arda görülebilecek bir seri poster fikrini ortaya atmıştır. Bu tasarımlar ilk hareketli afiş örneğidir (Britannica Sözlüğü, 2024). Bu ilk hareketli afiş örneğinde, klasik animasyon tekniklerindeki gibi hareketli görüntü algısı vardır.

1960’larda bilgisayar video teknikleri, canlandırma alanını genişletmiştir. Bilgisayar ile aynı anda çok fazla ve farklı çizimler yapıldıktan sonra, çizimlerin biçimleri doğru ve uygun zamanlamayla düzenlenebilmektedir. 1980’lerin sonundan sonra ise bilgisayarlı animasyon daha profesyonelleşmiştir (Monoca, 2014: 133-134). Günümüzde grafik tasarımcı bilgisayar destekli tasarım ve animasyon programlarının olanakları ile grafik ürününü dijital ortamda tasarlayıp, hareketli olarak düzenleyebilmektedir. Güncel kullanılan 2 ve 3 boyutlu grafik tasarım ve animasyon programları şunlardır: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Autodesk 3dsmax, Autodesk Maya, Maxon Cinema 4D, Blender vb.’dir. Dünyada yaygın olarak kullanılan bilgisayar destekli tasarım ve animasyon programlarının teknik olanakları ile afişlerin tipografik ve görsel unsurlarına, farklı biçimsel hareket özellikleri yapılabilmektedir. Adobe Photoshop ya da Illustrator programında tasarlanan afiş, Adobe After Effects programına aktarılarak, afişin görsel unsurlarını hareketlendirme olanağı sağlar. Bu programın diğer olanağı ise hem tasarımın hem de animasyonun aynı programda yapılabilmesidir. Adobe After Effects programında yapılan bu hareketlere; hız-yavaşlık, keskinlik-yumuşaklık gibi özellikler uygulanmaktadır. Bu programın keyframe assistant: easy ease, easy ease in ve easy ease out özellikleri ile hareketin kademeli başlangıcı ve durması, hızın yavaşlatılması

ya da kademeli hızlandırılması gibi işlemler, tipografik ve görsel unsurların üzerinde uygulanabilmektedir. Bu programda ve Adobe Premiere'de müzik ya da ses düzenlenmesi de yapılabilmektedir. Müzik, afişte tasarımının unsurlarını destekleyici bir göreve sahip olabilmektedir. Bu da izleyici kitlesinin afişin mesajının iletilmesini katkı sağlamaktadır.

Şekil 38. "Jumbo" Hareketli Afiş Tasarımları



Kaynak: Jumbo Hareketli Afiş Tasarımı, Mertcan İnan, GMK. https://sergi.gmk.org.tr/40/proje/3625 (2023, 1 Nisan).

Yaygınlaşan bilgisayar teknolojilerindeki tasarımsal imkanlar, hareketli afişlerde iletilmek istenen mesajın daha etkili bir şekilde tasarlanabilmesini sağlamaktadır. Günümüzde bu etkiler reklam, kültürel ve sosyal afiş türlerinde görülmektedir. Reklam çalışmalarında grafik tasarım disiplini önemli bir yere sahiptir. Özellikle bu tasarım disiplini içerisinde bulunan afiş tasarımında, izleyiciyi etkilemek önemli bir unsur haline dönüşmüştür. Afişlerin izleyiciyi etkileyecek şekilde tasarlanması ve bu etkiyi hareketli hale dönüştürmek akılda kalıcılığı daha da çok arttırmaktadır. Bu da ticari amaçlı tasarım yaptıran firmalar için önemli bir unsurdur. Buna örnek olarak Türkiye'de Jumbo markasının "Zamansız Aşklara Zamansız Tasarımlar" sloganlı iki farklı hareketli afiş tasarımı gösterilebilir (Şekil 38). Bu çalışma Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu (2023) kaynağına göre; 2021 yılında 40. Grafik Tasarım ödülleri kapsamında "En İyi Hareketli Afiş Tasarımı Ödülü" almıştır. Hareketli afiş tasarımlarının; açıkhava dijital reklam panolarında herkese açık bir şekilde görünmesi, daha fazla kişinin izleyebilmesini sağlamaktadır. Tasarımın kendi içinde hareketi izleyiciyi etkileyen önemli unsurdur. Özellikle afiş tasarımlarında bulunan ürünlerin hareket ettirilmesi; buradaki kaşık ve bıçak ürünlerinin anime edilmesi ya da animasyonun yapılması izleyici üzerinde etkili olmaktadır. Bu da istenen mesajın iletilmesini kolaylaştırmaktadır.

Şekil 39. "Bergama Tiyatro Festivali" Hareketli Afiş Tasarımları



Kaynak: Bergama Tiyatro Festivali Hareketli Afiş Tasarımı, Emirhan Akyüz, Oğuz Can Yazgı, GMK. https://sergi.gmk.org.tr/40/proje/3818 (2023, 1 Nisan).

Hareketli afiş tasarımı kültürel alanda farklı sanat dalları için, etkili olarak kullanılabilmektedir. Buna örnek olarak Bergama Tiyatro Festivali için tasarlanan afişin (Şekil 39) beş farklı konseptte, hareketli afişinin tasarlanması gösterilebilir. Tasarlanan durağan afişin, hareketli tasarımına müzik eklendiği de gözlenmektedir. Afiş içerisindeki heykelin hareket ettirilmesi ve hareket ederken ritme uygun müzik konulması, afişin duygusunu ve etkisini arttırmaktadır. Afişte bulunan portre heykelin hareket ettirilirken farklı açılarda büyüyüp küçülmesi, izleyici üzerinde akılda kalıcılığı sağlamaktadır. Bu durum bilgisayar destekli tasarım teknolojisinin, afiş tasarımı üzerinde sınırlarını nasıl genişlettiğini de göstermektedir. Bu çalışma Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu (2023) kaynağına göre; 2018 yılında 37. Grafik Tasarım ödülleri kapsamında "Hareketli Afiş Tasarımı Başarı Ödülü" almıştır.

Şekil 40. "Salgın Sonrası İçin Ekolojik Manifestolar" Hareketli Afiş Tasarımı



Kaynak: Salgın Sonrası İçin Ekolojik Manifestolar Hareketli Afiş Tasarımı, Amir Jamshidi, GMK. https://sergi.gmk.org.tr/40/proje/4248 (2023, 1 Nisan).

Şekil 41. Tomazs Bierkowksi "Workshop" Hareketli Afiş Tasarımı
Şekil 42. "Bir Arada 9 | Together 9: Araştırma Görevlileri Sergisi" Hareketli Afiş Tasarımı





Kaynak: Tomazs Bierkowksi "Workshop" Hareketli Afiş Tasarımı, Erman Yılmaz, GMK. https://sergi.gmk.org.tr/?author=929&category=61 (2024, 20 Nisan).

Kaynak: Bir Arada 9 | Together 9: Araştırma Görevlileri Sergisi Hareketli Afiş Tasarımı, Ruslan Abasov, GMK. https://sergi.gmk.org.tr/41/proje/5547 (2024, 20 Nisan).

Toplumun genelini ilgilendiren konularda bilgilendirmek için kullanılan sosyal afişlerin geçmişten günümüze etkisi bilinmektedir. "Salgın Sonrası İçin Ekolojik Manifestolar" sloganıyla Mekânda Adalet Derneği'ne ait afiş tasarımı (Şekil 40), dikkat çeken hareketli afiştir. Bu afişte iletilmek istenen mesajın tipografik öğelerin hareketi ile sağlandığı gözlenmektedir. GMK'nın 38. Grafik Tasarım Sergisi'nde sergilenen Tomazs Bierkowksi "Workshop" isimli hareketli afiş tasarımında (Şekil 41), tipografik unsur kullanıldığı görülmektedir. Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu (2023) kaynağına göre; 42. Grafik Tasarım Sergisi'nde sergilenen "Bir Arada 9-

Together 9: Araştırma Görevlileri Sergisi" afişi (Şekil 42), "Hareketli Afiş Tasarımı Başarı Ödülü" almıştır. Bu afişte de tipografik unsur kullanılmaktadır. Bu unsur hareket ettirilerek üç boyutlu görümün oluşturulduğu gözlenebilmektedir.

Şekil 43. "B&T Design Matt Modüler Oturma Sistemleri" Hareketli Afiş Tasarımları



Kaynak: B&T Design Matt Modüler Oturma Sistemleri Hareketli Afiş Tasarımı, Doruk Oğuzhan Levent, GMK. https://sergi.gmk.org.tr/41/proje/6578 (2024, 20 Nisan).

GMK'nın 42. Grafik Tasarım Sergisi'nde sergilenen B&T Design Matt Modüler Oturma Sistemleri isimli çalışma (Şekil 43), Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu (2023) kaynağına göre; "Hareketli Afiş Tasarımı Başarı Ödülü" almıştır. Bu afişler aynı tasarım stilinde, üç farklı renkte hem durağan hem hareketli olarak tasarlandığı anlaşılmaktadır. Afişlerde görsel unsurlara hareket verildiği izlenebilmektedir. Bunların yanı sıra üç farklı hareketli afişte aynı fon müziği kullanılmış.

5.1.2. Türkiye ve Dünyada Günümüz Çocuk Tiyatro Oyunu Hareketli Afiş Tasarımları

Türkiye ve dünyada günümüz çocuk tiyatro oyunu hareketli afiş tasarımları araştırıldığında; Türkiye'de Devlet Tiyatroları'nda, Dünyada ise Almanya'da ulaşılmıştır. Devlet Tiyatroları'nın resmi youtube sayfasından Bremen Mızıkacıları ve Lyrobotonlu Kaplumbağa Silva isimli oyunların afişlerinin (Şekil 55-56) hareketli görünümlerine ulaşılmıştır (https://www.youtube.com/@devlettiyatrolari). İzmir Devlet Tiyatrosu 2020-2021 sezonu Bremen Mızıkacıları, Van Devlet Tiyatrosu 2020-2021 sezonu Lyrobotonlu Kaplumbağa Silva, çocuk oyunlarının Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi (2024)

kaynağından; konusuna, gelişimsel düzeyine bakılmış ve bu elde edilen bilgiler doğrultusunda afişler incelenmiştir.

Şekil 44. "Bremen Mızıkacıları" Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı



Kaynak: İzmir Devlet Tiyatrosu, Bremen Mızıkacıları Çocuk Oyunu Hareketli Afişi, 2020-2021 Sezonu. https://www.youtube.com/watch?v=cjV3ob3Z7Fk&ab_channel=DEVLETT%C4%B0YATROLARI (2024, 12 Mart).

İzmir Devlet Tiyatrosu "Bremen Mızıkacıları" çocuk oyunu hareketli afiş tasarımının (Şekil 44) illüstrasyon öğeleri sabit dururken, tipografik unsurları sırasıyla yukarıdan aşağı, sağdan sola şeklinde tasarımdaki yerini aldığı gözlenmektedir. Bu uyarlama çocuk oyununun yaş grubu bilgisi afiş tasarımında ve dijital arşivde belirtilmemiştir. Oyun 1 perdelik, süresi 1 saattir. Oyunun konusu: Eşek Midas, Köpek Titrek, Horoz İbik ve Kedi Prensesin sahiplerinden gördükleri eziyetten kaçtıktan sonra müzisyen olma hayaliyle Bremen şehrine doğru ilerlerken yaşadıkları hikâyedir. Dans ve şarkılarla eğlendiren, güldüren bir oyundur. Oyunda dört ana hayvan karakteri illüstrasyon öğesi olarak afişte görülmektedir. Kitap imgesinin afişte büyük boyutlarda olduğu izlenebilmektedir. Dört karakterin hikâyesi olduğu vurgusu kitap üzerinden yapılmıştır. Karakterler kitabın üzerinden yukarıya doğru sıralanmıştır. Oyunun konusunu destekleyen müzik notaları da hayvanların etrafında görülmektedir. Hayvan karakterlerin yukarısında tipografik unsur büyük boyutlardadır. Zeminde turuncu renk hakimdir. Turuncu çocukların ve ergenlerin dikkatini çeken bir renktir.

Şekil 45. "Lyrobotonlu Kaplumbağa Silva" Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı



Kaynak: Van Devlet Tiyatrosu, Lyrobotonlu Kaplumbağa Silva Çocuk Oyunu Hareketli Afişi, 2020-2021 Sezonu. https://www.youtube.com/watch?v=7y1HvYBGhCY&ab_channel=DEVLETT%C4%B0YATROLARI (2024, 12 Mart).

2020-2021 sezonuna ait "Lyrobotonlu Kaplumbağa Silva" çocuk oyunu hareketli afiş tasarımının (Şekil 45) illüstrasyon öğeleri sabit dururken, tipografik unsurları sırasıyla yukarıdan aşağı, sağdan sola şeklinde tasarımdaki yerini aldığı gözlenmektedir. Bu oyun 4 yaş üstü izleyiciye hitap etmektedir. Oyun 1 perdelik, süresi 1 saattir. Oyunun konusu: Donmak üzere olan hayvanlar, ateş almak için Lyroboton şehrinden Olympos Dağı'na ulaşmak için yola çıkarlar. Bu zorlu yolda küçük Kaplumbağa Silva'nın pes etmeyerek tek başına maceralarla dolu hikâyesi anlatılmaktadır. Oyun afişinde illüstrasyon öğesi kullanılmış. Yol, dağ, dağın üzerinde ateş imgesi oyunda kaplumbağa karakterin ulaşmak istediği yerdir. Afiş tasarımı çocuk hikâye kitaplarının sayfalarını yansıtan bir illüstrasyon çizimine benzemektedir. Okul öncesi yaş grubu çocuklarda kitap bir başkası tarafından okunduğu için, harf büyüklüğü önemli değildir. Bu durum afiş tasarımına da yansımaktadır. Oyunun konusunda müzik de vardır ve hareketli bir yapıya sahip çocuk oyunudur. Bu durum okul öncesi çocukları da kapsayabildiğini göstermektedir. Ana karakter kaplumbağanın afişte kullanılmadığı da gözlenmiştir.

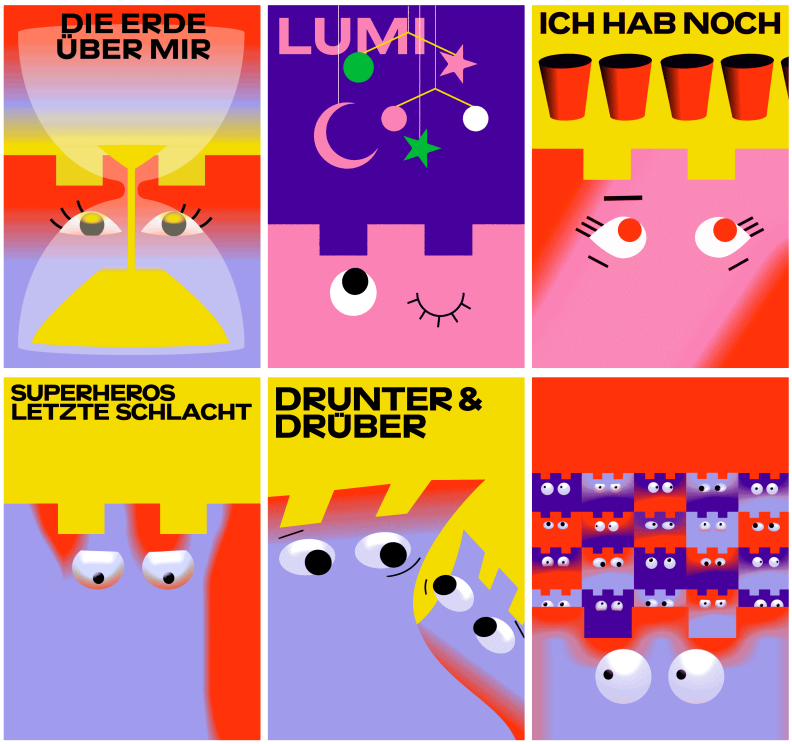
Şekil 46. Almanya Schauburg Tiyatro Binası



Kaynak: Almanya Schauburg Tiyatro Binası. https://www.schauburg.net/de/theater/leitbild (2024, 12 Mart).

Dünyada çocuk oyunu hareketli afişleri araştırıldığında Almanya Münih'te bulunan Schauburg Tiyatrosu'nun afişlerine ulaşılmıştır. Schauburg Tiyatrosu, Almanya Münih'te (Şekil 46) bulunan bir şehir çocuk tiyatrosudur. Bu tiyatro 1977 yılından beri üç aylıktan itibaren tüm yaş grubu çocuk izleyici kitlesine hitap eden oyunlar sahnelemektedir. Oyunların konusu genelde; dünya edebiyatı, izleyicinin günlük yaşamı, sosyal sorunlardan ve yeni yazarların eserlerinden oluşmaktadır. Schauburg Tiyatrosu'nun üç aylık oyun programında toplam 17 farklı çocuk oyununun afişlerinin hareketli olarak tasarlandığı görülmektedir (https://www.schauburg.net/de/theater/leitbild).

Şekil 47. "Almanya Schauburg Tiyatrosu" Çocuk Oyunlarının Hareketli Afiş Tasarımları



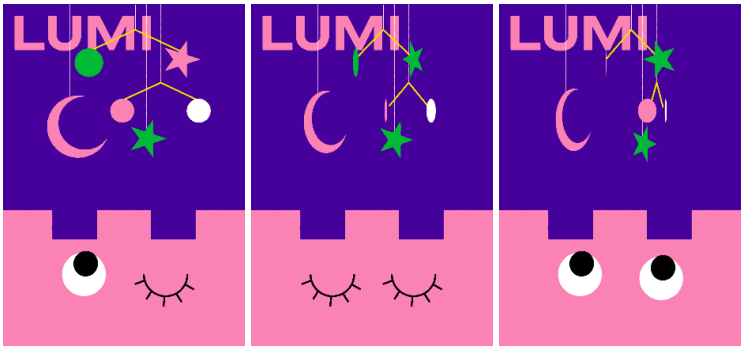
Kaynak: Almanya Schauburg Tiyatrosu, Hareketli Afiş Tasarımları. https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht (2023, 20 Mart).

Bu araştırmada 6 farklı çocuk oyununun hareketli afiş tasarımı seçilmiştir. “Lumi, Ich Hab Noch Nie”, “Süperheros Letzte Schlacht”, “Die Erde Über Mir”, “Drunter & Drüber”, “Ich Will Aber” isimli oyunların hareketli afiş tasarımları (Şekil 47) çocukların gelişimsel düzeyleri göz önünde bulundurularak; grafik tasarım ilkelerine göre incelenmiştir. Grafik tasarım elemanları ile Gestalt algı ilkeleri afişlerin incelenmesine katkı sağlayacak diğer unsurlardır. Bu 6 farklı hareketli afiş tasarımında ortak bir tasarım stili oluşturulmuştur. Renk kullanımında, illüstrasyonlarda ve tipografik unsurlarda oluşturulan görsel dil birliği ve kullanılan ortak görsel formlar dikkat çekmektedir. Özellikle dikkati çeken formlar; bir kalenin duvarlarını çağrıştıran çizimler ve göz imgeleridir. Bu kale görünümlü duvarlar ile görsel devamlılık yaratıldığı görülmektedir. Kale imgesinin girintili ve çıkıntılı görünümü ile denge oluşturularak, ritim de sağlanmıştır. Özellikle afişlerin hareketli görünümlerinde illüstrasyon imgelerinin devinimi ile ritim; tekrar, zıtlık ve tasarımda bir armoni (uyum) ile sağlandığı gözlenebilmektedir. Afişlerde tipografik ve illüstrasyon unsurlarının kale imgesine göre orantı ve görsel hiyerarşisinin düzenlendiği, belli bir düzen içerisinde hareketlendirildiği de izlenebilmektedir.

Bu hareketli afiş tasarımlarında kale görünümlü illüstrasyon imgesinin neden kullanıldığı üzerine Schauburg Tiyatrosu kurumsal web sitesinden araştırma yapıldığında; tiyatro binasının mimari yapısının ön kısmından (Şekil 46) esinlenildiği görülmektedir. Bunun yanı sıra tiyatronun logosunun mor renginin, afiş tasarımlarında kullanılması da dikkat çekmektedir.

Afişlerde sözcük kullanımı olarak sadece oyun isimlerinin kullanıldığı görülmektedir. Oyunun ismine vurgu yapılmış, diğer bilgilerin yaratacağı kalabalıktan kaçınılarak yalın ve çocukların düzeyine uygun tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Tırnaksız yazı karakteri seçilmesi ve metin-fon ilişkisinin doğru kurulması, bu uygunluğu desteklemektedir. Açık renkteki fonda koyu renk yazı kullanımı veya koyu renk fon üzerinde açık renk yazı kullanımı, okunaklılığı olumlu etkilemektedir. Afişlerde genellikle sıcak renklerden sarı ve turuncunun tasarıma egemen olduğu görülmektedir. Canlılığı ve neşeyi temsil eden sarı renk çocukların ilgisini çekerken, turuncu renk ise çocukların sevdiği bir renktir.

Şekil 48. "Lumi" Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri



Kaynak: Almanya Schauburg Tiyatrosu, Lumi Çocuk Oyunu Afişi, 2019. https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht (2023, 20 Mart).

Schauburg Tiyatrosu (2023) kaynağına göre "Lumi" isimli çocuk oyununun konusu: Uyku ve uyanıklığın, aydınlık ve karanlığın dünyasına şarkı söyleyerek, kucaklaşarak, dans ederek izleyiciyi estetik bir yolculuğu çıkaran bir eserdir. Bu afişin hareketli tasarımının (Şekil 48) süresi 5 saniye 12 salisedir. Afişte göz imgesinin kırpma hareketi sonrasında "dönence" imgesinin dönmesi, hareketlerin bir akış ve bir plan içerisinde tasarlandığını göstermektedir. Afişte tercih edilen imgelerin oyunun konusu ile ilgili olması ve bu imgelerin açık, anlaşılır ve sade hareketleri, tasarımın mesajını kısa sürede izleyiciye vermektedir. Bu bağlamda afiş tasarımında basitlik ilkesi görülmektedir. Bu hareketli afiş tasarımında mor ve pembe renk kullanıldığı gözlenmiştir. Zeminde kullanılan mor renk çocuklar tarafından çok sevilen bir renktir. Sakinleştirici etkisi olan pembe hem tipografide hem de illüstrasyonda dikkat çekmektedir. Bu tiyatro oyunun gelişimsel düzeyinin (3 aylık ve üstü yaş grubu), afişte mor ve pembe renk kullanımını etkilediği ve bu renklerin etkilerinin göz önünde bulundurularak afiş tasarımlarında tercih edildiği anlaşılmaktadır. Özellikle hareketli afişler ile bu durumun etkisinin arttırıldığı gözlenebilmektedir. Günlük yaşamda bebeklerin beşiklerine asılan ve "dönence" adı verilen hareketli obje, "Lumi" oyununun afişinde de aynı şekilde hareket ettirilerek kullanılmıştır. Dönence döndüğünde genellikle sakinleştiren ve çocukların uykuya dalmasını kolaylaştıran bir fon müziği ona eşlik etmektedir, tıpkı pembe rengin etkisi gibi… Dönencedeki yıldız, daire imgelerinde yeşil renk kullanımı dikkat çekmektedir. Yeşil rengin doğa, huzur ve güven özelliklerinin, afişte tercih edilmesini etkilediği görülmektedir. Bunun yanı sıra grafik tasarımın zıtlık ve vurgu ilkesi yeşil renk üzerinden hareket unsuru ile izleyiciyi etkileyecek bir şekilde yapılmıştır. Her tasarımın çekiciliğinin sağlanabilmesi için, görsel düzenlemesinde vurgu elemanına ihtiyaç vardır.

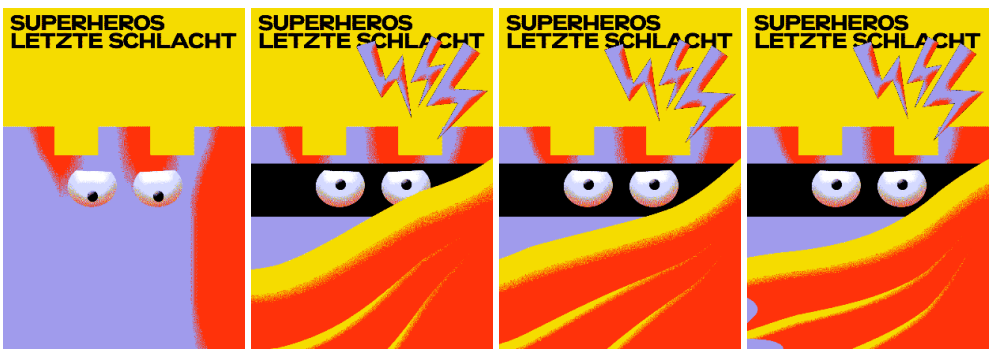
Şekil 49. "Ich Hab Noch" Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri



Kaynak: Almanya Schauburg Tiyatrosu, Ich Hab Noch Çocuk Oyunu Afişi, 2019. https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht (2023, 20 Mart).

Schauburg Tiyatrosu (2023) kaynağına göre "Ich Hab Noch Nıe" (Hâlâ Bende) isimli tiyatro oyununun konusu: 5 arkadaşın başından geçen bir olayı çözmeye çalıştıkları; heyecan verici, düşünceli ve eleştirel, şiirsel ve enerjik bir eserdir. Bu oyunun gelişimsel düzeyinin (14 yaş üstü, 9.-13. sınıf) afiş tasarımına yansıdığı görülmektedir. Bu hareketli afiş tasarımında (Şekil 49), göz imgelerinin üzgün ifadesi ile kovadan dökülen kan renginin bir ele dönüşmesi, oyunun dramatik bir yapıya sahip konusunu afişte yansıtmaktadır. 4 saniye 3 salise olan afişte tipografik ve illüstrasyon unsurları birlik, düzen ve plan içerisinde hareket etmektedir. Afişte tipografik ve illüstrasyon unsurları; bir görsel hikâye anlatır gibi sırasıyla bütünlüğü bozmayacak bir şekilde hareket etmektedir. Afişte sola doğru giden kovalar oyunun son kelimesi olan "NIE" ile bir noktalama işareti olan "üç nokta" geldikten sonra kovadan kan imgesi dökülür. Bu bağlamda afişlerde tipografik ve illüstrasyon unsurlarının durağan ve hareketli olarak zamanlamasının belirlenmesi, mesajın iletilmesi ve tasarımın bütünlüğünün korunması açısından önemlidir.

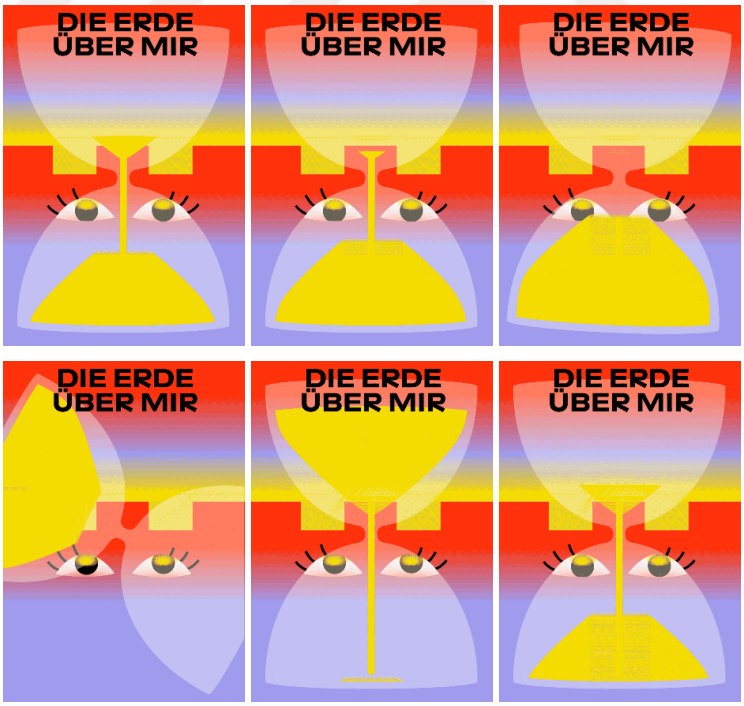
Şekil 50. "Süperheros Letzte Schlacht" Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri



Kaynak: Almanya Schauburg Tiyatrosu, Süperheros Letzte Schlacht Çocuk Oyunu Afişi, 2024. https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht (2023, 20 Mart).

Schauburg Tiyatrosu (2023) kaynağına göre “Superheros Letzte Schlacht” (Süper Kahraman Son Savaşı) isimli çocuk oyununun konusu: Süper kahramanların iyiliklerini mizahi ve komik bir şekilde anlatan bir eserdir. Bu hareketli afiş tasarımında (Şekil 50); gözün üzerine gelen siyah maskenin, sonrasında turuncu ve sarı renk olan pelerinin hareketi, karakterlerin kullandığı imgeleri çağrıştırarak oyunun konusunu yansıtmaktadır. Süresi 2 saniye 11 salise olan hareketli afiş, kısa sürede maske ve pelerin imgesi ile mesajı hedef izleyici kitlesine (7 yaş üstü, 2.-5.sınıf) iletmektedir. Afiş tasarımındaki grafik tasarım unsurlarının konuyla ilgili olması, hareketin kısa sürede anlaşılır bir yapıda olması basitlik ilkesini göstermektedir. Afişte tipografik unsur siyah renkte, sarı zeminin üzerinde yer alarak kontrast oluşturmaktadır. Bu da güçlü bir okunaklılık sağlamaktadır. Oyunun isminin sola hizalanarak, satır arası boşluğun daha az boşlukta düzenlendiği, şimşek imgesinin ise sağ tarafta yazının üzerine doğru hareket ettiği izlenebilmektedir. Afişin genel hareket vurgusu “şimşek çakma” hareketidir.

Şekil 51. “Die Erde Über Mır” Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri

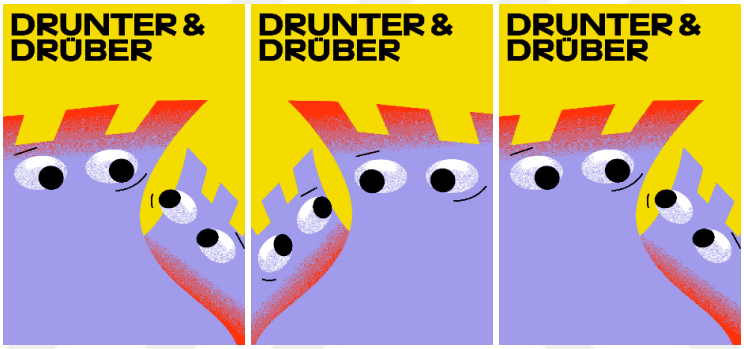


Kaynak: Almanya Schauburg Tiyatrosu, Die Erde Über Mır Çocuk Oyunu Afişi, 2024. https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht (2023, 20 Mart).

Schauburg Tiyatrosu (2023) kaynağına göre “Die Erde Über Mir” (Yukarıdaki Dünya) isimli çocuk oyununun konusu: İki genç ve iki yaşlı karakterin veda ve yeni başlangıçlarla ilgili kişisel deneyimlerini müzik eşliğinde; hüzün ve güzellikten doğan gücü, trajik olanın içindeki mizahı sahneye taşıyan bir eserdir. Bu eserde müzik,

merak ve keşfetme ruhuyla tanınan Münih Oda Orkestrası tarafından icra edilmektedir. Bu afişte kum saati imgesinin (Şekil 51) çocuğun gelişimsel düzeyine (14 yaş üstü, 8.-10.sınıf) göre tercih edildiği anlaşılmaktadır. 14 yaş üstü yaş grubu kız ve erkek çocuklar; macera ve gizemi severler. Bu durum kum saati imgesi ile bu afiş üzerinden oluşturulmuştur. 3 saniye 13 salise olan bu afişte tipografik ve illüstrasyon unsurlarının aynı eksende ortalandığı ve tasarımda simetrik denge görülmektedir. Kum saati imgesinin kumunun dökülmesi bittikten sonra sağa doğru 360° dönme süresinde hareketli bir asimetrik denge oluşturulduğu izlenebilmektedir. Bu da afişte çekicilik sağlamaktadır. Bu afişteki illüstrasyon unsurlarının hareketi, tasarımın bütünlüğünü bozmadan dikkat çekici bir şekilde kurgulandığı da gözlenmektedir.

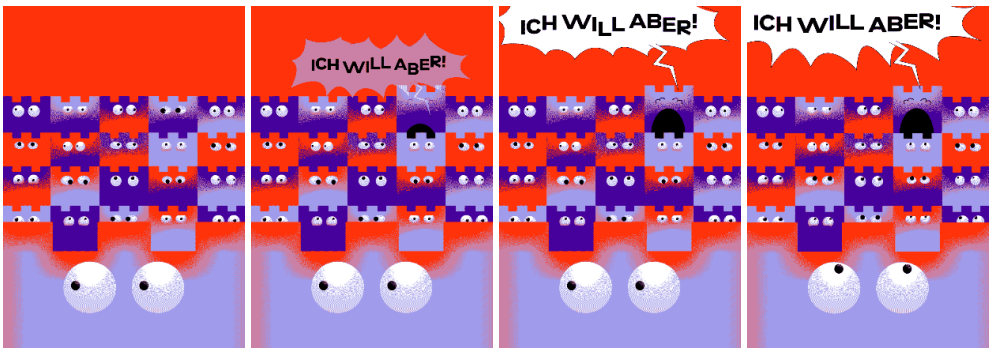
Şekil 52. "Drunter & Drüber" Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri



Kaynak: Almanya Schauburg Tiyatrosu, Drunter & Drüber Çocuk Oyunu Afişi, 2024. https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht (2023, 20 Mart).

Schauburg Tiyatrosu (2023) kaynağına göre "Drunter & Drüber" (Altında ve Üzerinde)" isimli çocuk oyununun konusu: Birçok şeyin kaybolup yeniden ortaya çıktığı, yalnızlığı tanıdıkları ve sonunda birbirlerini yeniden buldukları komik, bazen hızlı, bazen sessiz bir keşif yolculuğuna birlikte çıkmaya davet eden bir eserdir. Bu çocuk oyunu afişinde göz imgelerinin; şaşkınlık, meraklı gibi duygu ifadeleri ve iki ayrı kale imgesinin mizahi hareketi (Şekil 52) konunun içeriğini ve izleyicinin gelişimsel düzeyini (2 yaş üstü, 2-5 yaş) yansıtmaktadır. Süresi 1 saniye 11 salise olan bu afişin hareketleri karmaşık olmayan, sade bir düzene sahiptir. Çocuğu sıkmayacak bir şekilde kısa sürede tasarlanan bu afişin; kale imgelerinin tipografik unsurlarına göre oranının daha büyük ölçüde düzenlendiği görülmektedir. Bu da orantı ve görsel hiyerarşi düzeninin, çocuğun gelişimsel düzeyine göre tasarlandığını göstermektedir.

Şekil 53. "Ich Will Aber" Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı Frameleri



Kaynak: Almanya Schauburg Tiyatrosu, Ich Will Aber Çocuk Oyunu Afişi, 2019. https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht (2023, 20 Mart).

Schauburg Tiyatrosu (2023) kaynağına göre "Ich Will Aber" (Ama İstiyorum) isimli çocuk oyununun konusu: Günlük yaşamda yetişkinlerin karar verdiğini, bu oyunda ise çocuk izleyicinin karar vererek söz sahibi olmaya davet eden, etkileşimli ve eğlenceli bir eserdir. Bu hareketli afişin (Şekil 53), çocuğun gelişimsel düzeyine (8 yaş üstü, 3.-6. Sınıf) göre tasarlandığı tipografik unsur ile konuşma balonu çizimi ve kale ile göz imgelerinden anlaşılmaktadır. Okuma yazmayı öğrenen bu yaş grubu için, tipografik ve illüstrasyon unsurları önemlidir. Afişte bu iki unsur hareket ettirilerek vurgu yapılmaktadır. Bu da afişte çekicilik sağlanmaktadır. Vurgu ve çekicilik afiş tasarımının orantı ve hiyerarşi düzenine de yansımaktadır. Bu tasarımda hareketli afiş mesajını kısa sürede (1 saniye 6 salise) izleyiciye iletmektedir. Durağan tasarlanan afişin mesajının izleyiciye iletilmesi için; hareketin kısa, sade ve anlaşılır olması önemlidir. Bu afişte Gestalt algı ilkelerinden benzeşme-ayrışma ilkesi görülmektedir. Afişte birden fazla kale imgesinin kullanımı; soldan sağa ve yukarıdan aşağıya aynı ölçülerde sıraya dizilişi birbiri ile benzeştiğini göstermektedir. Bu kale imgelerinin farklı renkte olması, kalelerin içerisindeki farklı göz anatomileri ve bunların hareketlendirilmesi ise ayrışma sağlamaktadır. Bu da izleyicinin görsel algısını olumlu etkilemektedir. Afişte konuşma balonu imgesinin içerisinde harflerin hareket etmesi de ayrışma oluşturmaktadır. Yazının beyaz zemine siyah renkte yazılması kontrast oluşturarak okunaklılığı da sağlamaktadır.

Alman Schauburg Tiyatrosu çocuk oyunları hareketli afiş tasarımlarında; grafik tasarım ilkelerinin etkili bir şekilde kullanıldığı görülmüştür. Afişlerde; renklerin psikolojik etkileri ile anlamları göz önünde bulundurularak çocukların ilgi ve beğenilerine göre tercih edildiği görülmektedir. İllüstrasyonlar da çocukların beğenilerine uygun şekilde tasarlanmıştır. Afişlerde tırnaksız yazı karakteri

kullanılarak, hedef kitleye hitap edecek şekilde okunaklılığın sağlandığı gözlenmektedir. İncelenen tasarımlarda dört afişin (Lumi, Süperheros Letzte Schlacht, Die Erde Über Mir, Drunter & Drüber) tipografik unsurları durağan iken sadece görsel öğeleri hareket etmektedir. Diğer iki afişin ise (Ich Hab Noch Nie, Ich Will Aber) hem görsel hem tipografi unsurları hareketlendirilmiştir. Bu afişlerin birinde oyun ismi hareket ederken, diğer afişte oyunun son kelimesi hareket etmektedir. Tipografik ya da görsel unsurlarını hareketlendirilerek, hedef izleyici kitlesine iletilmek istenen mesajın etkisini artırabileceği bu 6 afişte izlenebilmektedir. Özellikle farklı anatomilerde çizilen göz imgelerinin hareketi, tiyatro oyununun hem içeriğini hem de mesajını aktardığı gözlenebilmektedir. Bunun yanı sıra görsel öğelerinin hareketlerinin zamanları, afişin bütünlüğünü bozmayacak bir şekilde planlanarak belirlenmiştir. Bu da afişte durağan ve hareketli unsurların bir bütün ve birlik içinde değerlendirilerek tasarlanmasının önemli olduğunu gösterir. Bu araştırmadaki afişlerin durağan ve hareketli unsurları çocuk tiyatrosu izleyici kitlesinin özelliklerine göre değerlendirildiğinde; estetik ve yalın bir görsel anlatıma, karmaşık olmayan bir görünüme sahiptir. Bu durum afişlerin, çocuk izleyicinin ilgisini çekmesi ve kolay algılaması açısından önemli görülmektedir.

5.2. Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Tanımı ve Tarihi

Artırılmış gerçeklik bir kullanıcının metin, ses ve diğer ek bilgiler ile gerçek dünyanın gelişmiş ya da artırılmış gibi görünümünü sağlayan teknolojidir (J.-C Gonzato vd.'den aktaran İbili ve Şahin, 2013: 2). Azuma ise artırılmış gerçekliğin üç temel özelliğini vurgulayarak tanımlar: Gerçek ve Sanal Birleşim, Gerçek Zamanlı Etkileşim, 3D Kayıt (Azuma'dan aktaran İbili ve Şahin, 2013: 2).

Artırılmış gerçekliğin tarihi 120 yıl öncesine dayanır. Ünlü Öz Büyücüsü serisinin sahibi ABD'li yazar L. Frank Baum 1901 yılında yazdığı "The Master Key" isimli kitapta gerçek hayatın üzerine yerleştirilen bir elektronik ekran/gözlükten bahseder. Buna da karakter işaretçisi ismini verir. Bu şekilde artırılmış gerçeklik düşüncesinin tohumları atılmış olur (Polat ve Ayan, 2020: 1).

Şekil 54. Sensorama



Kaynak: Sensorama. https://www.engadget.com/2014-02-16-morton-heiligs-sensorama-simulator.html (2023, 19 Mart).

Şekil 55. Sword of Damocles by Ivan Sutherland



Kaynak: Sword of Damocles by Ivan Sutherland. https://etsanggarp.blogspot.com/2016/03/ (2023, 19 Mart).

20.yy'ın ikinci çeyreğinden sonra artırılmış gerçeklik ile ilgili gelişmeler yaşanmaya başlanmıştır. 1957 yılında film yapımcısı Mortan Heilig Sensorama (Şekil 54), isimli cihazı icat ederek, sanal gerçeklik teknolojisinde öncü olmuştur. Heilig geleceğin sinemasını yaratmak istiyordu fakat finansman sorunları nedeniyle projelerini bitirememiştir. Bu konu hakkında birçok yazı yazıp ders vermiştir. 1955'te İspanyolca kaleme aldığı Geleceğin Sineması kitabı 1992 yılında MIT Press tarafından İngilizce olarak basılmıştır. Heilig'in Sensorama cihazından 6 yıl sonra internetin öncülerinden bilgisayar mühendisi Ivan Edward Sutherland bugünkü VR gözlüklerinin (Şekil 55) temeli olan başa takılan donanımı yapar (age: 2).

Şekil 56. Videoplace by Myron Kruger



Kaynak: Videoplace by Myron Kruge. https://archive.org/details/videoplace1985 (2023, 19 Mart).

1975 yılında farklı bir bilgisayar mühendisi Myron W. Kruger Videoplace (Şekil 56) adında bir yapay gerçeklik laboratuvarı kurar ve bu laboratuvarda amaç herhangi bir gözlük veya eldiven kullanmadan yapay gerçeklik ortaya çıkarmaktır. Bunu da kameralar, donanımlar ve insanın ekrana düşen silüetini kullanarak yapmayı amaçlar. Sutherland'ın ve Krueger'in çalışmaları akademiye ilham olur ve 1980 yılında sanal gerçeklik gözlükleri kullanılarak gerçek hayattaki uçuş tekniklerinin öğretilmesine dair ilk makale yayınlanır. Çalışmayı yayınlayan Gavan Lintern bilişsel psikoloji alanında da çalışan bir bilgisayar mühendisidir. Aynı yıl içerisinde Kanadalı mühendis Profesör Steve Mann ilk giyilebilir bilgisayar olarak adlandırılan Eyetap ürününü geliştirdi. 1986 ve 1990 yıllarının başlarında artırılmış gerçeklikle ilgili farklı önemli gelişmeler yaşanmıştır. 1986 yılında, birçok patente sahip IBM çalışanı Ronald I. Feigenblatt günümüzde kullanılan artırılmış gerçeklik ekranlarını tanımladı. Pokemon Go oyununda bilinen veya sihirli ekran olarak da adlandırılan bu ekranda düz zemin üzerinde sanal ortamda oluşturulan nesneler gözükecek şekilde ayarlanmıştır. 1987 yılında Douglas George ve Robert Morris başa takılan bir set yardımıyla sanal cisimlerin olduğu teleskopu geliştirdi. Doksanlı yılar AR için dönüm noktası olmuştur (age: 3).

Şekil 57. Virtual Fixtures



Kaynak: Virtual Fixtures. https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=4231 (2023, 19 Mart).

1990 yılında Boeing araştırmacısı Thomas P. Caudell ilk kez Artırılmış Gerçeklik terimini kullanmıştır. 1992 yılında teknoloji öncüsü Louis Rosenberg Virtual Fixtures (Şekil 57) ismini verdiği ilk fonksiyonel AR projesini Amerikan Hava Kuvvetleri için geliştirmiştir. 1993 yılında NASA'da, transistörler gibi bazı devre elemanları için artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılmaya başlandı. 1994 yılında artırılmış gerçeklik destekli ilk tiyatro Avustralya Sanat Konseyi tarafından tanıtıldı. Artık orduda, uzay

araştırmalarında hatta sanatsal çalışmalarda artırılmış gerçeklik kullanılabiliyordu. 20. yy'ın sonları ve 21. yy başları ile günümüze kadar çok fazla önemli gelişmeler olmuştur. 1998 yılında Kuzey Karolina Üniversitesi, Uzamsal Artırılmış Gerçeklik (Spatial Augmented Reality) kavramını tanıtmıştır (age: 4 - 5).

Şekil 58. Artoolkit



Kaynak: Artoolkit. https://alternativeto.net/software/artoolkit/about/ (2023, 19 Mart).

Artoolkit 1999'da Japon bilim insanı Hirokazu Kato tarafından icat edilmiştir (https://thinktech.stm.com.tr/). Artoolkit (Şekil 58) arttırılmış gerçeklik uygulamalarını geliştirmek için kullanılan, açık kaynaklı bir yazılım kütüphanesidir. 3 boyutlu bilgisayar grafikleri bu teknolojide işaretleyiciye yansıtılır (Billinghurst ve diğerleri, 2001: 7). 2008 yılında Avusturya merkezli teknoloji şirketi Wikitude, artırılmış gerçeklik destekli seyahat rehberini yayınladı. Wikitude şirketinin bu rehberinin tam anlamıyla olgun hale gelmesi 10 yıl sürdü ve asıl versiyon 2018 yılında yayınlandı. Bu şirketin çalışmalarını anlamlı kılan bir nokta ise; ürettikleri teknolojinin bir kısmını geliştiricilere açması oldu. 2009 yılında Adobe, web tarayıcısına AR teknolojisini yansıtabilen FlarToolkit isimli geliştirme araçlarını tanıtmıştır. 2015 yılında ise Microsoft çok ses getiren Hololens'i duyurmuştur. 2016 yılı artırılmış gerçeklik tarihinin en önemli dönemidir. Bu dönem artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılan Pokemon Go oyunu dünyanın en popüler oyunlarından biri haline gelir ve dünyanın en merkezi mekânları, parkları oyuncuların akınına uğramıştır. Oyunun her yerde kullanılması nedeniyle ibadethanelerde oyunun oynanmaması için açıklamalar yapılmıştır. Bu durum artırılmış gerçekliğin mekân kavramını değiştirmesi ile ilgilidir. 2017 ve 2018 yılları Pokemon Go'nun başarı hikâyesiyle beraber Artırılmış Gerçeklik teknolojilerine, girişimlerine daha çok önem verildiği yıllar olmuştur. 2017 yılının haziran ayında Apple'ın Arkit'i çıkarması, 2018 yılında Google'ın Arcore ile karşılık

vermesi derken 2017 ve 2018 yılları artırılmış gerçeklik fikirlerinin, ürünlerinin müthiş bir hızda arttığı yıllar olmuştur (Polat ve Ayan, 2020: 4-5).

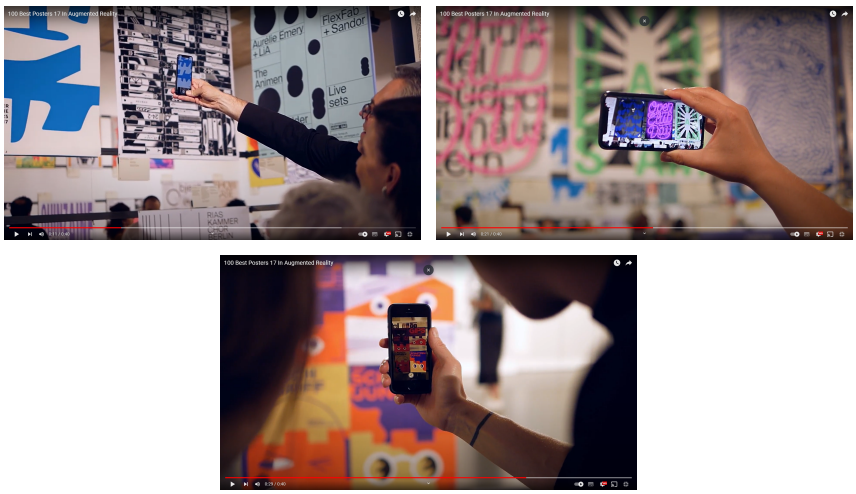
5.3. Afişlerde Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi

Günümüzde gelişen artırılmış gerçeklik teknolojisi afiş tasarımını etkilemektedir. Bu etkiler özellikle sergi ve açıkhava ortamlarında gözlenmiştir. Bu bölümde sergilemeye ve ödüle değer görülen, artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılmış afiş çalışmalarına örnekler verilmektedir.

5.3.1. "En İyi 100 Poster 17-Almanya Avusturya İsviçre" Sergisinde Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi

Haziran 2018 – Eylül 2018 tarihlerinde Viyana'da bulunan MAK – Uygulamalı Sanatlar Müzesinde en iyi 100 afiş, artırılmış gerçeklik teknolojisi ile sergilenmiştir. Sergiye gelen ziyaretçiler tasarlanan hareketli afişleri, mobil cihazlara indirilen bir artırılmış gerçeklik teknolojisi olan Artivive uygulaması ile deneyimledikleri gözlenmiştir. Bu sergide izleyici artırılmış gerçeklik teknolojisi ile dijital deneyimde sağlamıştır.

Şekil 59-60-61. "Kiel Haftası Festival", "Açık Kulüp Günü", "Almanya Schauburg Tiyatrosu" Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi



Kaynak: "En İyi 100 Poster 17-Almanya Avusturya İsviçre" Sergisinde Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi. https://www.youtube.com/watch?v=CqlWQ14pTUA (2023, 19 Mart).

Almanya'nın Kiel şehrinde gerçekleştirilen denizcilik festivali için Kieller Woche (Kiel Haftası) afişi (Şekil 59), İsviçre'nin Luzern şehrinde 5 kulübün katıldığı açık hava etkinliği için Open Club Day (Açık Kulüp Günü) afişi (Şekil 60), Almanya

Schauburg Tiyatrosu için beş tane tiyatro oyunu afişi (Şekil 61) dikkat çeken tasarımlardır. Bu tasarımlarda müzik olmadığı da tespit edilmiştir. Bu afişlerin ilk olarak durağan olarak tasarlandığı, sonrasında hareketli afişinin yapıldığı gözlenmiştir. Tasarımların içerisindeki öğelerin iletilmek istenen mesaja göre hareket ettirildiği ve tasarımın konseptini bozmadan hareketli afişinin tasarlandığı görülmüştür. Tasarlanan hareketli afişleri artırılmış gerçeklik teknolojisi ile izleyicinin deneyimlediği bu örnekler üzerinden görülmektedir.

5.3.2. Açıkhava Afişlerinde Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi

Şekil 62. "Pepsi Max Firması" Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi



Kaynak: Pepsi Max Firması Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi. https://vimeo.com/94419832 (2023, 19 Mart).

Şekil 63. "Puma Firması" Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi



Kaynak: Puma Firması Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi. https://www.youtube.com/watch?v=p4Ce6nsPlo8&t=60s (2023, 19 Mart).

Şekil 64. "Tepedeki Ev Dizisi" Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi



Kaynak: Tepedeki Ev Dizisi Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi. https://vimeo.com/305029025 (2023, 19 Mart).

Açıkhava afişlerinde artırılmış gerçeklik teknolojisi, Pepsi Max ile Puma firması ve Tepedeki Ev isimli dizinin reklam çalışmalarında gözlenmiştir. Pepsi Max 2014 yılında Londra'da raket reklam çalışmasında artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanmıştır. Afişin (Şekil 62) bir tarafında ayna, diğer tarafında Pepsi Max logosu bulunmaktadır. Cadde üzerinden geçenler otobüs durağında bulunan afişin ayna tarafından baktığında, iki ve üç boyutlu hareketli farklı grafikler izlemektedir. Aynı şekilde Puma firması da New York'ta bulunan bir otobüs durağında, afiş üzerinden (Şekil 63) artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanmıştır. Afişin arka tarafında bulunan izleyiciler hareketli afiş çalışmasını telefon, tablet vb. mobil cihazlar olmadan deneyimleyebilirken, artırılmış gerçeklik teknolojisini mobil cihazları ile de deneyimledikleri görülmüştür. İzleyiciler bu şekilde reklam kampanyası içerisinde bulunan ürün hakkında bilgi sahibi olmaktadır. Netflix firmasına ait Tepedeki Ev isimli dizinin 2018 yılında tanıtımı için New York'ta; çizgi roman, anime, filmler vb. alanlarda hayranların buluştuğu Comic Con isimli etkinlikte, afişlerde (Şekil 64) artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanıldığı görülmüştür. Etkinlik alanın dışında bulunan panodaki afişe yakınlaşan izleyici diziyle ilgili sahneleri görmektedir. Etkinlik mekânın içerisinde dijital ekrana afiş çalışması yerleştirilip, artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılarak dizi ile ilgili etkili sahneler izleyiciye gösterilmiştir.

Sergi ve açıkhava ortamlarında (medium) afişlerde artırılmış gerçeklik teknolojisi incelendiğinde bu teknolojinin etkili bir şekilde kullanıldığı görülmüştür. Açıkhavada bulunan Pepsi Max firmasına ait afiş tasarımında görülen artırılmış gerçeklik teknolojisi, bu alanda sınırların genişlediğini ve daha da ilerleyeceğini göstermiştir. Afişin bir tarafında logo, diğer tarafında ise iki ve üç boyutlu hareketli grafiklerin izleyici geldiğinde hareket etmesi, izleyiciye dijital deneyim yaşatmaktadır. Ticari reklam amaçlı yapılan afişlerde; marka, ürün vb. gibi unsurların akılda kalıcılığının önemli olduğu düşünüldüğünde etkili afiş tasarımı olduğu gözlenmiştir. Sergi ortamlarında artırılmış gerçeklik teknolojisi; Haziran 2018 ile Eylül 2018 tarihlerinde Viyana'da bulunan Uygulamalı Sanatlar Müzesinde en iyi 100 afiş üzerinden görülmüştür. Almanya Schauburg Tiyatrosu için beş tane tiyatro oyunu afişi dikkat çeken tasarımlardır. Afiş tasarımlarının ilk olarak durağan, sonrasında hareketli afiş olarak tasarlandığı görülmektedir. İzleyicinin sergi alanında telefon ya da tablet gibi mobil cihazlar ile artırılmış gerçeklik teknolojisini deneyimlediği gözlenmiştir. Bu bağlamda afişlerde artırılmış gerçeklik teknolojisi için; afişin önce durağan,

sonrasında hareketli olarak tasarlanması gerektiği ve bunun önemli olduğu görülmüştür. Bu araştırmada afişlerde artırılmış gerçeklik teknolojisinin, izleyiciyi etkilediği ve akılda kalıcılığı artırdığı düşünülmektedir.

6. İSTANBUL DEVLET TİYATROSU ÇOCUK OYUNLARI AFİŞLERİNİN ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİ BAĞLAMINDA YENİDEN TASARLANMASI

6.1. Çocuk Tiyatro Oyunu Afişi Tasarlama Ölçütleri

Bu tez çalışmasında elde edilen tüm bilgiler ışığında çocuk tiyatro oyunu afişi tasarlama ölçütleri 3 ana başlık altında belirlenmiştir.

1. İçerik
    - Görsel unsurların oyunun içeriğine uygunluğu
    - Görsel unsurların afişin mesajına uygunluğu
2. Hedef kitle
    - Görsel unsurların hedef kitleye uygunluğu
    - Görsel unsurların hedef kitlenin sosyokültürel yapısına uygunluğu
    - Renklerin hedef kitleye uygunluğu
    - Yazı karakterlerinin hedef kitleye uygunluğu
    - Hareketli afişin süresinin, hedef kitleye uygunluğu
3. Tasarım
    - Görsel unsur ve arka plan ilişkisi
    - Yazı karakterlerinin okunaklılığı
    - Tipografik unsur ve arka plan ilişkisi
    - Durağan afişin grafik tasarım ilkelerine uygunluğu
    - Hareket ve zamanlamanın, afişin bütünlüğüne uygunluğu
    - Hareketli unsurların, afişin mesajına uygunluğu
    - Hareketli unsurların anlaşılabilir olması

6.2. 2001'den Günümüze İstanbul Devlet Tiyatrosu Çocuk Oyunları Afişleri

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü sitesinin arşivinden, İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda oynanan tüm çocuk oyunlarının 71 adet olduğu görülmüştür. Oyunların; yerli, çeviri, sezon, uyarlama çocuk oyunu ve çocuk oyunu olarak sınıflandırıldığı gözlenmiştir. 7 adet yerli uyarlama çocuk oyunu, 5 adet çeviri uyarlama çocuk oyunu, 42 adet yerli çocuk oyunu ve 17 adet çeviri çocuk oyunu olduğu tespit edilmiştir.

Bu araştırmanın sınırlılıklarını 21. Yüzyılda (2001 yılı ve sonrası) İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen çocuk oyunlarının afiş tasarımları oluşturmaktadır. Oyunlar Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sisteminden kontrol edilmiştir. İstanbul Devlet Tiyatrosu'nun 2001 yılından günümüze kadar 22 sezon bulunmaktadır:

- 20 sezonda oyun sahnelendiği tespit edilmiştir.
- 2 sezonda oyun sahnelenmemiştir. Bu sezonlar 2012-2013, 2017-2018'dir.
- 3 sezonun afişi bulunmamaktadır. Bu sezonlar 2001-2002, 2018-2019, 2019-2020'dir.
- Toplamda 17 sezonun afişleri bulunmaktadır.
- Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi ile görüşülerek bu bilgiler netleştirilmiştir.

Tablo 6.1. İstanbul Devlet Tiyatrosu Oynanan Tüm Çocuk Oyunları

İstanbul	Yerli	Çeviri	Toplam
Çocuk Oyunu	42	17	59
Uyarlama Çocuk Oyunu	7	5	12
			71

Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi

Tablo 6.2. İstanbul Devlet Tiyatrosu 2001 Sezonu ve Sonrası Uyarlama Çocuk Oyunları

Yerli	Çeviri	Sezon
Karagöz'ün Salıncak Sefası (Afişi yok)	-	2002-2003
Çifte Hamamlar (Gölge Oyunu)	-	2003-2004
-	Don Kişot	2005-2006

-	Değiştirilmiş Çocuk	2008-2009
Herkes Sihirbaz Olacak	-	2009-2010
-	Küçük Kara Balık	2013-2014
Büyüklere Masallar- Masal Masal İçinde (Afişi yok)	-	2019-2020
Şuşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)	-	2020-2021
Masal Yolu	-	2022-2023
6	3	9

Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi

Tablo 6.3. İstanbul Devlet Tiyatrosu 2001 Sezonu ve Sonrası Çocuk Oyunları

Yerli	Çeviri	Sezon
Gökkuşağı Masalı (Afişi yok)	-	2001-2002
Müzikli Kent (Afişi yok)	-	2001-2002
Mavi Pullu Balık	-	2002-2003
Pof'la Paf (Afişi yok)	-	2002-2003
-	Dans Eden Eşek	2003-2004
-	Altın Kız	2004-2005
Kurşun Askerin Utancı	-	2005-2006
Yaşasın Barış	-	2005-2006
Çiçeğim Solmasın	-	2006-2007
Yıldız Tarihi	-	2006-2007
Mavi Saçlar Pembe Gözler	-	2007-2008
Yağmur Ağacı	Ben Bir Kurbağayım	2009-2010
-	Suçlu Avcısı Sam Smith	2010-2011
Çocuktan Al Haberi	-	2011-2012
Kırmızı Şemsiye	-	2011-2012
Sihirli Hediyeler	-	2011-2012
Zalım Mahmut	-	2011-2012
-	Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay	2013-2014
Ah Karagöz! Vah Karagöz… (Kim Korkar Mikroptan)	-	2014-2015
Barış Gezegeni	-	2014-2015
Çiçeğim Solmasın	-	2014-2015
Lay Lay Lom	-	2015-2016

Purnima ve Sırlar Ormanı	-	2015-2016
Savaş Çiçekleri	Sihirli Keman	2016-2017
Keloğlan Keleşoğlan (Afişi yok)	-	2018-2019
Turta Girmemiş Orman (Afişi yok)	-	2018-2019
Siz Ne Dersiniz (Afişi yok)	-	2019-2020
-	Güneşle Buluşmak İsteyen Adam	2021-2022
23	7	17

Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi

İstanbul Devlet Tiyatrosu'nun 2001 yılından günümüze kadar olan sezonları incelendiğinde; çocuk oyununda (yerli-çeviri) 30 adet ve uyarlama çocuk oyununda (yerli-çeviri) ise 9 adet olmak üzere toplamda 39 adet oyun bulunmaktadır. Yerli uyarlama çocuk oyunlarından; "Karagöz'ün Salıncak Sefası" ve "Büyüklere Masallar-Masal Masal İçinde" oyunlarının afiş tasarımları bulunmamaktadır. 6 adet yerli ve çeviri uyarlama çocuk oyununun afiş tasarımına ulaşılmıştır. Yerli çocuk oyunlarından; "Gökkuşağı Masalı", "Müzikli Kent", "Pof'la Paf", "Keloğlan Keleşoğlan", "Turta Girmemiş Orman", "Siz Ne Dersiniz" oyunlarının afiş tasarımları dışındaki 24 adet yerli ve çeviri çocuk oyununun afiş tasarımına ulaşılmıştır.

Bu araştırmanın amaçları ve sınırlılıkları doğrultusunda; 17 sezondan 1 oyun seçilerek artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılarak, 17 adet çocuk oyunu afişinin yeniden tasarlanarak hareketli afişlerinin yapılması kararına varılmıştır. 17 sezondan; Mavi Pullu Balık (2002-2003), Dans Eden Eşek (2003-2004), Altın Kız (2004-2005), Don Kişot (2005-2006), Yıldız Tarihi (2006-2007), Mavi Saçlar Pembe Gözler (2007-2008), Değiştirilmiş Çocuk (2008-2009), Ben Bir Kurbağayım (2009-2010), Suçlu Avcısı Sam Smith (2010-2011), Kırmızı Şemsiye (2011-2012), Küçük Kara Balık (2013-2014), Çiçeğim Solmasın (2014-2015), Purnima ve Sırlar Ormanı (2015-2016), Sihirli Keman (2016-2017), Suşa ve Kiki Yer ile Gök Arasında (2020-2021), Güneşle Buluşmak İsteyen Adam (2021-2022), Masal Yolu (2022-2023) oyunları yeniden tasarlanmak için seçilmiştir. 17 oyunun mevcut afişleri incelenmiştir. Oyunların yeniden afiş tasarımı Adobe Illustrator programında yapılmıştır. Bu bilgisayar destekli tasarım programında eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme sonrasında geliştirilen illüstrasyon stil tekniği çizimlere (paper cut) uygulanmıştır.

Tüm afişlerin yeniden tasarlanma sürecinde hem durağan hem de hareketli olarak aynı görsel dil belirlenmiştir. Bunun için; aynı illüstrasyon stili ve mizanpaj uygulanmıştır. 17 oyunun tasarım planı, uygulama süreçleri ve tekniği şu şekildedir:

- Oyunun konusunu, oyunla ilgili önemli karakterleri ya da imgeleri anlayabilmek için; oyunların metinlerinden, sahne fotoğraflarından vb. 'den faydalanılmıştır. Bu süreçten sonra; oyunların konusunu yansıtan imge ya da imgeler belirlenmiştir. Adobe Illustrator programında belirlenen imgelerin çizimi eskizlenerek çizilmiştir. İmgelerin; zihinde canlanan göstergeleri doğrultusunda formları oluşturulmuştur. Zihinde canlanamayan imgelerin çizimi için; günlük hayattaki gerçek görünüme sahip fotoğraflardan esinlenilmiştir. Oyunun konusu ve çocuğun gelişimsel düzeyine göre renklendirme yapılırken; çizimlerde bu yönde kontrol edilip gerekli düzeltmeler yapılmıştır. Çocuklar için; sevimli, mutlu vb. duygular önemlidir. Bu bağlamda çocukların duygu ve düşüncelerini olumlu yönde etkileyecek illüstrasyon çizimleri yapılmıştır. Bu tüm bu bilgiler illüstrasyon imgesinin biçimlenmesini sağlamıştır. Afişlerdeki çizimler; vektörel tabanlı Adobe Illustrator programının geometrik çizim (Rectangle ve Elipse Tool) ve serbest çizim (Pen Tool) araçları ile yapılmıştır. Bu araçların yanı sıra birden fazla şeklin arasında birleşim, kesişim ve çıkarma yaparak farklı şekiller oluşturmayı sağlayan Pathfinder özelliği de kullanılmıştır.
- Bu afişlerde illüstrasyon stilinin oluşumunun esin kaynağı el işi kağıtlarıdır. Çocuklar elişi kağıdını kesip yapıştırmayı sever. Böyle bir görünümü gördüklerinde bunun kendileri için yapıldığını bilir. Bu kâğıt kesme ve yapıştırma görünümü (paper cut) Adobe Illustrator programının: Effect menüsünün altında bulunan Stylize'n Drop Shadow özelliği ile sağlanmıştır. Bu özellik verilirken ölçü birimi px (piksel) olarak kullanılmıştır. İllüstrasyon imgesinin büyüklük oranına göre; Drop Shadow özelliğinin x ve y koordinatları, blur değerleri değişim göstermiştir. En fazla 3px değer verilmiştir.
- Bu tez çalışmasında elde edilen tüm bilgilere göre serifsiz ve yuvarlak hatlı yazı karakteri çocuklara yönelik olduğu için; afişlerdeki başlıkların yazı karakter seçiminde cream beige regular tercih edilmiştir. Tipografi çalışmasında renk kullanımı ise; oyunun konusunun içeriği, çocukların

gelişimsel düzeyleri ve tasarımın bütünlüğü göz önünde bulundurularak yapılmıştır. Afişlerde oyunların künyesinde robota yazı karakteri kullanılmıştır. İstanbul Devlet Tiyatrosu logosu gri tonlarda afişlerin bütünlüğünü bozmayacak bir şekilde düzenlenmiştir. Çocuk oyunu afişlerinde hangi gün ve saatlerde sahnelendiği; yer, mekân, tiyatro salonunun ya da etkinlik alanının adının nerede olduğu, oyunun hangi yaş grubu için uygun olduğu bilgilerini içeren tüm metinler Qr kod içerisinde belirtilmektedir. Ek olarak, iletişim bilgileri, tiyatro ya da organizatörün telefon numarası, e-posta adresi ya da sosyal medya hesapları yine kod içerisinde yer almaktadır. Oyuncular ve tiyatro ekibi hakkında kısa bilgiler de yine kod içerisinde görüntülenebilmektedir.

- Afişlerin hem dijital baskı hem de dijital görünümleri için; tasarım ve animasyon aşamasında color mode (renk modu) RGB seçilerek, mizanpajları 21x29,7 cm ölçüde düzenlenerek çalışılmıştır. Afişlerin arka planı fil dişi rengi tercih edilmiştir. Çocuk oyunlarının konusunu ve içeriğini yansıtan önemli imgeler bir yuvarlak içerisinde düşünülerek tasarlanmıştır. Çocukların hayal dünyasını yansıtan bu yuvarlak; çocukların büyülü dünyasını oyunlar ile yansıtan tiyatronun sahnesinden de esinlenerek çizilmiş ve kurgulanmıştır. Bu yuvarlak tüm afişlere uygulanmıştır.
- Hareketli afiş tasarlama sürecinde şu hususlar göz önünde bulundurulmuştur: Oluşturulan çocuk tiyatro oyunu afişi tasarlama ölçütlerine göre; hareket ve zamanlamanın afişin bütünlüğüne uygun olması, karmaşık olmaması, anlaşılabilir olması mesajın iletilmesinde önemlidir. Bu bağlamda animasyonun kurgusu yapılırken oyunun konusunu ve içeriğini yansıtan önemli imgeler; Adobe After Effects programında afişin bütünlüğünü bozmayacak bir şekilde çocukların da dikkatini çekebilecek bir düzende hareket ettirilmiştir. Tüm afişlerde başlık olan oyunun adı, iki sözcük ve iki satır olarak planlanmıştır. Hareketli afişlerde bu iki sözcük yukarıdan aşağıya ya da soldan ve sağdan sahneye belirlenen bir hareket düzeninde Transform'un Position özelliği ile durağan afişteki konumuna getirilmiştir. Afişler Adobe After Effects programına aktarılmadan önce, Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek layerin (katman) ayırma işlemi yapılmıştır. Layer ayırma işleminde; hareket ettirilecek layerlerin ayrı olması ve hareket ettirilmeyecek layerlerin bir bütün ya da tek layerda olması animasyonun yapılmasında önemli

bir tekniktir. Adobe After Effects programında Transform'un (Position, Scale, Rotation, Opacity) özellikleri ile imgeler hareketlendirilmiştir. Bu hareket özelliğinin yanı sıra Puppet Position Pin Tool ile de imgelerin eklem yerleri işaretlenerek (Rigging), canlandırılması yapılmıştır. Bu özellik sayesinde imgelere gerçekçilik katılmıştır. Hareketler 5 saniye bir süre içerinde kurgulanmıştır. İmgelerin hareketine göre keyframelere (anahtar kare); Keyframe Assistant'ın (Easy Ease, Easy Ease in ve Easy Ease out) özellikleri uygulanmıştır. Bu özellikler ile keskinlik, yumuşaklık ve hareketin başlangıcı ya da bitişinde kademeli hızlanma-yavaşlama sağlanmıştır. Bu da afişin mesajının izleyiciye iletilmesini destekleyen önemli bir animasyon işlemidir. Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi için tasarlanan hareketli afişlerin mp4 video görüntüsünün alınabilmesi için render işlemi; Composition menüsünde bulunan Add to Render Queue ile yapılmıştır. Bu işlemden sonra Output Module: H.264 seçilmiştir. Çünkü bu seçenek mp4 uzantılı video oluşturabilmektedir.

- Bu tez araştırmasına göre dünyada özellikle grafik tasarım alanında yaygın kullanıldığı tespit edilen artırılmış gerçeklik teknolojisi Artivive kullanılmıştır. Artivive uygulamasını, mobil ve tablet cihazına indiren tüm izleyiciler bu araştırma kapsamandaki afişleri görebilmektedir. 17 oyun için; yeniden tasarlanan afişlerin durağan görünümünün jpeg uzantısı ve hareketli görünümlerinin de mp4 uzantısı bu artırılmış gerçeklik teknolojisine aktarılmıştır. Bu işlemler bittikten sonra telefon ya da tablette Artivive uygulaması kullanan izleyici; durağan afişlerin dijital baskısı ya da dijital görünümüne kamerayı tuttuğunda; yeniden hareketli tasarımının görünümünü kesintisiz bir şekilde izleyebilmektedir.

6.3. "Mavi Pullu Balık" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.3.1. "Mavi Pullu Balık" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Mavi Pullu Balık
Oyunun Türü: Yerli Çocuk Oyunu
Oyunun Sezonu: 2002-2003
Oyunu Yazan: Haluk Işık
Oyunun Rejisi: Levent Niş

Oyunun Yaş Grubu: Belirtilmemiştir.

Oyunun Perdesi: Oyun ara dahil 1 saattir. (2 bölüm)

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Mavi Pullu Balık, Ali Can, Padişah, Gül Sultan, Soytarı, Hekimbaşı, Balıkçılar: 4 kişi, Deniz Kızları: 2 kişi.

Oyunun Konusu: Balıkistan Kralı'nın kızı olan Mavi Pullu Balığın pulları, ülkenin zalim padişahının amansız hastalığının tek çaresidir. Padişahın oğlu Ali Can Mavi Pullu Balığı yakalamak için balıkçılarla birlikte yola koyulur. Fakat Mavi Pullu Balığı yalnızca iyi ve düşünceli insanlar görebilir.

Mavi Pullu Balık Sizsiniz başlıklı yazısında Haluk Işık şu şekilde oyundan bahseder:

> "Mavi Pullu Balık" işte bu düşünce ve kaygılardan yola çıkılarak yazılmış bir masal oyundur. Elbette bir düş ürünüdür. Ben onu, sevginin, barışın, dostluğun ve birlikteliğin anlatıldığı bir oyun olarak düşündüm ve sizlerle paylaşmak istedim.
> Gerçekte ne Mavi Pullu Balık vardır ne de oyunda anlatılan düş ürünleri…
> Ama dünyamızda, sevgi ve barış okyanusunu kirleten savaşlara, kötülüklere karşı "Mavi Pullu Balıklara" gereksinim vardır. Mavi Pullu Balık sizlersiniz benim dünya tatlısı dostlarım. Sevginizle, bilginizle, usunuzla ve geleceğe uzanan ellerinizle, bu beklentiyi yanıtsız bırakmayacağınıza inanıyorum.

Oyunun Metni: İstanbul Devlet Tiyatrosu Dramaturgi departmanı oyun metni kaynağına göre; konunun içeriğini yansıtan ve zihinde canlanan imgeler doğrultusunda uygun görülen senaryonun diyalogları yazılmıştır.

> **Padişah:** Hekimbaşı! Eğer geçiremezsen hastalığımı, vurduracağım boynunu, bilesin!
> **Hekimbaşı:** (Titrer) Sayın Padişah'ım… Biliyorum e … efendim… Düşünüyorum.
> **Soytarı:** Düşünüyormuş, hıh!
> (Hekimbaşı, cübbesinin altından kocaman bir boynuz çıkarır. Padişahın sırtına dayar.)
> **Hekimbaşı:** Öksürün Padişah'ım…
> **Padişah:** Öhö öhö …
> **Soytarı:** (Taklit) Öhö öhö…
> **Hekimbaşı:** Biraz daha…
> **Padişah:** Öhhö öhhö!
> **Soytarı:** Öhhö öhhö…
> **Hekimbaşı:** Biraz daha güçlü…
> **Padişah:** Öhhö öhhö -ö -ö … Yeter yeter! Cellat, gel tez vur bu işe yaramaz Hekimbaşı'nın boynunu!
> **Hekimbaşı:** (Ağlar) Aman Padişah'ım, yaman Padişah'ım , ben bir garip hekimim, sizi şimdi iyi ederim… (Çocuklara) Beni dinlemiyor bile. Bizim boyun yolcu galiba… (Çaresiz dolaşırken Soytarı'ya sarılır. Birlikte ağlamaya başlarlar. Ayyuka çıkar ağlama.)
> **Padişah:** Kees! (Soytarı ürker, Hekimbaşı'nın düşmesine yol açar.)

Hekimbaşı, buldun mu hastalığımı ve de ilacını? Tez bulasın boynunu kurtarırsın, ona göre!
Hekimbaşı: (Sürünerek tahtın dibine gelir. Soytarı sırtına binmiştir.)
Emredersiniz Padişah'ım…
Alican: Haydi Hekimbaşı, kurtar babamı…
Gülsultan: İyileştir kocamı…

Hekimbaşı: Bakın Şehzadem Alican, babanızın onulmaz bir hastalığı vardır. Belki şimdi yiyip içiyor… (Çocuklara) Şu göbeğe bakın… Gezip tozuyor, gülüp oynuyor ama, günden güne içini kemiren bir hastalık vardır. Düşyorumcuları bulamadı hastalığını, büyülü otlar bulamadı ilacını, gizli suların ak köpükleri de iyi gelmedi…
Gülsultan: Peki ne olacak Hekimbaşı, sevgili kocam gözümüzün önünde ölsün mü?
Soytarı: İnşallah, inşa-allah!
Hekimbaşı: Padişahım, hastalığınızın ilacı…
Padişah: Aaah, oof, aman aman… Neymiş Hekimbaşı?
Hekimbaşı: Hastalığınızın ilacı; yedi suyun ötesinde, büyük denizin en derin yerinde yaşayan, Mavi Pullu Balığın pullarıdır…
Koro: Mavi Pullu Balık mı?
Alican: Mavi Pullu Balığın pulları mı?
Hekimbaşı: Evet, Mavi Pullu Balığın pulları iyileştirebilir ancak babanızı, ama…
Alican: Aması ne Hekimbaşı?
Hekimbaşı: Şehzadem Alican, o denizlere gitmek çok güçtür. Haydi gidildi diyelim, o balığı bulmak çok güçtür. Haydi buldun diyelim, avlanması çok güçtür.
(Taht Salonu kararır. İki spot, sahnenin iki köşesindeki balıkçıları aydınlatır. Önce, Sağ/Alt)
1.Balıkçı: Hekimbaşı tasalanmakta haklı. Hiçbir insanoğlu görmedi Mavi Pullu Balığı.
2.Balıkçı: Eskiler anlatır, denizler şahının kızıymış o.
1.Balıkçı: Güzelmiş, çok güzel. Balık dendiğine bakılmasın, aslında bir insanmış.
Alican: Seni bırakmam Mavi Pullu Balık, dertlerimizin ilacı sensen bırakmam seni!
Mavi Pullu Balık: Çözmez bir canlının ölümü, bir canlının derdini. Yalvarırım sana, bırak beni, gideyim! (Işıklar biraz artar)
Alican: Nasıl bırakırım güzel balık, babamın ilacı sensin, ölsün mü babam?
Mavi Pullu Balık: Ya benim anam babam? Onlar da üzüntüden ölmez mi sanki? (Çırpınır)
Bırak da gideyim, ne olur?
Alican: (Tedirgin) Ya benim arkadaşlarım, balıkçılar, halk, sonra Soytarı? Seni babama götürsem, hepsi mutlu olacaklar, vergileri kalkacak, özgürlüğe kavuşacaklar.
Mavi Pullu Balık: İnsanlar yüzünden balıklar aç kaldı. İnsanlar denizleri kirletti, mavi sular siyaha kesti. Ben onlara yeni yurtlar bulmak için bu sulardayım. Aç mı kalsınlar, ölsünler mi? Bırak beni gideyim, yalvarırım!
Alican: Hayır, boşuna yalvarma güzel balık. Seni bırakamam…
Mavi Pullu Balık: Seni iyi insan olarak duydum Alican. Ben balıklar ülkesi Balıkistan Şahı'nın kızıyım. İyilik yaparsan bana unutulmaz. Ama kötülük yaparsan, o hiç unutulmaz, iki yakan bir araya gelmez! Bırak beni!
Alican: Ben de seni iyi olarak tanıyorum Mavi Pullu Balık. Eğer seni bırakırsam, babam beni ülkeden kovacak**.** Anamdan, ülkemden sevdiklerimden uzak kalacağım. Ne olur zorluk çıkartma, yüreğimi parçalama, seni avlamak zorundayım. (Ağı isteksizce, biraz çeker. Martı çığlığı yine duyulur.)

Mavi Pullu Balık: (Birden sakinleşir) İyi öyleyse insanoğlu, götür beni. Bir cana kıyıp, bir can kurtarmaksa isteğin, götür beni. Ey mavi dünyanın sessiz canlıları, prensesiniz ölüyor artık…(Ağlar) Size iyi yurtlar bulmama, bir insanoğlu engel oluyor… Anneciğim, babacığım, can kızınız ölüyor artık…
Alican: (Çaresiz) Ağlama, ağlama Mavi Pullu Balık… Ne yapsam ne yapsam? Dostlarım, yardım edin bana…
(Mavi Pullu Balık yerde, Alican elinde ağ, donup kalır. Işık artar. 1.Balıkçı döner, önce şaşkın şaşkın Alican'la Mavi Pullu Balığa bakar, sonra sahne önüne gelir. Gerekirse çocukların yanına iner.)
Mavi Pullu Balık: Bırak beni insanoğlu, benden sana yarar değil, zarar gelir. Eğer beni bırakmazsan olacakları sen düşün. Ama bırakırsan günün birinde ben de sana yardım ederim, inan bana…
Alican: Sen iyi, sen güzel bir balıksın. Sevdim seni, tutuldum. Sen babama değil, bu denizlere yakışırsın. Haydi git, uğurlar ola, unutma beni…
(Elindeki ağı bırakıverir. Mavi Pullu Balık, üstünde Alican'ın ağı, bir anda yok olur. Alican, Mavi Pullu Balığın çıktığı yere bakakalır, müzik kesilir, ışıklar baştaki durumlarına gelirler.)
Alican: (Kendi kendine) Ne kadar güzeldi ne tatlı dilliydi. Aşık oldum birden, vuruldum…
1.Balıkçı: Düş mü görüyorsun Alican kardeş? Güzel olan kimdi, kime vuruldun?
Alican: Mavi Pullu Balığa…
Koro: Mavi Pullu Balığa mı?
Alican: Elbette Mavi Pullu Balığa, ne olacaktı başka?
3.Balıkçı: Yani Mavi Pullu Balık buraya mı geldi?
2.Balıkçı: Sen Mavi Pullu Balığı gördün ha?
Alican: Görmekle kalmadım, tuttum bile…
Alican: Hay ağzına sağlık be Soytarı kardeş! (Çocuklara) Ne güzel anlatıyor değil mi? (Soytarı'ya) Bakalım Mavi Pullu Balığın dostluğu nasıl? Öyle özledim ki onu… Neyse, haydi yatalım… (Işıklar çok az kararır) Bak gece oldu…
Soytarı: (Cebinden bir kavak çıkarır) Sana kaval çalayım biraz. (Çalar) Belli olmaz, bir bakmışsın, Mavi Pullu Balık çıkagelmiş… Haydi Allah rahatlık versin.
Alican: Sağol Soytarı kardeş, sana da… (Yatarlar)
(Alican'la Soytarı üstünde rengarenk oynaşan ışıklar oluşur. Mavi Pullu Balık, tatlı bir müziğin eşliğinde, yine fon perdesinin uygun bir yerinden girer, bir süre dans eder, şarkı söyler.)

Mavi Pullu Balık: Mavi Pullu Balığın şarkısı

Mavi Pullu Balık benim adım
Dostluk tahtım, iyilik tacım
Aşık oldum Alican'a
Sevgiyle dol kalbim, sevgiyle
Balıkistan, mavi ülke
Biz balıklar o ülkede
Çalışınca güzeldir her şey
Yaşarız barış içinde

Merhaba Çocuklar! İşte ben, Mavi Pullu Balık. Bir masal kahramanıyım ama işte karşınızdayım. Balıkistan'da yaşarım ben, çalışmayı, çiçekleri, barışı çok severim. Görüyorum ki, sizler de seviyorsunuz, benim sevdiklerimi. Doğrumu düşünüyorum çocuklar? (Yanıt alır) Ne kadar iyi. Çocuklar ben, iyi yürekli Alican'la Soytarı'yı arıyorum, neredeler acaba? (Yanıt alır) Sağolun çocuklar. (Alican'la Soytarı'nın

yanına gelir) Oh Alican, ne kadar iyisin, ne kadar güzelsin. Sonunda buldum seni, yaptıklarının karşılığını alacaksın Alican, söz veriyorum. (Eğilip Alican'ı öper. Hızla çıkarken) Seni seviyorum Alican, seni seviyorum! (Alican silkinerek uyanır. Bu arada rengarenk ışıklar yiter)

Mavi Pullu Balık: Doğru söylemişler, deniz hiçbir iyiliği karşılıksız bırakmaz. Hele de bir de sevgi varsa…
Alican: (Başı eğik, görmemiştir) Sanki sesini duyar gibiyim.
Mavi Pullu Balık: Eğer başını kaldırıp baksaydın, kendini de görürdün.
Alican: (Bakar, şaşkındır) Aaa! Kimsin sen, in misin, cin misin?
Mavi Pullu Balık: Ne inim, ne de cin. İnsan sevdiğini böyle mi karşılar, Alican?
Alican: Yani, yani…Sen, sen… Sen, Mavi Pullu Balık'sın! Soytarı, soytarı! (Soytarı'yı dürter, Soytarı kımıldamaz bile) Kalksana be, bak kim geldi?
Soytarı: (Tembelce kalkar) Yine ne… Aaa! Bu da kim? Eh aşkolsun yani kendi karnımızı doğuramazken, bir de bu kızı mı buldun Alican? Haydi bacım, kusura bakma hiç yiyeceğimiz yok, var git yoluna. (Yatar)
Alican: Saçmalama be, bu kız kim biliyor musun?
Soytarı: Valla, Mavi Pullu Balık değil ya, beni hiç ilgilendirmez.
Mavi Pullu Balık: Ama benim adım Mavi Pullu Balık…
Soytarı: (Fırlar) Nee?
Mavi Pullu Balık: Merhaba Soytarı Kardeş.
Soytarı: Aaa, konuştu, merhaba dedi. Merhaba, merhaba!
Alican: Bilsen, öyle mutluyum ki Mavi Pullu Balık, demek geldin…
Soytarı: Ama hani senin pulların? (Çocuklara) Herhalde bunlar denizde elbise ile dolaşıyorlar, ne dersiniz?
Mavi Pullu Balık: Benimde bir dileğim var . Babam Balıkistan Şahı'nın selamı var. Gemilerinizin denizleri kirletmesini önlersiniz, barış içinde yaşayabiliriz diyor…
Padişah: Balıkistan Şahı'nın dileği yerine getirilecektir. Bundan böyle barış içinde yaşayacağız. Artık akraba da olacağız kendisiyle Soytarı… Şeyy, Eğlence İşleri Bakanım, tüm ülkeye duyurulsun, oğlumun kırk gün kırk gece düğünü var. Oğlum ve sevgili gelinim, gelin yanıma.

Şekil 65. "Mavi Pullu Balık" Afiş Tasarımı

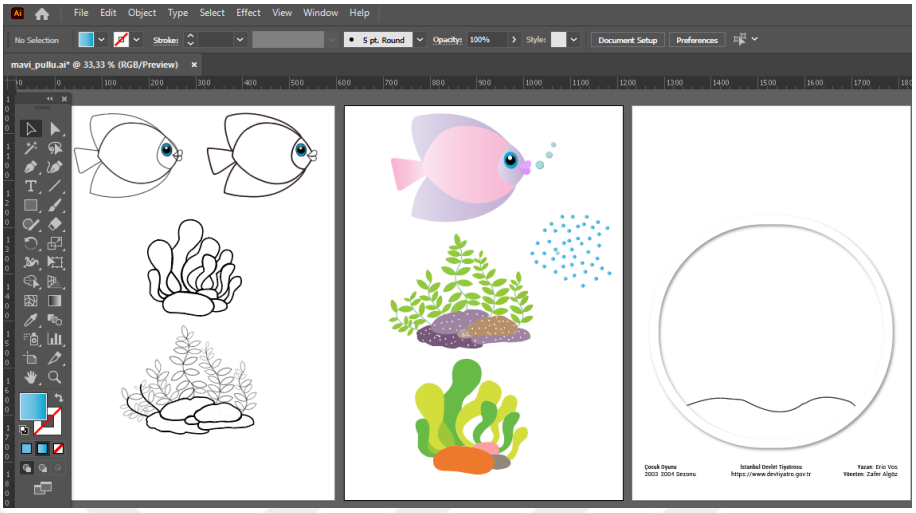


Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2002-2003 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

“Mavi Pullu Balık” isimli çocuk oyununun yaş grubu bilgisi; mevcut afişte, Devlet Tiyatroları resmî web sitesinde ve oyun metninde bulunmamaktadır. Demirel vd.’ne (2011) göre; çocukluk dönemi okul öncesi (0-6 yaş), ilköğretim birinci kademe (8-12 yaş), ilköğretim ikinci kademe (12-15 yaş) olarak sınıflandırılmaktadır. Bu oyunun konusu ve metni incelendiğinde ilköğretim gelişimsel düzeyine göre olduğu anlaşılmaktadır. Masalsı hikâye ve karakterleri ile bu tiyatro oyunu; sevgi, barışı, dostluğu, doğanın ve denizlerin korunmasını anlatmaktadır. Afişteki (Şekil 65) görsel unsurlar oyunun içeriğine ve mesajına uygun değildir. Bu fotografik görsel unsurlar hedef kitle izleyici kitlesinin ilgi ve beğenisine göre tercih edilmediği gözlenmektedir. Afişte yazı karakteri mavi renktir. Ambrose ve Harris’e (2013a) göre mavi rengin özellikleri şunlardır: Okyanusun ve gökyüzünün rengidir. Suyu çağrıştırması nedeniyle; sürekli, canlı, takviye edici ve yaşam rengidir. Rahatlatıcı ve sakinleştirici etkisi olan bir renktir. Doğanın gizemlerini ve gücünü çağrıştırır. Evrensel olarak serin ve arındırıcı olarak algılanır. Koyu mavi tonlar ya da lacivert rengi genelde kurumsal renkler olarak tercih edilmektedir. Çünkü bu ton renklerin, tutucu ve tek biçimci bir algısı vardır. Süreklilik, güvenlik ve güvenilirlik anlamlarını da temsil eder. Soluk mavi tonlar daha genç ve sakin olarak algılanır. Yeşilimsi maviler ruhanilik ve mistisizmi temsil eder. Bu afişte mavi rengin yazıda yoğun kullanılması oyunun konusunun geçtiği yer denize ve karakterin adını yansıtan “Mavi Pullu Balık” sözcüğüne vurgu yapıldığı anlaşılmaktadır. Mavi rengi genelde çocuklar sever**.** Turkut ve Kuzu’nun (2018) ortaokul öğrencileri (66’sı erkek ve 88’i kız) üzerinde yaptıkları çalışmada, “en beğendiğiniz renk” nedir sorusunun cevabına göre; mavi çocukların en sevdikleri renktir. En fazla beğendikleri renklerin ise huzur ve rahatlık olarak algıladıkları bu araştırmada saptandığı görülmektedir. Fakat bu afişte mavi rengin hedef kitlenin ilgi ve beğenisine uygun tonlarda tasarlanmadığı izlenebilmektedir. Kare formuna yakın bu fotografik afişin orta kısmında dik formda saydamlık (opacity) değeri düşük, beyaz renkte katman (layer) mevcuttur. Katmanın üzerinde oyunun içeriği hakkında bilgi yazısı vardır. Bu mavi renkteki yoğun yazıların okunabilirliğinin düşük ve karmaşık olduğu görülmektedir. Bu karmaşıklık görsel ve tipografik unsur arka plan ilişkisine de yansımaktadır.

6.3.2. “Mavi Pullu Balık” Afişi Tasarım Süreci

Şekil 66. Ayfer Demirel, “Mavi Pullu Balık” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Oyunun konusunun geçtiği dere mekânından esinlenerek tüm illüstrasyon imgeleri ve renk tonları seçilmiştir. “Mavi Pullu Balık” bir kız karakterdir. Bu nedenden dolayı pembe ton tercih edilmiştir. Çizimler Adobe Ilustrator programının serbest çizim (Pen Tool) aracı ile imgelenmiştir. Çocuk izleyici kitlesinin görsel algısına hitap eden balık formu ve detay karakteristik özellikleri oyun metni dikkate alınarak hayali olarak çizilmiştir. Derenin iç mekânı; dal ve yaprak formundan, bunların günlük hayattaki renk tonlarından esinlenerek çizilip biçimlendirilmiştir. Birbirine benzeyen formların farklı açılardan kopyalanma işlemi; Adobe Illustrator’un bir nesnenin yatayda ya da dikeyde ayna görüntüsünü alarak kopyalama özelliği olan Reflect Tool ile yapılmıştır. Oyunun hikâyesinin geçtiği mekândan esinlenerek; yuvarlak içerisindeki çizimler yapılmış ve ona göre renklendirilerek orantı ve görsel hiyerarşisi düzenlenmiştir (Şekil 66).

Şekil 67. Ayfer Demirel, "Mavi Pullu Balık" Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

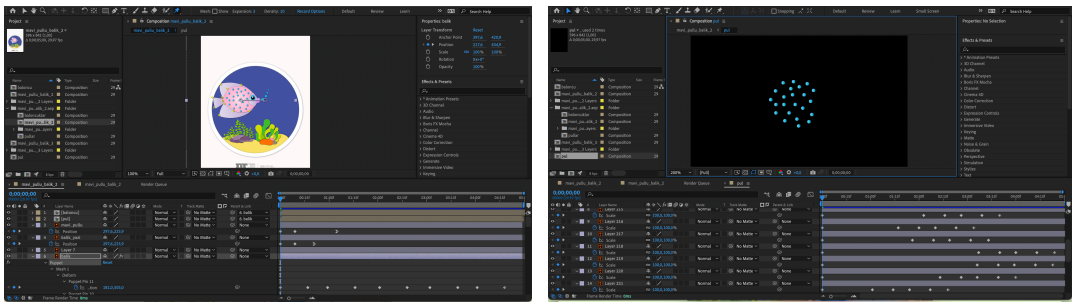
Şekil 68. Ayfer Demirel, "Mavi Pullu Balık" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 67). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Mavi Pullu Balık" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 68).

Şekil 69. Ayfer Demirel, "Mavi Pullu Balık"
Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

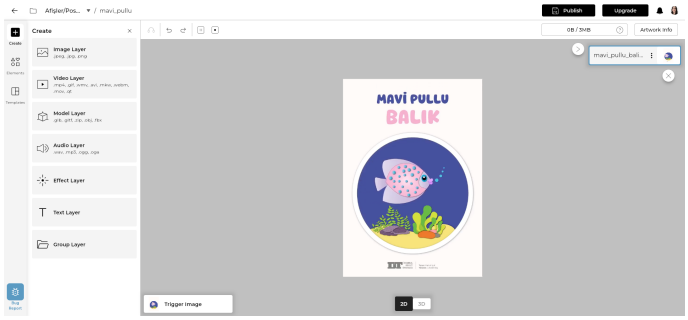
Şekil 70. Ayfer Demirel, "Mavi Pullu Balık" Hareketli Afişin Frameleri, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli karakteri Mavi Pullu Balık'ın ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile yukarıdan aşağıya doğru durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Transform'un Position özelliği ile balığın sağa doğru hareketi yapılmıştır. Puppet Position Pin Tool (kukla aracı) ile balık imgesinin yüzgeçleri (rigging) hareketlendirilmiştir. Pre-Composition özelliği ile aynı grup içerisine alınan balığın pullarına Scale özelliği verilerek, belirlenen zamanlarda pulların orantısal olarak büyüyüp küçülme işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra pulların balık imgesine bağlantısı yapılmıştır. Bu bağlantı sonrasında sağa doğru giden balık ile beraber pullarında aynı şekilde hareketi sağlanmıştır (Şekil 69). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 70).

Şekil 71. Ayfer Demirel, "Mavi Pullu Balık"
Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Mavi Pullu Balık" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 71).

6.4. "Dans Eden Eşek" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.4.1. "Dans Eden Eşek" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Dans Eden Eşek Çocuk Müzikali

Oyunun Türü: Çeviri Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2003-2004

Oyunu Yazan: Eric Vos

Oyunun Türkçesi: Can Gürzap

Oyunu Yöneten (Rejisör): Zafer Algöz

Oyunun Yaş Grubu: Belirtilmemiştir**.**

Oyunun Perdesi: 2 perdelik oyun. Ara dahil 1 saat 25 dakikadır.

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Göçebe (Bir yaşlı papaz), Arlecho (Dans eden bir eşek), Billy Bud, Ernie Pug (İki hırsız), Amelia, Azelia (İki kız kardeş), Anlatıcılar: 2 kişi, 5 elemanlı canlı orkestra.

Oyunun Konusu: İstanbul Devlet Tiyatrosu web sitesinde konusu yazmamaktadır. tiyatrolar.com sitesinden alınan bilgiye göre konusu şu şekildedir:

> "Yaşlı göçebe eşeğiyle beraber devamlı dolaşmakta ve eşeğinin hünerleri sayesinde para kazanmaktadır. Çok güzel dans eden eşek, yaşlı göçebenin en iyi dostudur. Bir

ormanda dinlenmek üzere mola verdiklerinde yaşlı göçebe uyuya kalır. O sırada ormanda gezinmekte olan iki şirin kız arkadaş eşeği görür, onu ormanda gezintiye çıkarırlar. Kızın arkadaşları olan iki erkekte eşeğin hünerlerini görünce onu çalıp satmaya karar verirler. Satacak kimse bulamayınca bir sürü yalan dolanla tekrar eşeği göçebeye satmaya çalışırlar. Ancak hırsızlarının oyununu fark eden kızlar göçebeyle beraber hırsızlara güzel bir ders verirler. Oyun iki erkeğin bir daha hırsızlık yapmayacaklarına dair verdikleri sözler ile son bulur."

Oyunun Metni:

Oyun Hakkında Bilgi: Dans Eden Eşek adlı oyun Amsterdam'da yılın en iyi çocuk oyunu seçilerek "KOPİEL" ödülünü kazanmıştır. Profesyonel çocuk tiyatroları için yazılmış olan Dans Eden Eşek ilk kez Hollanda'nın Arena Tiyatrosunda oynanmış ve yüz elli kez seyirci önüne çıkarak önemli bir sonuç almıştır. Fikir çocuk oyunlarının büyük yazarı LEON CHANCERAL'in bir perdelik oyunundan alınmıştır. Konu iki hırsız tarafından çalınan bir eşeğin bir takım konuk unsurlarla tekrar eski sahibine satılmaya çalışılması üzerinedir. Eşeğin hareketlerinin bir insanınki gibi düzenli olması gerekir. Oyunda komik unsurlara ve imgelere (hayal gücüne) önem verip sahneye bu anlayış içinde konmalı ve oynanmalı. Gerekirse yer yer Commedia Dell Arte biçimine kaçarak oyunculara doğaçlama olanağı tanınmalıdır.

Perde açıldığında sağ tarafı incirlik sol tarafı zeytinlik olan kıra benzer bir yer görülür. İncir ağaçlarının arasından kocaman bir muz ağacı yükselmektedir. Bir kenarda da geniş gövdeli bir ağaç vardır. Bu büyük ağacın arkasında iki kişi rahatça saklanabilir. Ağaç yanında bir kanepe vardır. Güzel bir yaz günü. Kuş sesleri duyulur. Çevre sakin ve içaçıcıdır. Göçebe bir papaz şarkı söyleyerek girer. Arkasında uzun bir iple çektiği tatlı bir eşek gelmektedir. Papaz, sahnede olduğunu farkedince seyircilere döner ve onları saygıyla selamlar.

Göçebe: Hepinize selam, benim küçük dostlarım. Asya'dan geliyorum. Asya'nın neresi olduğunu biliyorsunuz, sanırım. Düşünün bir kere oralardan buralara gelmek ne kadar güç bir iş… Hele arkanızda böyle bir eşek taşımak zorunda kalırsanız. Hemen anladın. Peki öyleyse, neden eşeğin sırtına binmiyorsunuz diyeceksiniz… Sorarım size şu tatlı eşeğin sırtına binmeye kıyabilir misiniz. Bakın bakın ne kadar şeker değil mi? Şu koca yeryüzünü, yürüyerek dolaşmak zorunda olsam bile yine de onu sırtına…

Göçebe: Yooo, hayır…… Daha bitmedi benim eşeğimin hünerleri. Bunların hepsinden daha önemli bir şey var. Şu yeryüzünde bu numarayı yapan bir eşek daha gösterin, size bir milyon lira vereceğim. Benim eşeğim dans eder. Bir müzik duyar duymaz başlar dans etmeye, onun yaptığı dans ne Rock'ın Roll'dur ne de Shake ne de sirklerde gördüğünüz, atların yaptıkları danslardan. Onun yaptığı dansın adı eşek dansıdır.

(Eşek dans etmeye başlar) İki sağa, iki sola, iki yukarı, iki aşağı… Ohh.. hayır yanlış oldu… (Düşünür) Hıh, tamam iki sağa, iki sola, iki çapraz… Gerisini şimdi hatırlayamayacağım. Her şeye rağmen ne kadar güzel dans ettiğini gördünüz değil mi? Zaten ekmek paramızı da onun dans etmesi sayesinde kazanıyoruz. Bu kadar değerli bir eşeği nasıl sevmem ben. Dünyaları verseler onunla değişmem. (Eşek yere uzanır.) On yıldır birlikte dolaşıp duruyoruz. Oradan oraya… Öyle değil mi Arlecho? Ne o uykun mu geldi? (Esner)

Bill: Görmüyor musun, hayvan muzu ne kadar çok seviyor. Dinle beni, bir sopa bulup onun ucuna bir muz asıp şu büyük ağacın arkasına gizleneceğiz. Eşek muzu

ısırmak için sopayı izleyecek. Onu böyle aldatıp ilerdeki çalılığa kadar götüreceğiz. Sonra da kaçıracağız.
Ernie: Öyleyse hemen bir sopa bulmamız gerekiyor.
Bill: Ya muzu ısırmak istemezse.
Ernie: O zaman başka bir şey düşünürüz.
Bill: Peki öyleyse. Evde benim uzun bir sopamla bir de ipim var ama muzu nereden bulacağız.
Ernie: Şuraya bak.
Bill: Bir şey göremiyorum.
Ernie: Daha yukarı kaldır kafanı.
Bill: Hala bir şey göremiyorum.
Ernie: İşte canım.
Bill: Hah işte şimdi gördüm… Muz ağacı… On beş dakika sonra bu eşek benim olacak.
Dans etmiyor… Haydi bill amcası dans etmeye başla. Seni görünce belki o da dans eder. (Birlikte söylerler Bill dans eder.)
Ernie: Pam pam padoldi padoldi dam… (Eşek kıpırdamaz)
Tabi etmez. Pam pamla dans eder mi hiç? Başka bir şarkı söyleyelim.
Ernie: Buldum… Herhangi bir şarkıyı söyleyelim
Bill: Tamam… (Biraz söylerler ama eşeğin kıpırdamadığını görünce vazgeçerler)
Bill: (Ağlayarak) Zengin olamayacağız.
Ernie: Kendime altın düğmeli palto alamayacağım.
Bill: Ben de kuştüyü bir yatak alamayacağım.
Ernie: Bu eşek başka ne işe yarar ki?
Bill: Hiç bir işe.
Ernie: Onu bırakalım gitsin…
Bill: Peki neden çaldık öyle ise?
Ernie: Zengin olmak için. Nereden bilirdik böyle olacağını hem ben çalmadım ki sen çaldın.
Bill: Ama onu çalma düşüncesi senindi.
Ernie: Karnımızı doyuracak bir kuruşumuz bile yok.
Bill: Çevrede parasını çalacak kimsede yok.
Ernie: Zaten benim canım hırsızlık yapmak istemiyor. Bu kötü işi yapmaktan bıktım artık. Gece yatağa yatınca parasını çaldığım yoksul insanları düşünüp üzülüyorum.
Bill: Şimdiye kadar kaç kez hırsızlık yaptın?
Ernie: Dur bakayım. Bu eşekle birlikte bin yüz kırk yedi kez. Ya sen?
Bill: Pek hatırlayamıyorum, ama aşağı yukarı bin iki yüz kez.
Ernie: Eşeği satabileceğimizi hiç düşündün mü?
Bill: Kime satabiliriz?
Ernie: Eşeği olmayan birine.
Bill: Ama genellikle herkesin bir eşeği vardır…
Ernie: Göçebenin eşeği yok. Çünkü biz çaldık.

Şekil 72. "Dans Eden Eşek" Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2003-2004 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

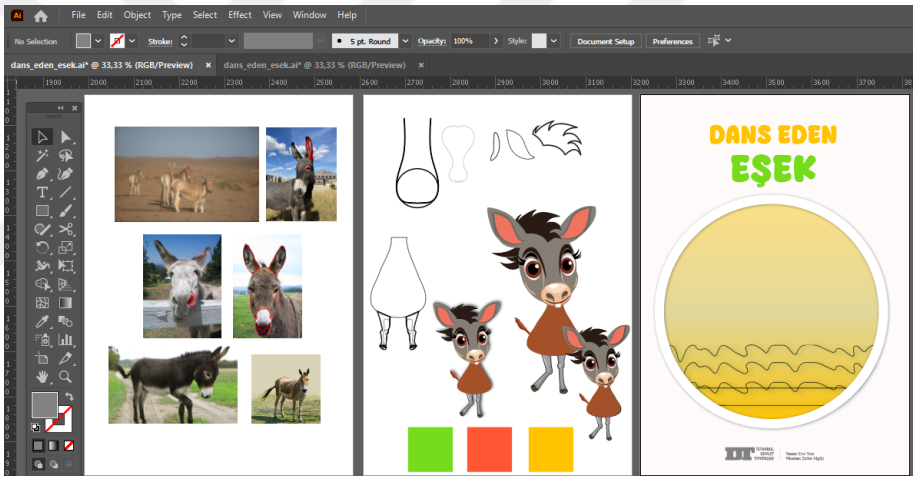
Dans Eden Eşek" isimli çocuk oyununun yaş grubu bilgisi; mevcut afişte, Devlet Tiyatroları resmî web sitesinde ve oyun metninde bulunmamaktadır. Bu oyunun konusu ve metni incelendiğinde gelişimsel düzeyinin okul öncesi ve ilköğretim birinci kademe yaş grubuna göre olduğu anlaşılmaktadır. Ormanda geçen bu müzikal tiyatro oyunu; eşek ve yaşlı göçebe karakterinin yaşadığı olayları anlatmaktadır. Mevcut afiş tasarımı (Şekil 72) incelendiğinde; görsel unsurlardan illüstrasyon tekniği görülmektedir. Eşek ve müzik notaları imgesi oyunun içeriğini yansıtmaktadır. Fakat eşek illüstrasyonun sert yüz ifadesi ya da sevimli olmaması hem oyunun içeriğine hem de çocuk tiyatro izleyici kitlesine uygun değildir. Goldberg (2008) 5-6 yaş grubu çocuklar hayvanları severler. Özellikle kurbağalar ve ipek böcekleri gibi komik hareket eden küçük böcek veya hayvanlardan hoşlanırlar.

Afişin ölçüsünün kare biçimine yakın olduğu görülmektedir. Afişin genel görünümü olan dik bir formda olmadığı gözlenmektedir. Oyunun isminin yazı karakterinin; tırnaklı (serifli) olduğu, renginin ise farklı tonlarda degrade (gradient) özellikte tercih edildiği görülmektedir. Tipografik unsur ve arka plan ilişkisi değerlendirildiğinde; bu degrade renklerin soluk tonlarda olması ve afişin arka planın beyaz renkte olması, okunabilirliği düşürmektedir.

Afişin diğer tipografik unsurlarında da tırnaklı yazı karakteri tercih edildiği, tipografik unsur ve arka plan ilişkisine bakıldığında kontrast renkler kullanılmadığı görülmektedir. Bu nedenden dolayı okunurluğu ve okunabilirliği azdır. Yazı karakterinin stili hedef kitle olan çocuk tiyatro izleyici kitlesine de uygun değildir. Yapılan araştırmalarda çocukların, serifsiz ve serifli yazı karakterlerini okuma becerileriyle ilgili farklı çalışmalar bulunmaktadır. Fakat yaygın olan görüş modern ve basit görünümleri nedeniyle, serifsiz yazı karakterlerin çocuklara yönelik olduğudur. Özellikle dijital ortamlarda yapılan tasarımlarda bu yazı karakterinin tercih edilmesinin daha uygun olacağıdır (Naranjo Bock'den aktaran Pehlivan Başkın, 2022).

6.4.2. "Dans Eden Eşek" Afişi Tasarım Süreci

Şekil 73. Ayfer Demirel, "Dans Eden Eşek"
Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Oyunun konusu ve isminde geçen önemli karakter eşek; çocukların sevebileceği bir şekilde karakterize edilmiştir. Oyun metnine göre erkek bir karakter olan eşek; bir insan gibi iki ayağı ile ayakta durabilmektedir. Kulaklar, gözler ve burun belirgin karakteristik özellikleridir. Bu tüm bilgiler ışığında gerçek eşek görünümü fotoğraflardan da esinlenerek eşek imgesinin çizimi ve renklendirmesi yapılmıştır. Adobe Illustrator programının Pen Tool ve geometrik araçları ile eskizlemeler yapılarak karakterin formu oluşturulduktan sonra biçimlendirmesi yapılmıştır. Oyunun konusu ve içeriğinden esinlenerek; afişin mizanpajındaki yuvarlak içerisi eskizlenerek renkler belirlenmiştir (Şekil 73).

Şekil 74. Ayfer Demirel, "Dans Eden Eşek"
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

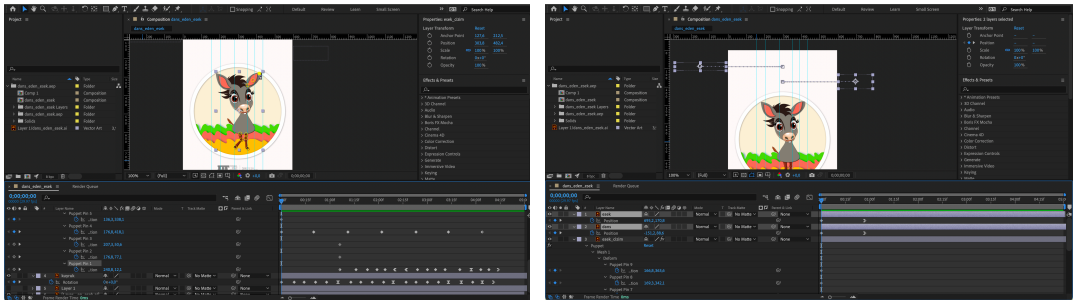
Şekil 75. Ayfer Demirel, "Dans Eden Eşek" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 74). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Dans Eden Eşek" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 75).

Şekil 76. Ayfer Demirel, "Dans Eden Eşek"
Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 77. Ayfer Demirel, "Dans Eden Eşek" Hareketli Afişin Frameleri, 2024

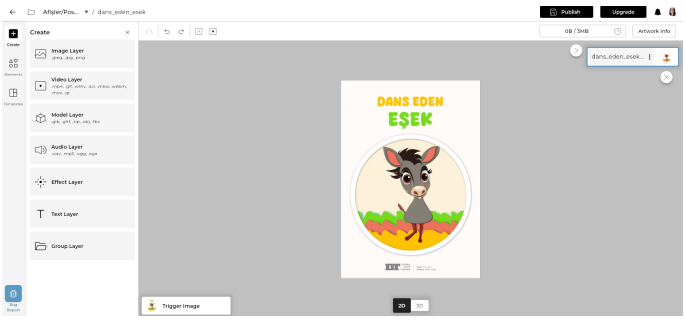


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli karakteri eşeğin ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek eşek imgesi ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile soldan ve sağdan durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Eşeğin kulaklarından bir tanesi Puppet Position Pin Tool (kukla aracı) ile (rigging) eklem yerleri belirlenerek hareketlendirilmiştir. Bu hareket işlemine Keyframe Assistant'ın (Easy Ease, Easy Ease in ve Easy Ease out) özellikleri uygulanmıştır. Eşeğin ayakları Puppet Position Pin Tool (kukla aracı) ile (rigging) hareket ettirilmiştir. Transform'un Rotate (döndürme) özelliği ile eşek imgesinin kuyruğu yukarıdan aşağıya doğru hareketlendirilmiştir. Hareketlendirme yapılmadan önce kuyruk layerinin pivot noktası (merkez noktası) Anchor Point aracı ile

belirlenerek işlem yapılmıştır (Şekil 76). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 77).

Şekil 78. Ayfer Demirel, "Dans Eden Eşek" Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Dans Eden Eşek" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 78).

6.5. "Altın Kız" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.5.1. "Altın Kız" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Altın Kız

Oyun Türü: Çeviri Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2004-2005

Oyunu Yazan: Keva Apostolova

Oyunun Türkçesi: İsmail Bekir Ağlagül

Oyunu Yöneten (Reji): Aleksander Berovski

Oyunun Reji Asistanı: Ayşen İnci

Oyunun Yaş Grubu: Belirtilmemiştir**.**

Oyunun Perdesi: Belirtilmemiştir

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Altın Kız, Kız Kardeş, Üvey Anne, Horoz, Baba, Büyücü Nine, Kanatlı Karınca, Prens, Kukla Oynatıcısı, Peri.

Oyunun Konusu: Reji Asistanı Ayşen İnci'nin oyun hakkında yazısı şu şekildedir:

"Altın Kız 2000 yılında Bulgar Artistler Birliği tarafından yılın en başarılı çocuk oyunu ödülüne layık görülmüş bir oyun. Yazarı Keva Apostolova, oyun yine Bulgar asıllı Aleksander Berovski tarafından yönetildi.
Altın Kız aslında pek çoğumuzun bildiği bir masal. Babası, üvey annesi ve üvey kardeşiyle yaşayan iyi kalpli bir kızın öyküsü. Oyunu okuduğum zaman itiraf etmem gerekirse alışılmış çocuk oyunlarından biri diye düşünmüştüm. Ancak bazı rollerin kuklalar tarafından canlandırılması oyuna görsel olarak çok büyük renk kattı. Oyuncularımızda uzun süre çalıştılar ve sonunda kuklalara birbirinden renkli, sevimli, kimlikler kazandırmayı başardılar.
İyi olan daima kazanır ana fikrini, eğlenceyle görsel bir zenginlikle anlatan hoş bir oyun çıktı ortaya. Oyunluk, kostüm, müzik, dekor ve ışıkla birleşince sahnede çok renkli, güzel zevkle izlenen bir gösteriye dönüştü."

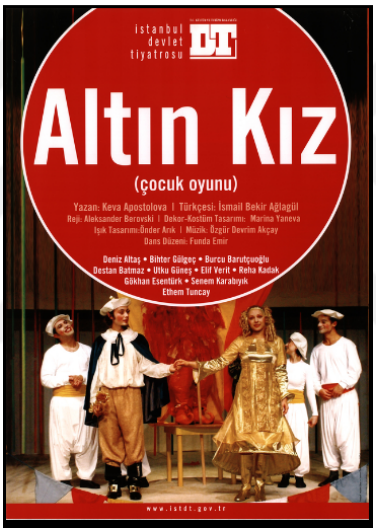
Oyunun Metni:

(Aynı adlı Bulgar halk masalından uyarlanmıştır.) ("Altın Kız", Bulgar Artistler Birliği'nce "2000'in en iyi oyunu" seçilmiştir.)

Üvey Ana: Onu buradan kovacaksın, kovacaksın, kovacaksın!... Hep onun yüzünden kavga ediyoruz. Bir ak günüm yok bu evde benim. Kızımla ben huzuru özler olduk! Bak adam, aklını çalıştır. Prens'in bizim damadımız, bizim de Kral ile dünürleşmemizi istiyor musun, istemiyor musun? Ya bir de devran dönüp, biz de ülkenin ileri gelenlerinden olursak! Düşmanlarımız hasetlerinden çatlasın patlasınlar. Sarayda iki musluk var: Birinden altın akıyor, öbüründen de gümüş.
Baba: İnsanlar su zorluğu çekiyor, desene!
Üvey Ana: Baksana nasıl bir karın var: Kokanadan üstün! Sana getirdiğim kız da, nasıl, güzel mi güzel!
Baba: Güzel olmasına güzel ama, benim kızım da…
Üvey Ana: Ne? Süprüntünün süprüntüsü!
Baba: Kızım hiç de…
Üvey Ana: Süprüntünün süprüntüsüdür, o! Dinle bak, ne düşündüm: Bir çörek yapıyorum. Onu bir sepet içine koyuyorum. Sen ve kızın ormana gidiyorsunuz. Sen, sözde, çöreği yere düşürüyorsun. Çörek düşüyor ve yuvarlanıyor. Aşağı yukarı. Kızın, koşuyor. Yuvarlanan çöreğin ardından. Onu erişmek için. Sense, hemen oradan kaçıp uzaklaşıyorsun. Buraya, eve geliyorsun. Ne yapıp edip onu ormanda bırakıyorsun. Anladın mı, or-man-da!...
Baba: Ben bunu yapamam.
Üvey Ana: Yapmanı buyuruyorum! Bir an önce boyun eğ! Sen çöreği yuvarla da, ben senin kelleni uçurup yuvarlamayayım. Ben her şeyi yeneceğim. Hele bir, işi engelleyeyim deme sakın.
Kız: Nineciğim, uyanır mısın? Derenin suyu sarı akmaya başladı.
Büyücü Nine: (Uyanır ve Kız'ı tutup sarı suya batırır.) Tut yavrun tutabildiğini, yakala kızım yakalayabildiğini! (Kız'ı sudan çıkarır. Kız, tepeden tırnağa altına bürünmüştür. Elinde de altından bir çekmece vardır.) Senin gönlün altından; şimdi dışın da altından oldu. Bunu sen hak ettin. Ve şimdi, altın kız, evine dön. Senin seçtiğin yol, doğru yoldur.
(Kız ile Horoz girerler. Ev daha da ışıldar.)
Kız: Benim için kim bilir ne çok kaygılanmışsınızdır. Kim bilir benim gelmemi ne çok gözlemişsinizdir. Mutlaka üzülmüşsünüzdür. İşte ben, sağ ve sağlam olarak önünüzdeyim. Merhaba!
Kız Kardeş: Niye böyle parıldamışsın sen, kız? Ta gözlerimi kamaştırıyorsun! (Alçak sesle.) Vay anne, korkarım ki, Kral'ın oğlu onu seçecektir.

Üvey Ana: (Fısıltıyla.) Görürüz! (Yüksek sesle.) Kız seni beklerken yüreğimin yağı eridi. Nereye kayboldun öyle, neredeydin? Yola çıkarken nasıldın, şimdi dönerken nasılsın! Baksana, altındansın. İğneden ipliğe her şeyi ama her şeyi anlat.
Kız: Babacığım, hani sen çöreği elinden düşürmüş, ben de onun peşinden koşmuştum ya, birden ormanda kaybolduğumu anladım. Orada Kanatlı Karınca'ya rastladım. O, beni Nine'ye götürdü. Nine beni derenin suyuna batırdı. Ben de su da çekmeceyi yakalayabildim. Sizlerin huzurunuzdayım işte. Sizi öyle özledim, öyle özledim ki, anlatamam. Üçünüze de merhaba ve merhaba!
Üvey Ana: Çekmeceyi aç! Daha çabuk, daha çabuk! (Kız çekmeceyi açar açmaz, içinden altınlar dökülür.) Altınlar! Aman Tanrım, altın paracıklar! Senin altınların, bizim de altınlarımızdır; bunu da böyle bil!.. Herif, benim öz kızımı da ormana götüreceksin, tamam mı? Ama, ne de olsa, gözünü aç da, tepeleme altınla dolu olan daha çok sandık yakalamaya çalış. (Kız'a.) Koş, un getir! Sense kızım; yolculuğa hazırlan!

Şekil 79. "Altın Kız" Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2004-2005 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

"Altın Kız" isimli çocuk oyununun yaş grubu bilgisi; mevcut afişte, Devlet Tiyatroları resmî web sitesinde ve oyun metninde bulunmamaktadır. Oyunun konusu ve metni incelendiğinde; gelişimsel düzeyinin ilköğretim ve sonrası yaş grubuna göre olduğu anlaşılmaktadır. Ormanda geçen bu tiyatro oyunu; iyi kalpli bir kızın hikâyesini anlatmaktadır. Ana fikri iyi olan daima kazanır olan bu oyun, eğlenceli bir yapıya da sahiptir. Afişte (Şekil 79) daha az sıklıkla kullanılan görsel unsur fotoğrafın tercih edildiği gözlenmektedir. Fotoğrafın içeriğinin oyundan sahne olması gerçekçiliği artıran bir unsurdur. Fakat araştırmalara göre çocukların ilgisini fotoğraf daha az çekmektedir. İllüstrasyon tekniği çocukların daha çok ilgisini çekmektedir. Bu oyunun metni incelendiğinde; kız karakter altından değildir, altın oyunun hikâyesinde önemli

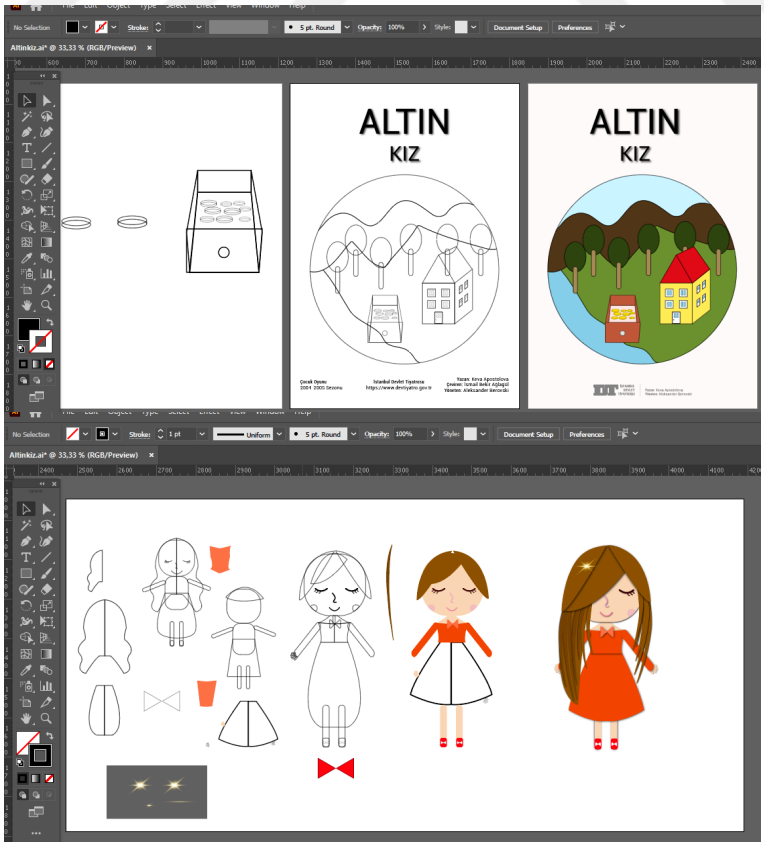
bir imgedir. Bu bağlamda afişteki görsel unsurların afişin mesajı ve içeriğine de uygun olmadığı görülmektedir.

Afişte oyunun adının büyüklüğü ile vurgu yapılmış ve yazı karakteri tırnaksız tercih edilmiştir. Tipografik unsur ve arka plan ilişkisi kırmızı zemin ve beyaz yazı karakteri ile kontrast oluşturularak okunurluk ve okunabilirlik sağlandığı gözlenebilmektedir.

Bu afişte görsel hiyerarşi (tipografi, renk, büyüklükler, fotoğraf) amacına uygun bir şekilde düzenlenmiştir. Fakat afişte simetrik denge ile görsel hiyerarşi oluşturulmuştur. Simetrik dengenin izleyici üzerinde ilgisi kısa sürelidir. Özellikle hareketi, dinamizmi, ritmi seven çocuklar için uygun değildir (Şekil 79). Simetrik denge izleyicide huzur ve dinginlik duygusu oluşturur. Fakat mutlak denge; sıkıcı, statik bir etki yarattığı için uzun süre tasarımı izlettirmez. Asimetrik denge; cesur, daha duygusal, akılda kalıcı, eğlenceli ve sürükleyicidir. Bu bilgilerin yanı sıra tasarım ilkelerinin mutlak ve katı kuralları yoktur (Uçar, 2016: 154).

6.5.2. "Altın Kız" Afişi Tasarım Süreci

Şekil 80. Ayfer Demirel, "Altın Kız"
Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı**:** Oyunun ismine bakıldığında altına benzeyen bir kız algısı oluşabilmektedir. Oyunun içeriği incelendiğinde altına benzeyen bir kız yoktur. Olaylar akışında altın önemli bir imgedir. Bu yüzden afiş yeniden tasarlanırken oyundaki önemli imgelerden altın ile çekmecenin çizimi yapılmıştır. Sonrasında kız karakter ve ışıltı imgeleri çizilmiştir. Çizimler Adobe Illustrator programının Pen Tool ve geometrik araçları kullanılarak formları belirlenmiş ve biçimlenmiştir. Oyunda olaylar akışında mekânı oluşturan; orman ve dere imgeleri de aynı teknikle biçimlendirilmiştir. İllüstrasyon çizimlerinin renkleri çocukların sevebileceği bir şekilde oyunun içeriğine göre düzenlenmiştir (Şekil 80).

Şekil 81. Ayfer Demirel, "Altın Kız" Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

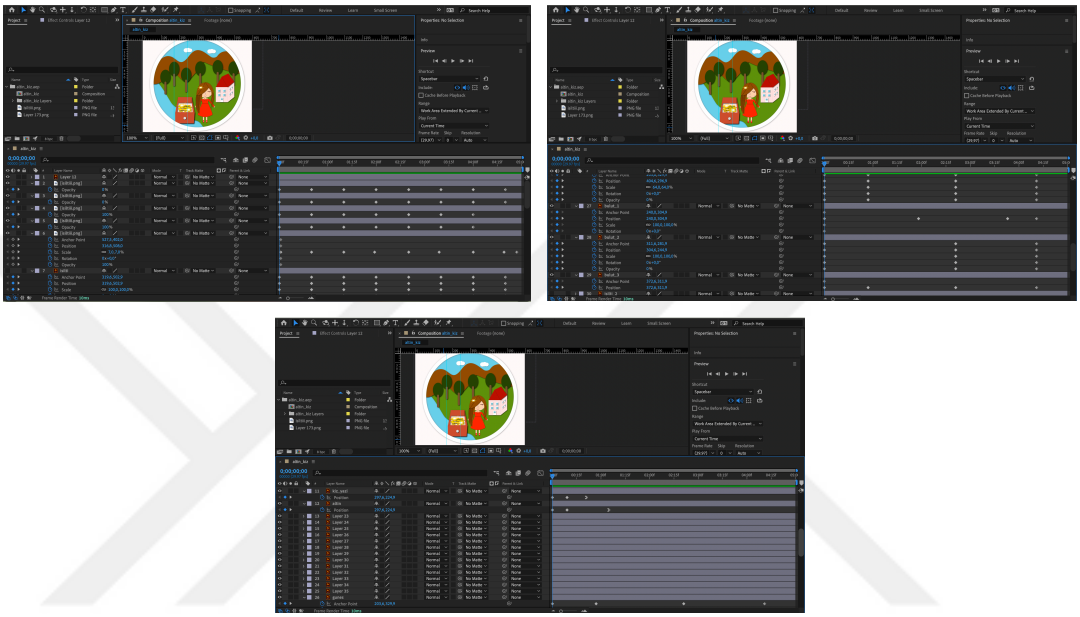
Şekil 82. Ayfer Demirel, "Altın Kız" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 81). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Altın Kız" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 82).

Şekil 83. Ayfer Demirel, "Altın Kız" Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 84. Ayfer Demirel, "Altın Kız" Hareketli Afişin Frameleri 2024

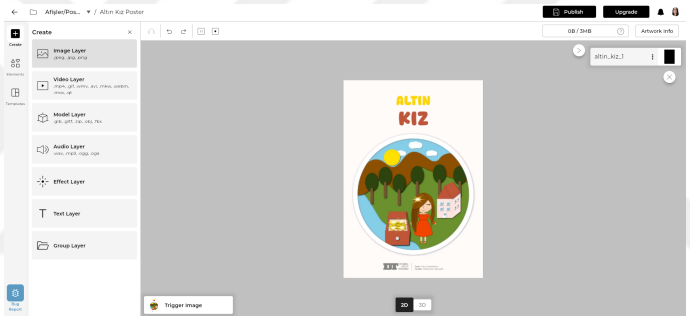


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli imgesi sandığın içindeki altınların, kız karakterin saçının üzerindeki ışıltılar, bulutlar, güneş ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect

programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile yukarıdan aşağıya doğru durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Transform'un Opacity (saydam) özelliği ile sandıktaki altınların üzerinde bulunan ışıltı imgeleri belirli bir sıra ve zaman sırasına göre yok olup tekrardan gözükerek hareketlendirilmiştir. Kız karakterin saçının üzerindeki ışıltı imgesi Transform'un Scale özelliği büyüyüp küçülmektedir. Bulutlar ve güneş sahneye Transform'un Position, Opacity ve Scale özellikleri kullanılarak belirlenen bir düzen içerisinde sahneye hareket ederek, durağan tasarlanan afişin konumuna getirilmiştir (Şekil 83). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 84).

Şekil 85. Ayfer Demirel, "Altın Kız" Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Altın Kız" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 85).

6.6. "Don Kişot" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.6.1. "Don Kişot" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Don Kişot

Oyun Türü: Çeviri Uyarlama Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2005-2006

Oyunu Yazan: Miguel de Cervantes

Oyunlaştıran: Özen Rodop

Çeviri: Erkan Dündar

Oyunu Yöneten (Reji): Seda Yıldız

Oyunun Yaş Grubu: Belirtilmemiştir**.**

Oyunun Perdesi: Belirtilmemiştir (12 sahne)

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Don Kişot, Sança Panza, Sinyorita, Papaz, Berber, Horozyo, Cicivos, Tavuklar: 6 kişi, Atlar: 4 kişi, Eşek: 2 kişi, Komutan, Askerler: 3 kişi.

Oyunun Metni:

Don Kişot: Ne güzel! Ne kadar asil adamlarmış bu şövalyeler.
Kitap: Sadece asiller, soylu efendiler şövalye olabilirler.
Don Kişot: Benim gibi mi?
Kitap: Evet. Sen bir asilzadesin Sinyor Kessada.
Don Kişot: Ben de bir şövalye olabilir miyim?
Kitap: Olabilirsin.
Don Kişot: Hey hey! Ben de bir şövalye olmalıyım. Dünyayı dolaşıp, bütün devleri cezalandırmalıyım. Benim de bir prensesim olmalı. Ben de prensesim için yaşamalıyım.
Kitap: Fakat bir şey var.
Don Kişot: Nedir O?
Kitap: Sadece büyük büyücü Pispison'dan kendini sakın.
Don Kişot: Alçak Pispison!
Kitap: Büyücü Pispison hiç çaktırmadan ortaya çıkar ve insanın aklına türlü türlü numaralar çeker.
Don Kişot: Ey dağlar, taşlar, kuşlar, insanlar… Bundan böyle büyücü Pispison benim düşmanıdır. Herkes bunu böyle bilsin. Hey hey!
Kitap: Sinyor Kessada…
Don Kişot: Evet benim eski dostum, ne var?
Kitap: Sana güzel bir de isim bulmalıyız.
Don Kişot: Bulalım. Zaten Kessada mıymışık bir isim. Hiç sevmem.
Kitap: Senin adın… Senin adın… Don… Don…
Don Kişot: Don Paçalos olsun!
Kitap: Ne o öyle tuhafiyeci adı gibi…
Don Kişot: Don… Don Gömlekos olsun.
Kitap: Bırak canım. Anlı şanlı bir şövalyeye yakışır mı? Şöyle soylu bir isim olmalı. İnsan duyunca bir daha unutmamalı.
Don Kişot: Buldum. Don Kişot olsun. La Mançalı Don Kişot!
Kitap: İşte bu! Don Kişot!
Don Kişot: Sana buraya gel dedim Rosinant!
Sinyorita: Amca bu ne kılık böyle?
Don Kişot: Ruminant gel buraya!
Sinyorita: Rosinant mı? Bu zavallı atın adı yoktu ki.
Don Kişot: Artık var. Çünkü şövalyelerin atının bir adı olur.
Sinyorita: Yine o eski kitapları okudun değil mi amca?
Don Kişot: Benim adım bundan böyle Don Kişot.
Sinyorita: Amca. Hadi eve dön. Kahvaltını yapmadın daha.
Don Kişot: Sen de bundan böyle Sinyorita Kişot olacaksın.

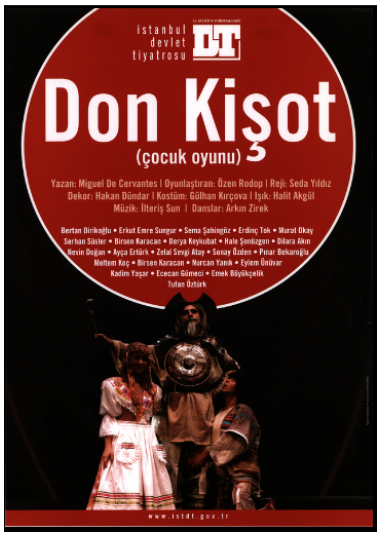
Sinyorita: Canım amcacığım benim. Peki Sinyorita Kişot olayım. Hadi eve gidelim.
Don Kişot: Rosinant! Gel hadi kahvaltımızı yapıp sonra yola çıkarız.
Sinyorita: Bu zeytin sopasıyla ne yapıyorsun amca? Sonra kafandaki bu şey… Bizim hizmetçinin oğlunun lazımlığı değil mi? Sonra bunlar.
Mutfaktaki bütün tepsileri, tavaları üstüne bağlamışsın.
Don Kişot: Bunlar asil bir şövalyenin zırhları…
Sinyorita: Lütfen eve gidelim amca. Sen biraz yat dinlen.
Don Kişot: Eh gidelim bari.
(Berber ve Papaz girerler.)
Berber: Bu kılıksız adam da kim?
Papaz: Sinyorita'nın sevgilisi olmasın.
Don Kişot: Durun olduğunuz yerde. Söyleyin bakayım. Sizi hangi dev gönderdi buraya. Hah buldum. Siz Gulu Gulu devinin yaverleri olmalısınız.
Berber: Sinyor Kessada bu yahu!
Papaz: Eyvah! İyice keçileri kaçırdı bu. Sinyor Kessada bizi tanımadınız mı?
Berber: Ben köyün berberiyim.
Papaz: Ben de köyün papazıyım.

Sanço: Üüff! Hepsi mi?
Don Kişot: Hepsi! Bütün hazineler senin olsun, bana zaferlerin gururu yeter.
Sanço: Başka ne vereceksiniz efendim?
Don Kişot: Topraklar kazanacağız. Ülkeler, şehirler fethedeceğiz. Hepsi senin olsun.
Sanço: Allaah! Hepsi değil efendim, küçücük bir kente vali olsam yeter.
Don Kişot: Şimdiden kendini bir vali gibi gör, sevgili dostum Sanço Panza!
Sanço: Yaşadık güzel eşeğim benim. Seni de vali yardımcısı yaptım. Bakın Sinyor, eşeğim de ne kadar sevindi!
Don Kişot: Eşek işte!
Sanço: Hemen gidelim asil şövalye, durmayın hemen. Şan, şeref, şöhret sizi bekliyor. Beni de paralar, altınlar, topraklar… Bir de valilik. Nereye vali olurum acaba?
Don Kişot: Gidelim dostum Sanço… Kötü adamlar, suratsız devler bizim yokluğumuzda kim bilir ne kadar azmışlardır? Hey hey!
(Don Kişot ve Sanço şarkı söylerler.)

Yollara düştü yüce gönüllü şövalye
Onu bekliyordu Prensesi Dülsine
Acaba kaç devle savaşacak bu şövalye

Şan, şöhret, feda olsun Don Kişot'a
Paralar, altınlar, ganimetler bana
Ne dayaklar yiyeceğiz acaba
(Şarkı söyleyerek çıkarlar.)

Şekil 86. "Don Kişot" Afiş Tasarımı

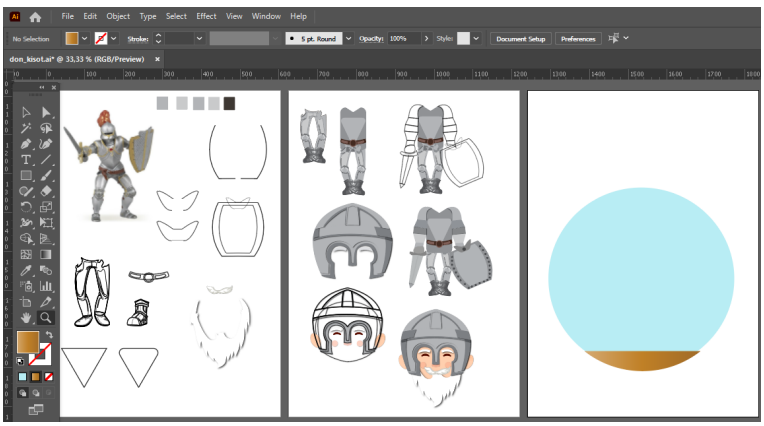


Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2005-2006 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

"Don Kişot" isimli çocuk oyununun yaş grubu bilgisi; mevcut afişte, Devlet Tiyatroları resmî web sitesinde ve oyun metninde bulunmamaktadır. Oyunun konusu ve metni incelendiğinde gelişimsel düzeyinin ilköğretim ve sonrası yaş grubuna göre olduğu görülmektedir. Bu tiyatro oyunu; Don Kişot karakterinin komik macerasını anlatmaktadır. Oyunun mevcut afişi (Şekil 86), "Altın Kız" isimli çocuk oyunun afişi (Şekil 79) ile aynı konseptte ve görsel hiyerarşi de tasarlandığı görülmektedir. "Altın Kız" isimli çocuk oyununun afişi gibi, bu afişte de görsel hiyerarşi (tipografi, renk, büyüklükler, fotoğraf) amacına uygun bir şekilde düzenlenmiştir.

6.6.2. "Don Kişot" Afişi Tasarım Süreci

Şekil 87. Ayfer Demirel, "Don Kişot"
Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Oyunun önemli karakteri Don Kişot'un çizimi ve renklendirilmesi; bir şövalye fotoğrafından ve oyunun içeriğinden esinlenerek yapılmıştır. Çizimler Pen Tool ve geometrik çizim araçları ile Adobe Illustrator programında biçimlendirilmiştir. Afişin yuvarlak içerisindeki eskiz çizimi oyunun içeriğine göre tasarlanmıştır (Şekil 87).

Şekil 88. Ayfer Demirel, "Don Kişot"
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 89. Ayfer Demirel, "Don Kişot" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024

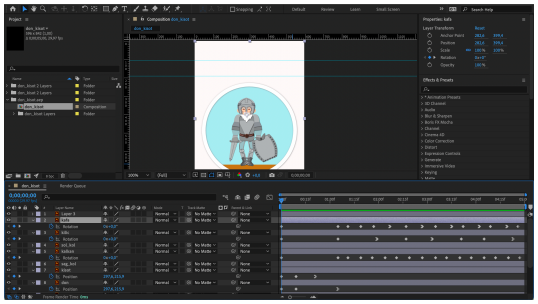


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 88). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra

“Don Kişot” çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 89).

Şekil 90. Ayfer Demirel, “Don Kişot”
Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

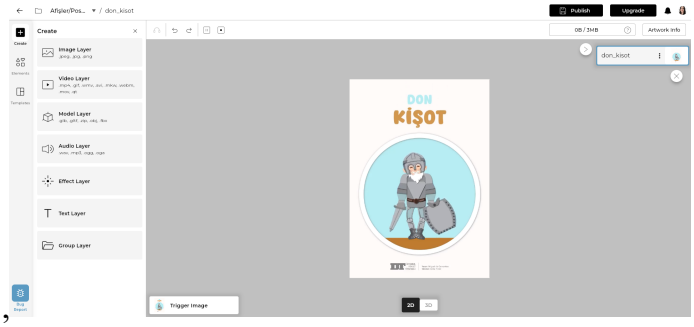
Şekil 91. Ayfer Demirel, “Don Kişot” Hareketli Afişin Frameleri, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli karakteri Don Kişot’un kafası, kalkanı, kılıcı ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform’un Position özelliği ile yukarıdan aşağıya doğru durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Transform’un Rotation (döndürme) özelliği ile kalkan, kılıç ve kafa imgeleri sağa ve sola doğru hareketlendirilmiştir. Hareketlendirme yapılmadan önce bu imgelerin pivot noktası (merkez noktası) Anchor Point aracı ile belirlenerek işlem yapılmıştır. Kalkan ve kılıç imgelerine Easy Ease in özelliği de uygulanmıştır (Şekil 90). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 91).xs

Şekil 92. Ayfer Demirel, "Don Kişot" Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Don Kişot" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 92).

6.7. "Yıldız Tarihi" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.7.1. "Yıldız Tarihi" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Yıldız Tarihi

Oyun Türü: Yerli Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2006-2007

Oyunu Yazan: Ayçe Abana

Oyunu Yöneten (Reji): Saydam Yeniay

Oyunun Yaş Grubu: Belirtilmemiştir**.**

Oyunun Perdesi: Belirtilmemiştir

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: IO, Europa, Merkür, Venüs, Dünya, Kahverengi Cüce, Mavi Ay, Kırmızı Dev, Mars, Uranüs, Jüpiter, Saturn, Neptün, Hale, Plüton, Bulutsu, Güneş.

Oyunun Konusu: Yazar Ayçe Abana'nın oyun hakkında yazısı şu şekildedir:

> Biz insanlar evrende küçücük birer noktayız… Bu açıdan bakıldığında, savaşlar, öfkeler, zulümler, kıskançlıklar ve bütün negatif düşünceler, eylemler ne kadar da anlamsızlaşıverir… Bununla beraber evrenin düzenine her bir zerrenin katkısı olduğunu bilmek de insan olmanın en haz verici durumu olsa gerek… Biz insanlar bunu unutmadan yaşayabilsek, insanlığın pek çok sorununa otomatik olarak çözüm bulunmuş olacaktır… Aile içi ve okul eğitimlerinin yetersiz kaldığı yerde özellikle etik ve kültürel bilinci kazandıracak olan tiyatro sanatı, insan olmanın onurunu defalarca hatırlatma görevindedir… İşte Yıldız Tarihi bu çıkış noktasıyla yazılmış

bir oyundur…Kendi microcosmoslarımızda sadece insan turunun bir üyesi olduğumuzu bilmek, ortak yaşamlarımızı barışık ve dengeli yapacaktır… Bu bakış ise ırk, dil, din gibi ayrımların gereksizliğini keskinleştirecektir. İnsanların kendilerine ve birbirlerine saygı duymaları insan olmanın birincil gerekliliğidir… Çünkü, içinde bulunduğumuz çağda bilinen en gelişmiş canlı türü insandır…
İşte bu mükemmel yapıya saygı duyduğumuz oranda macrocosmosla da mükemmel bir denge ve uyum ilişkisine gireriz… Yıldız Tarihi adlı oyunun karakterleri olan gök cisimleri bu bilinci vurgulamaktadırlar… İnsan olmanın ne denli mükemmel bir onur olduğunu çocuklarımıza sık sık hatırlatabilmek için bu bilinçten uzaklaşmamalıyız.

Oyunun Metni:

Jüpiter: Görmedim, fark etmedim… Belki de küçükayı yıldızlarıyla sohbet ettiğim sırada yok oldular bilmiyorum Dünya… İnan bilmiyorum… 16 tane uydum var farkedemedim…
Venüs: N'oldu??
Maviay: Eyvah… Ne oldu???
Neptün: (Jüpiter'den daha da fazla acı çekerek) Jüpiter'in iki uydusu kayıp…
Venüs-Mars-Merkür veMaviay: Neeee???
Dünya: (Diğerlerine belli belirsiz bir "sus" işareti yaparak) Canım çok abartmayalım… Büyük tepkilere ne gerek var?... Belki de yörüngeleri sapmıştır. Kısa süre sonra burada olurlar…
Jüpiter: (O da ağlamaya başlar) Ama bundan da emin değiliz… Nasıl oldu anlamadım…
Mars: Güneş'in haberi var mı???
Plüton: Hayır… Güneş'i en son gören benim, bi şey söylemedi bana…
Uranüs: Ben yine de başka bir açıdan bakmanı uygun görüyorum Jüpiter. Yani bir şekilde yenilikçi çocuklardı seninkiler… Büyük ihtimalle daha değişik bir yaşam kuracaklardır… O yüzden gitmişlerdir… Üzülmek yerine onları destekleyebilirsin…
İo: Bak…Daha önce de söyledim… Bulmamız için hiçbir neden yok…
Senin atmosferin, yapın Dünya'ya benziyor mu kardeşim???
(Europa'dan ses çıkmaz düşünceli bir noktaya bakmaktadır.)
İo: Efendim?? Benziyor mu?? Şşştt… Kime soruyorum ben???
Europa: Evet benziyor…
İo: Evet benziyor… Evet benziyor… O zaman sende de insan olmaması için bir neden yok…
(Europa kafasını olumlu anlamda sallar.)
Şarkı:
İo:
İnsan özel bir varlık
Hayran olmamak imkânsız
Onlarla tanışmamak büyük haksızlık
Europa:
Atmosferim uygun diye
Ben de isterim hem de
İnsanlarım olsun diye
İo ve Europa:
İnsansız biz bir hiçiz
Kendimizi geliştirmeliyiz

İnsanımız olursa
En mutlu gezegenleriz
Satürn: Evrende en büyük suç kıskançlıktır biliyorsun Jüpiter…
Maviay: Yani Dünya'yı mı kıskanmışlar???
Jüpiter: Evet biliyorum… Evrendeki en büyük suçu işlediler… O yüzden Güneş duyarsa onları cezalandırır biliyorsunuz…
Mars: Evet ama… Bu yaptıkları korkunç bir şey…
Dünya: (Mars'ı azarlar) Şşşt.. Mars… (Jüpiter'e) Ama neden insan istiyorlar li??
Jüpiter: Onlar da senin gibi, Maviay gibi üzerlerinde insan yaşasın istiyorlar… Çok uzun zamandır bu soruyu sorup duruyorlar bana… Ben bunun üzerinde çok durmadım… Yani geçer nasılsa diye düşündüm… Hep espriler yaptım bu konu açıldığında… Ama ciddiye almam gerekliymiş… Hata etmişim…

Şekil 93. "Yıldız Tarihi" Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2006-2007 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

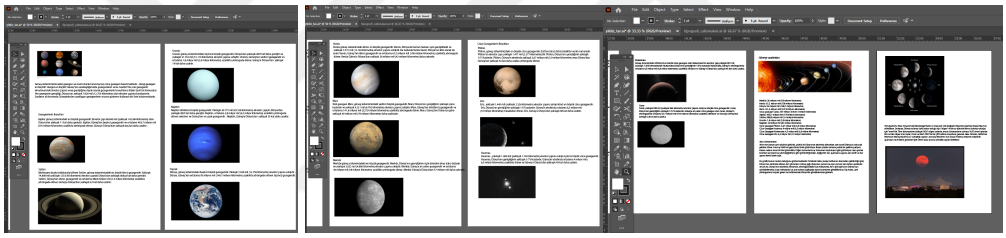
Oyunun konusu ve metni incelendiğinde gelişimsel düzeyinin ilköğretim ve sonrası yaş grubuna hitap eden bir oyun olduğu görülmektedir. Bu tiyatro oyunu gök cisimleri karakterlerinin hikâyesi üzerinden; insanın evrenin düzenine katkısı olan önemli bir varlık olduğunu, insan olmanın onurunu çocuklara hatırlatan bu oyun, barışık ve dengeli bir ortak yaşam sunmayı anlatmaktadır. Afişte (Şekil 93) görsel unsurlar oyunun içeriğine uygun değildir. Oyunun metnine göre; çok fazla gök cisimleri bulunmaktadır. Ve bunların arasında geçen diyaloglar ve olaylar vardır. Bu bağlamda afişte görsel unsurlar afişin mesajına uygun değildir.

Afişte görsel unsurlardan yuvarlak imgesinin çiziminin büyük oranda olduğu ve iç renginin mor tonlarda olduğu izlenebilmektedir. Arka plan ise siyaha yakın koyu laciverttir. Afişte renklerin de hedef kitleye uygun tonlarda olmadığı gözlenmektedir.

Araştırmalara göre; karanlık tonlar çocukların ilgisini çekmemektedir. Balcı ve Say'a (2005) göre siyah renk; gecenin rengidir. Bu yüzden ciddiyeti ve tehlikeyi temsil eder. Küçük yüzeyler hâlinde kullanıldığında canlılık, büyük yüzeyler hâlinde kullanıldığında endişe ve korku hissi oluşturur (Aslan Odabaşı, 2006: 88). Ambrose ve Harris'e (2013a) göre; koyu mavi tonlar ya da lacivert rengi genelde kurumsal renkler olarak tercih edilmektedir. Çünkü bu ton renklerin, tutucu ve tek biçimci bir algısı vardır. Süreklilik, güvenlik ve güvenilirlik anlamlarını da temsil eder. Görsel unsur ve arka plan ilişkisi Gestalt algı ilkeleri açısından değerlendirildiğinde, benzeşme-ayrışma ilkesine göre bu afişte benzeşme özelliği vardır. Birbirine benzer koyu renk tonları kontrast oluşturmadığı için hedef kitle izleyicisinin görsel algısında ayrışma sağlamamaktadır. Bu da hedef kitlenin ilgisini çekmemektedir.

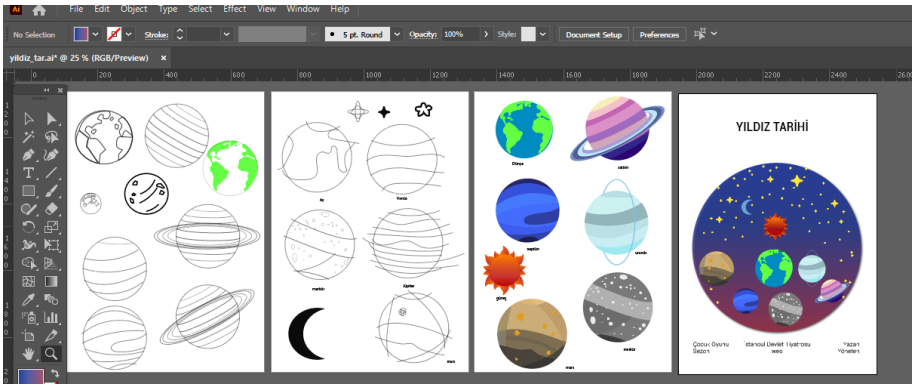
6.7.2. "Yıldız Tarihi" Afişi Tasarım Süreci

Şekil 94. Gezegenlerin Orijinal Görünümleri



Kaynak: Nasa, Gezegenler. https://science.nasa.gov/solar-system/planet-sizes-and-locations-in-our-solar-system/ (2024, 10 Ağustos).

Şekil 95. Ayfer Demirel, "Yıldız Tarihi"
Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Bu çocuk oyununun karakterleri olan gök cisimlerinin illüstrasyon çizimleri için Nasa (2024) kaynağından görünümleri ve özelliklerine bakılmıştır (Şekil 94). Özellikleri ve görünümlerinden

esinlenerek gezegenlerin çizimleri ve renklendirilmesi çocukların sevebileceği bir şekilde karakterize edilmiştir. Gezegenlerin çizimleri; Adobe Illustrator programının Pen Tool ve geometrik araçları ile Pathfinder özelliği kullanılarak formları oluşturulmuş ve biçimlenmiştir. Oyunun konusu ve içeriğinden esinlenerek; afişin mizanpajının düzenlenmesi ve renklendirilmesi yapılmıştır (Şekil 95).

Şekil 96. Ayfer Demirel, "Yıldız Tarihi"
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 97. Ayfer Demirel, "Yıldız Tarihi" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024

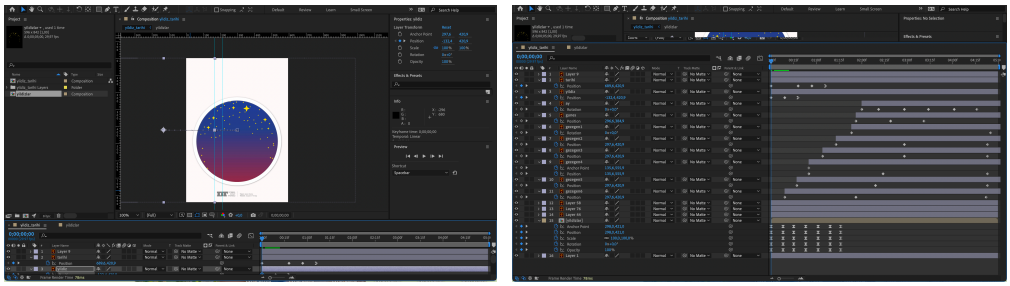


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 96). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu uygulamalardan sonra "Yıldız

Tarihi" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (97).

Şekil 98. Ayfer Demirel, "Yıldız Tarihi" Hareketli Afiş Tasarımı, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 99. Ayfer Demirel, "Yıldız Tarihi" Hareketli Afişin Frameleri, 2024

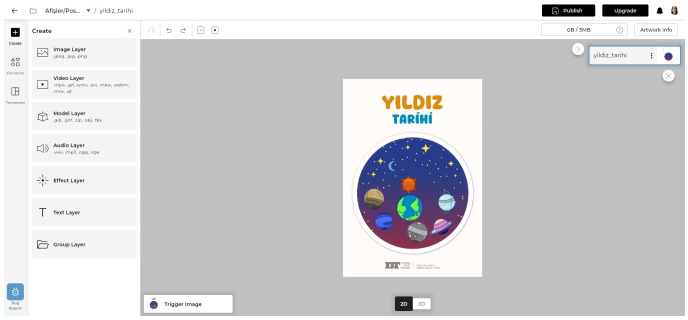


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli karakterleri gezegenler ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile soldan ve sağdan durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Gezegen imgeleri; Transform'un Position özelliği ile konumları değiştirilerek hareket ettirilmiştir. Dünya ve ay imgelerinin pivot noktası (merkez noktası) Anchor Point aracı ile belirlendikten sonra Transform'un Rotate özelliği uygulanarak döndürme işlemi yapılmıştır. Yıldız imgelerine Transform'un Opacity özelliği ile yanıp sönme görünümü verildikten sonra, büyük yıldızlar

Transform'un Scale özelliği ile belli bir düzen içerisinde büyüyüp küçültülmüştür. Bu hareketlerin keyframelerine Easy Ease özelliği verilmiştir (Şekil 98). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 99).

Şekil 100. Ayfer Demirel, "Yıldız Tarihi" Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Yıldız Tarihi" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 100).

6.8. "Mavi Saçlar Pembe Gözler" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.8.1. "Mavi Saçlar Pembe Gözler" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Mavi Saçlar Pembe Gözler

Oyunun Türü: Yerli Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2007-2008

Oyunu Yazan: Ayla Kutlu

Oyunu Uyarlayan: Muhammet Ulaş

Oyunu Yöneten (Reji): Aylin Bozok

Oyunun Yaş Grubu: Belirtilmemiştir**.**

Oyunun Perdesi: Belirtilmemiştir

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Kız, Esin Perisi, Terzi Anlatıcı, Prens/Kral/Anlatıcı, Leylek/1.Yardımcı/Anlatıcı.

Oyunun Konusu: Web sitesinde bulunmamıştır.

Oyunun Metni:

(Peri biçki masasının üzerindeki yerini alır.)

Terzi: Kızım burada bulunan herkes sana yardıma hazır. Eğer istersen…
Kız: Hayır babacım. Şimdilik yardım istemiyorum. Burada bulunan her şeyi kendim anlamalıyım, kendim tanımalıyım. (Kız çok sevimlidir.)
(Terzi ve diğerleri birbirlerine bakıp sahneden çekilirler. Çıkarken babası…)
Terzi: Kolay gelsin kızım.
Kız: (Bir anda periyi görür.)
Aman tanrım sen kimsin?
(Peri biçki masasının üstünde bacak bacak üstüne atarak oturmuştur. Saçları masmavidir. Gözleri ise pembedir. Saçlarının ucu yaprak biçimindedir. Ellerinin yerinde ağaç köküne benzeyen, kıvrılan püskül gibi hareketli bir şeyler vardır. Giysisi; daracık, pırıl pırıl altın gibi bir pantolon, üst kısmı büstüyerin üstüne giydiği gümüşi parlak bir monttan ibarettir.)
Kız: (Periye yaklaşarak)
Sen kimsin? Bir peri misin yoksa?
Kız: Evet ben bir periyim. Masallardaki gibi bir peri. Esin perisi.
Kız: Annem ben küçükken ölmüş. Onun anlattığı masalları da, masallardaki perileri de hayal meyal hatırlıyorum. (Onu inceler) Tıpkı senin gibi… sis gibi… Nasıl bir perisin sen?
Peri: Nasıl bir periyim ben?
Şarkı III: Esin Perisinin Şarkısı
Ben esin perisiyim,
Yüreğinin sesiyim;
İnceyim, kırılganım,
Hüzünlü coşkularım.

Resimler ve romanlar,
Şiirler ve şarkılar,
Bizsiz asla olmazdı,
Dünya soğuk, ıssızdı.

Öyle sık gelmesek de,
Saklıyız bin-bir yerde,
Güzellik mesleğimiz,
Gerçek kalpler evimiz.
Kız: (Sevinçle el çırpar.)
Bundan böyle birlikte mi yaşayacağız? Oh hep bir arkadaşım olsun isterdim.
Peri: Seni bebekliğinden beri bekliyorum. Ben senin gibi yetenekli bir kız için hazırlandım. Ama senin arkadaşın değilim. Senin esin perinim ben. Yaratma gücümü sana akıtacağım.
Kız: Sahi mi? Ne kadar iyi.
Peri: Bazen yaratma gücüm azalır. O zaman bana kızarsan yaralanırım, sakatlanırım. Sakatlandıkça gücümü yitiririm unutma. Beni hiçbir zaman incitmemelisin.
Kız: (Suçlanarak)
Yoo hayır. Yapmam, incitmem seni.
Terzi: Kızım böyle konuşmamalısın. Perin seni duyuyor. Ondan söz ederken çok dikkat etmelisin. Düşünmeden söylediğin bir söz onu çok kırabilir.
Kız: Ama babacığım, sen söylemedin mi sihirli ellere sahip olduğumu, sınavı kazanırsam neden alçak gönüllü olayım ki?
Terzi: Esin perinin yardımını unutmamalısın diyorum. Ondan söz ederken dikkatli olmalısın diyorum.

Kız: Elbette unutmuyorum. O bana yardım etsin diye yaratılmış… Ben ne istersem yerine getirecek. (Gülümser.) Kölem gibi yani.
Terzi: Bu kadar kısa sürede yeteneğini kanıtladın. Bak Kral sana sınava girme hakkı tanıdı. Hadi yavrum çalışmaya başla. Perinin kölen değil, senin esin perin olduğunu unutma. (Çıkar.)
Kız: (Kız masa başında çalışmaya başlar, sonra kalkar düşünceli gezinir.)
Peri benim kölem (Derken hemen susar, kendi ağzına vurur.) İnşallah perim sözlerimi duymamıştır. Canım kötü bir niyetim yok ki benim. (Birden periyi görür. Peri kumaşların arasında oturmaktadır. Mavi saçlarının tepesinde kocaman bir boşluk görür. Periye doğru atılır.) Ne oldu sevgili perim ne oldu saçlarına?
Peri: (Göz yaşları içinde)
Beni üzen sözler yüzünden bir anda sonsuza kadar saçlarımı yitirdim.

Şekil 101. "Mavi Saçlar Pembe Gözler" Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2007-2008 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

"Mavi Saçlar Pembe Gözler" isimli çocuk oyununun yaş grubu bilgisi; mevcut afişte, Devlet Tiyatroları resmî web sitesinde ve oyun metninde bulunmamaktadır. Oyunun konusu ve metni incelendiğinde gelişimsel düzeyinin ilköğretim ve sonrası yaş grubuna hitap eden bir oyun olduğu görülmektedir. Bu tiyatro; bir kızın babası gibi sarayda terzi olması ve sonrasında iyi bir terzi olmasını sağlayan esin perisi ile olan hikâyesini anlatan bir oyundur. Kız karakterin esin perisini kırmaması gerekmektedir. Kırarsa esin perisi kıza aktardığı yaratma gücünü yavaş yavaş yitirmeye başlar. Kızın düşünmeden söylediği sözler esin perisini git gide yaralar. Oyunun içeriğinde esin perisi karakteri ön plandadır ve fiziksel özellikleri oyun metninde tasvir edilmektedir. Oyunun adı peri karakterinin fiziksel özelliklerini yansıtmaktadır. Mevcut afişte (Şekil 101) görsel unsurlar illüstrasyondur. Bu afişte esin perisinin piktogram görünümünde mavi tonda olduğu gözlenebilmektedir. Esin perisi imgesi oyunun metnine uygun

tasvir edilmediği afişte izlenebilmektedir. Kız karakteri terzi ve dikiş yapabilme özelliği oyunun konusunda önemli bir karakterdir. Sadece afişte büyük oranda bir kız çocuğu imgesi vardır. Oyunu içeriği ve konusunu yansıtan diğer imgeler bulunmamaktadır. Bu bağlamda afişin mesajına uygun görsel unsur olmadığı da görülmektedir.

Bu afişte çocukların sevdiği turuncu ve sarı renklerin yoğun kullanıldığı gözlenmektedir. Ambrose ve Harris'e (2013a) göre turuncu rengin özellikleri şunlardır: En sıcak renklerden biridir. Çocuklar ve ergenler için dikkat çeken, dışa dönük ve cazibeli bir renktir. Canlı ve göz alıcı özelliği içerisindeki kırmızı renk ile oluşur. İçerisindeki sarı rengin neşeli özelliği ile sakinleştirilmiş renktir. Genelde gıda ambalajlarında ve yön işaretlerinin tasarımlarında kullanılmaktadır. Bunun nedeni duyguları ve iştahı arttıran bir renk olmasıdır. Yazın gelişini, sağlıklı olmayı ifade eder. Sarı rengin özellikleri şunlardır: Parlaklığı ve mutluluğu ifade eder. Sıcak mevsimleri, güneş ışığı, bahar çiçekleri, sonbaharda yaprakların altın renklerini çağrıştırır. Sarı renk farklı duyguları ifade edebilmektedir. Örneğin; parlak sarı tonları genelde canlılık ve mutlulukla ilişkilendirilir. Yeşilimsi sarı tonları; hastalık, mide bulantısını ile ilgilidir. Soluk sarı tonları, turunçgillerin tazeliğiyle ilgili çağrışımlar hissettirebilir fakat kullanıldığı duruma göre korkaklığı da vurgulayabilir. Sarı ve siyah birlikte kullanıldığında en yüksek zıtlığa sahip kombinasyonu oluştururlar. Doğal dünyada genelde bir uyarı olarak bu iki renk kombinasyonu görülebilmektedir. Buna örnek olarak yaban arısının renkleri ve özellikleri gösterilebilir.

Esin perisi imgesi mavi renktir. Diğer görsel unsurlar sıcak renklerdedir. Afişte turuncu ve mavi, kırmızı ve mavi renkler karşıtlık oluşturmaktadır. Uçar'a (2016) göre; kırmızı rengin karşıtı olan mavi fiziksel etki olarak da karşıt özelliktedir. Mavi, tansiyon ile solunumu azaltır ve dingin bir ortam sağlar. Mekânda soğukluk etkisi oluşturur. Titreşimi zayıf bir renktir. Açık tonları huzurlu bir ortam yaratırken, koyu tonları kötülüklerden koruyan bir etkisi olduğuna inanılır. Doğu'da Mısır, İran, Hindistan, Arap Yarımadası ve Anadolu'da kötülükleri uzaklaştıran bir renk olduğuna inanılır. Nazar boncuğundaki kobalt mavisi rengin koruyucu etkisi olması buna örnektir. Afişte önemli karakter esin perisinin fantastik özelliklerinden dolayı mavi renk tercih edildiği anlaşılmaktadır.

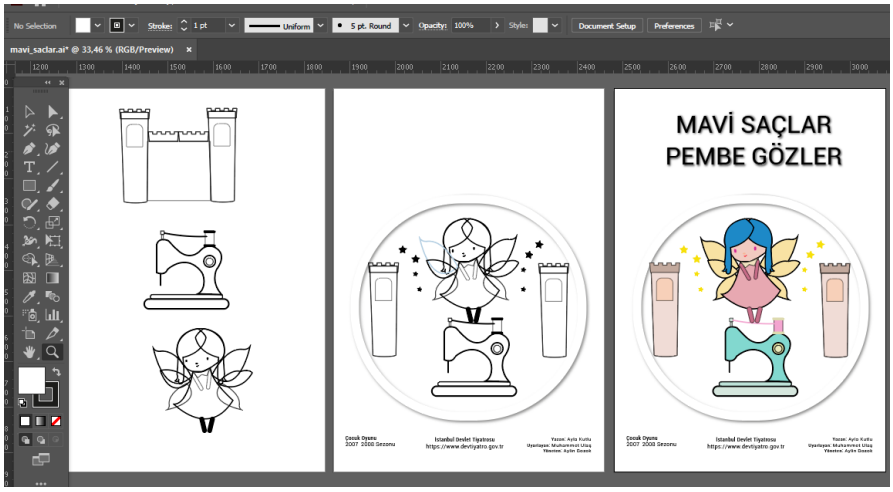
Afişte asimetrik bir denge de görülmektedir. Görsel unsurların kendi içerisindeki hiyerarşisi ile tipografik unsurların hiyerarşisinin düzenlenmesi bir oran sırasına göre

yapılmıştır. Orantı ve görsel hiyerarşi ilkesinin özellikleri: İki ya da daha fazla görsel unsurun (boyu, eni, genişlikleri, yükseklikleri) arasındaki orantı, tasarım yüzeyinde doğru kurgulanmalıdır. Bu kurgulanan orantısal ilişki izleyicinin algısını etkiler. Görsel hiyerarşi, tasarım yüzeyindeki görsel unsurları vurgulanmak istenen mesaja göre ölçülendirme anlamına gelmektedir. Örneğin; fotoğraf ya da illüstrasyon büyük boyutlarda kullanılarak vurgulanabilir. Tipografi de beyaz boşluk ile tasarımda ön plana çıkarılabilir. Boyut dışında; renk, açıklık-koyuluk (ton), uzaklık-yakınlık ve konum da görsel hiyerarşinin oluşmasını sağlayan unsurlardır. Tasarımcı, tasarım elemanları arasında dinamik ilişki kurarak görsel hiyerarşi oluşturur. Bu sayede tasarımını izlettirebilir. Örneğin görsel unsurlardan biri boyutları ile ön planda iken, diğer unsur canlı renkleri ile ön planda olabilir (Becer, 2015: 68-70).

Oyunun isminin yazı karakteri el yazısı özelliğindedir. Yazı rengi beyaz, kontürü (stroke) perinin rengi olan mavi ile aynıdır. Zemin rengi ise turuncudur. Beyaz yazı rengi arka plan ile karşıtlık oluşturmak ve okunaklılığı artırmak için mavi rengin kontür renginin mavi tercih edildiği anlaşılmaktadır. Ambrose ve Harris'e (2013a) göre beyaz; siyah, turuncu ve mavi ile karşıtlık oluşturan nötr bir renktir. Beyaz tek renkli tasarımlarda hem temel hem de zıt renk olarak kullanılabilir. Sıcakkanlı şeftali beyazı, sakin krem beyazı, soğuk mavi beyaz gibi çeşitli beyaz tonları bulunmaktadır.

6.8.2. "Mavi Saçlar Pembe Gözler" Afişi Tasarım Süreci

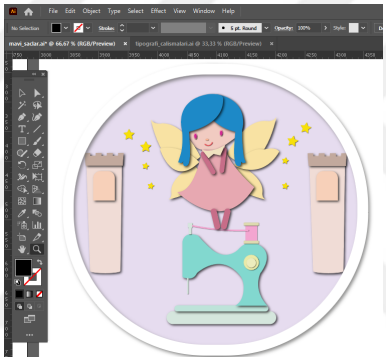
Şekil 102. Ayfer Demirel, "Mavi Saçlar Pembe Gözler" Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı**:** Bu afişteki tüm imgeler oyunun konusu ve içeriği göz önünde tutularak zihinde oluşan göstergeler doğrultusunda oluşturulmuştur. Peri ve dikiş makinası oyunun konusu ile doğrudan ilgili olduğu için bu imgeler çizilmiştir. Adobe Illustrator programının Pen Tool ve geometrik araçları ile eskizlemeler yapılarak imgelerin formu oluşturulduktan sonra biçimlendirmesi yapılmıştır Adobe Illustrator programında peri karakteri yaprak formundan esinlenerek yatayda ve dikeyde ayna görüntüsü alınarak biçimlendirilmiştir. Bu üç imgenin mizanpaj düzenlemesi oyunun içeriğine göre düzenlenmiştir. Afişteki imgelerin renklendirilmesi; oyunun içeriğine uygun bir şekilde çocukların sevebileceği renk tonlarında uygulanmıştır (Şekil 102).

Şekil 103. Ayfer Demirel, "Mavi Saçlar Pembe Gözler"
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

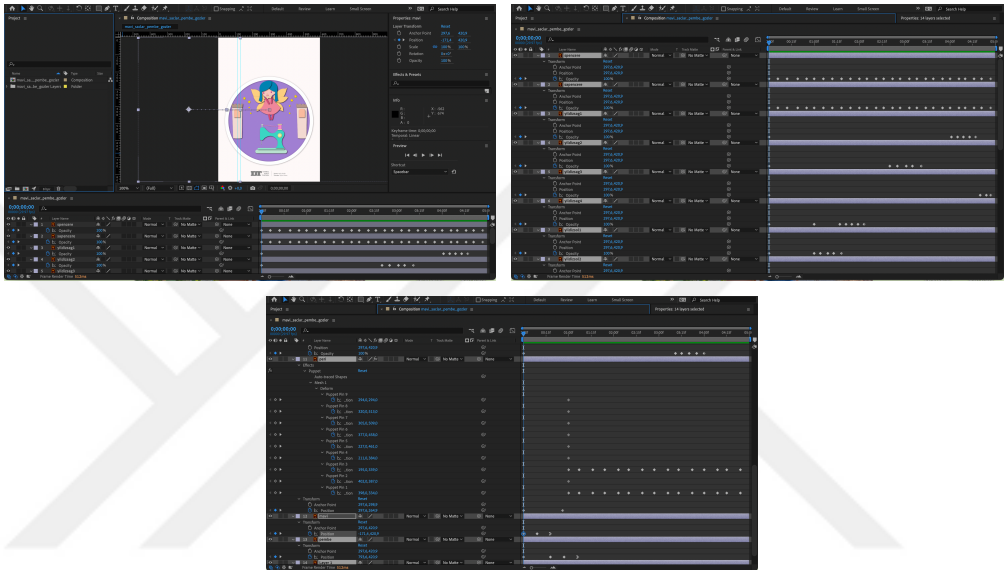
Şekil 104. Ayfer Demirel, "Mavi Saçlar Pembe Gözler"
Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 103). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Mavi Saçlar Pembe Gözler" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 104).

Şekil 105. Ayfer Demirel, "Mavi Saçlar Pembe Gözler" Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 106. Ayfer Demirel, "Mavi Saçlar Pembe Gözler" Hareketli Afişin Frameleri, 2024

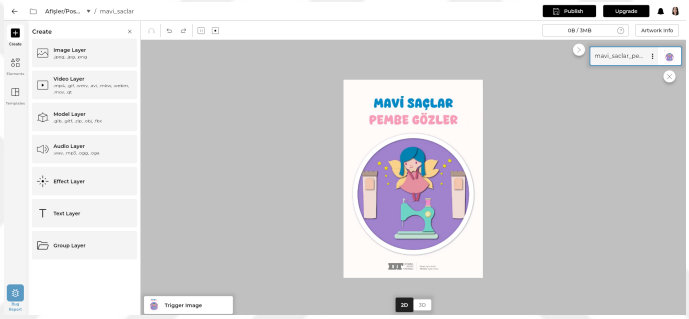


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli karakteri perinin, şatonun pencereleri, yıldızlar ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında: hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator

programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile soldan ve sağdan durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Peri imgesinin sağ ve sol kanadı (rigging) Puppet Position Pin Tool ile, konumu Transform'un Position özelliği ile yukarıdan aşağıya doğru getirilerek hareket ettirilmiştir. Transform'un Opacity özelliği ile yıldız imgelerine yok olup görünme işlemi, şatonun iki penceresine ise yanıp sönme görünümü yapılmıştır (Şekil 105). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 106).

Şekil 107. Ayfer Demirel, "Mavi Saçlar Pembe Gözler" Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Mavi Saçlar Pembe Gözler" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 107).

6.9. "Değiştirilmiş Çocuk" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.9.1. "Değiştirilmiş Çocuk" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Değiştirilmiş Çocuk
Oyun Türü: Çeviri Uyarlama Çocuk Oyunu
Oyunun Sezonu: 2008-2009
Oyunu Yazan: Selma Lagerlöff
Oyunu Çeviren: Nurgök Özkale
Oyunu Uyarlayan: Göran Tunström
Oyunu Yöneten (Reji): Özer Tunca

Oyunun Yaş Grubu: Belirtilmemiştir.

Oyunun Perdesi: Belirtilmemiştir

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: At, Çiftçinin Karısı, Hizmetçi-Yaşlı Kadın, Yanaşma, Anlatıcı ve Çocuk, Baykuş, Yaşlı Adam, Kedi-At, Çiftçi, Trol.

Oyunun Konusu: Çok çok uzak diyarlarda, yemyeşil bir orman köyünde yaşayan genç bir çift günü gelir güzel bir bebek sahibi olurlar. Ancak bu köyün arkasındaki mağaralarda, ormanın karanlık kuytularında çirkin, dev troller yaşamakta ve köy halkına korku salmaktadır.

Bir gün genç çiftimiz, dünya tatlısı bebeklerini de yanlarına alır ve ormanda bir gezintiye çıkar. Bu esnada başlarına küçük bir kaza gelir ve çıkan karışıklıkta bir anne trol, kendi çirkin bebeğini, çiftin güzel bebeği ile değiştirir. Anne ve baba eve döndüklerinde bebeklerinde bir tuhaflık olduğunu anlarlar. Pembe yanaklı, sarı saçlı bebekleri gitmiş yerine çalı gibi saçları olan, kara kuru bir bebek gelmiştir. Bu bebek mama yemez, süt içmez ve sürekli ağlar. Komşular ve yakınlar genç anne babaya trol bebeği ormana bırakıp, kendi bebeklerini bulmaları için sürekli baskı yapar. Baba da bu işi yapmak için yollar arar. Ancak tüm çatışmalara, tüm kavgalara rağmen anne yüreği dayanamaz, küçük çirkin bebeğe kıyamaz ve sonunda trol çaldığı bebeği geri verir. Çünkü bilir ki dünyaya gelen her canlı sevmeyi, sevilmeyi ve yaşamayı hak eder. Çocukların ve her yaştan çocuk kalanların kalplerini yumuşatacak olan "Değiştirilmiş Çocuk" ta bir yandan hayatın güzelliğini ve sevmenin değerini öğrenirken, diğer yandan da büyülü bir ormanda fantastik bir gezinti yapacağız.

Oyunun Metni:

> **Cadı:** Benim sevgili, küçük, tatlı pisipisim, ne kadar güzel şarkı söylüyorsun. Şimdi her şey çürürken, kış için yiyecek toplamalıyız. Nefis kocaman kurbağalar yiyeceksin. Bak bak ne varmış burada! Şunu bebeğin yanına sepete koyalım! İşte bak bir örümcek, bir tane daha, bir tane daha; bunlar akşam yemeği için. Benim tatlı küçük domuzcuğum! Sümüklüböcek ve küfleri salataya ayıralım. Bak, tatlıya koymaya bir solucan! Her şeyin en iyisini bulacağım sana. Bir avuç da karınca, hepsinin üstüne, ah benim sevgili, benim tatlı, benim… Şşşş!
> (Uzaklardan at kişnemeleri ve şakırtıları)
> Öööö! İnsanların seslerine benziyor. İğrenç!
> (Çiftçi ve karısı at sürerek yaklaşır)
> **Çiftçinin Karısı:** Ormanda ürkütücü bir uğultu var.
> **Çiftçi:** Atımı senin yanında sürüyorum. Korkma!
> **Çiftçinin Karısı:** Sanki her yerde göz görüyorum… Ve de eller.
> **Çiftçi:** Sen bebeğimizi sıkıca kollarında tut.

Çiftçinin Karısı: Sanki ağaçlar nefes alıyor gibi.
Çiftçi: Sonbaharda, ağaçlar nefes verir, canım. Yazdan sonra. Onlar da kendi hayatlarını yaşar. Biz nasıl yaşıyorsak.
Çiftçinin Karısı: Hava soğuyor.
Çiftçi: O zaman yazı hatırla, bebeğimizin doğduğu sabahı. Güneş…
Cadı: Bir insan çocuğu için amma yaygara koparıyorlar. Güneşmiş! Hah, biz güneşi sevmeyiz. Şu bohçaya baksam hiç de fena olmayacak gibi.
(Cadı eğilip dikkatlice bakar, atlar korkuyla irkilir. Çiftçinin karısı çığlık atar ve çocuğu düşürür. Atlar ve sürücüleri ormanda kaybolur. Çocuk yerde ağlayarak kalır.)
Cadı: Çocuğu düşürdü! Şunlar neye benziyormuş bir bakalım şim…
(Bebeğin üstüne eğilir) Ay ne iğrenç!..
(Çocuk ağlamayı kesip cadının siyah sakalına asılır)
İğrenç sabah güneşi gibi parlak bir cilt… Aha… Öyle sarı bir saç! Öööö! Öyle mavi… (Duraklar) Öyle mavi… (Parmaklarıyla çocuğun yüzüne dokunur)
Ağzı… Öyle pembe… Küçük elleri… Minicik ve tat… (“Tatlı” demeden önce keser) Yok yok!
(Sepetten kendi çocuğunu çıkarır, yanyana koyar. Çocuklar birbirlerine şaşırmış ve mutlu bakar)

Benim küçük pasaklı domuzcuğum, sen hala en güz…yok…evet!
Sen en güzel…Sen…
(Hıçkırıklarla sona eren bir böğürtü koparır)
Yoooo!..
Çiftçinin Karısı: (Uzaktan) Çocuğum!.. Çocuğumu düşürdüm!...
Çiftçi: (Atlara) Yavaş… yavaş… Brüüü!..
Cadı: (İnsan bebeği kapar, kendi bebeğine)
Yooo, günah kadar çirkinsin tatlım.
Çiftçi: Bak, işte aynı patika… Bebeği bulacağız. Ağlama.
(Cadı yaklaşan sesleri duyar, duraklar, ancak insan bebeğe daha doymamıştır. Kararını verir ve bebekle ormana kaçar)
(Çiftçi ve karısı girer, önce karısı, arkadan çiftçi ve atlar. Cadının bebeği çığlık çığlığa ağlar)
Çiftçinin Karısı: (Büyük bir rahatlamayla) Ah, yaşıyor!
Çiftçi: Sana demiştim.
Çiftçinin Karısı: Yaşıyorsun canım.
(Telaşla çömelip bebeğin üzerine eğilir. Uzun affalamış bir sessizlikten sonra, tekdüze bir sesle)
Benim çocuğumun iğne gibi sivri dişleri yoktu.
Benim çocuğumun diken gibi saçları yoktu.
Benim çocuğumun parmak yerine pençeleri yoktu.
Çiftçi: Ne diyorsun sen?
Çiftçinin Karısı: Diken gibi saçları yoktu. İğne gibi dişleri yoktu. (Çiftçi ona doğru bir adım atar)
Parmak yerine pençeleri yoktu.
Çiftçi: (Bebeği ondan alır, yere çömelir, üç kere tükürür, bebeği yere bırakarak)
Bu bizim çocuğumuz değil… Bizim değil.
Çiftçinin Karısı: Ne yapıyorsun çocukla?
Çiftçi: Bu bizim olamaz, duydun mu? Cadıların buna benzer şeyleri olur, bizim değil. Bizim değil!..
(Yüzü karısına dönük, diz çöker)

Aşkım. Bu şey…"Değiştirilmiş". Cadılar, atlarımız ürktüğünde, harekete geçti. Böyle olmuş olmalı. Bebeğimizi çaldılar yerine bu şeyi bıraktılar. Böyle… Böyle oldu.

Şekil 108. "Değiştirilmiş Çocuk" Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2008-2009 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

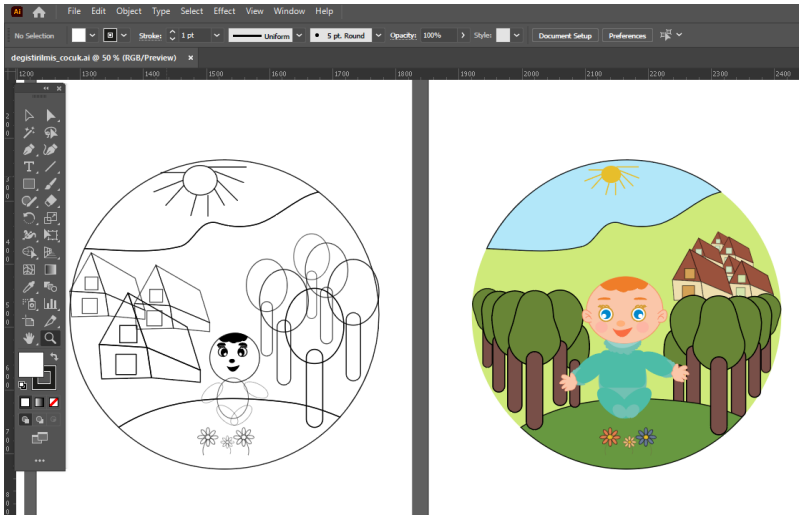
"Değiştirilmiş Çocuk" isimli çocuk oyununun yaş grubu bilgisi; mevcut afişte, Devlet Tiyatroları resmî web sitesinde ve oyun metninde bulunmamaktadır. Gelişimsel düzeyine göre değerlendirildiğinde bu oyun ve afişinin belirli bir yaş grubu çocuklara göre olduğu anlaşılmaktadır. Çocuk, yetişkinin küçük bir modeli değildir ve çocuğun kendine özgü bir dönemi vardır. Bu gelişimsel süreçlere çocukluk dönemi denir. Matbaanın bulunmasından sonra çocukluk dönemleri; okul öncesi (0-6 yaş) ve okul sonrası (7-11 yaş) olarak ikiye ayrılmaktadır (Nas, 2004: 390). Bu tiyatro oyunu; cadı karakterin bebeği ile çiftçi bir ailenin bebeğinin bir kaza sonucu yer değiştirilmesi ile başlayan bir hikâyeyi anlatmaktadır. Oyunun konusu ve metni incelendiğinde ürkütücü durumlar olduğu görülmüştür. Örneğin; oyunda cadının bebeğinin örümcek, solucan, küf, sümüklü böcek vb. günlük hayatta bir insanın yemediği yiyecekleri yemesidir. Bu da okul öncesi çocuklara uygun bir oyun olmadığını göstermektedir. Nas'a (2004) göre 0-6 yaş grubu okul öncesi dönem çocukları nesnelere canlılık yükleyebilmektedirler. Bu durum animizm olarak ifade edilir. Çocuğun denizde batan gemi için, denizin canı acır mı demesi bu animizme örnektir. Bunun yanı sıra oyuncak bez bebekte çocuk için canlıdır. Bez bebekle çocuk konuşur, onu besler ve uyutur.

İllüstrasyon tekniği kullanılan afişte (Şekil 108) bir çiftçi aile ve cadı imgesinin seçimi oyunun içeriğine uygundur. Afişte oyunun içeriğini yansıtan ürpertici etkisi verebilecek renkler tercih edilmiştir. Renklerin insanlar üzerinde psikolojik etkisi önemlidir. Bir tasarım içerisinde tercih edilen renk; izleyicide tedirgin edici, rahatlatıcı, endişe yaratan, korku veren, heyecanlandıran, dinlendiren, içini karartan, ümit verici, sıcaklık ve serinlik duygusu gibi duyguları verebilir. Grafik tasarımda renk elemanın bu psikolojik etkisi göz önünde bulundurularak çalışmalar yapılmaktadır (Özol, 2012: 185). Afişin karanlık renk tonlarında olması ve korkutucu bir cadı imgesi görünümü çocukları mutlu etmemektedir. Çocuklar korku duygularını; koyu renkler, korkunç sahneler, kara bulutlarla resimlerken huzurlu ve mutlu çocuklar ise; sarı güneş, evler, gülen yüzler, hayvanlar çizer. Dört yaşından itibaren çocukların yaptıkları resimler genelde bu şekildedir (Preuschoff, 1998: 87).

Goldberg'e (2008) göre; 7-9 yaş grubu çocukların ilgilendikleri konular; peri masalları, mitler, fabllar, hayvan hikâyeleri, yabancı ülkelerdir. Okuma yazmayı bilen bu yaş grubundaki çocuklar için hem tipografik ve hem de görsel unsur önemlidir. Bu oyunun konusunun 7-9 yaş grubuna göre olduğu görülmektedir. Afişte tipografik unsurlar; tırnaklı ve el yazısı stili olarak tercih edildiği gözlenmektedir. Araştırmalara göre; çocuklara yönelik yazı karakterlerinin modern görünümlü serifsiz yazı karakterlerinin uygun olacağıdır.

6.9.2. "Değiştirilmiş Çocuk" Afişi Tasarım Süreci

Şekil 109. Ayfer Demirel, "Değiştirilmiş Çocuk"
Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Oyunun konusu ve içeriğinden esinlenerek önemli imgeler; bebek, ev, orman yuvarlak içerisinde eskizlenerek formlar oluşturularak orantı ve görsel hiyerarşisi de düzenlenmiştir. Çocuk izleyici kitlesinin görsel algısına göre formlar biçimlendirilerek renklendirilmeleri yapılmıştır. Çizimler Adobe Ilustrator programının Pen Tool, geometrik formlar, Reflect Tool, Pathfinder özellikleri ile imgelenmiştir. Oyundaki çocuk karakterinin formu ve detay karakteristik özellikleri oyun metni dikkate alınarak hayali olarak çizilmiştir (Şekil 109).

Şekil 110. Ayfer Demirel, "Değiştirilmiş Çocuk"
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 111. Ayfer Demirel, "Değiştirilmiş Çocuk" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024

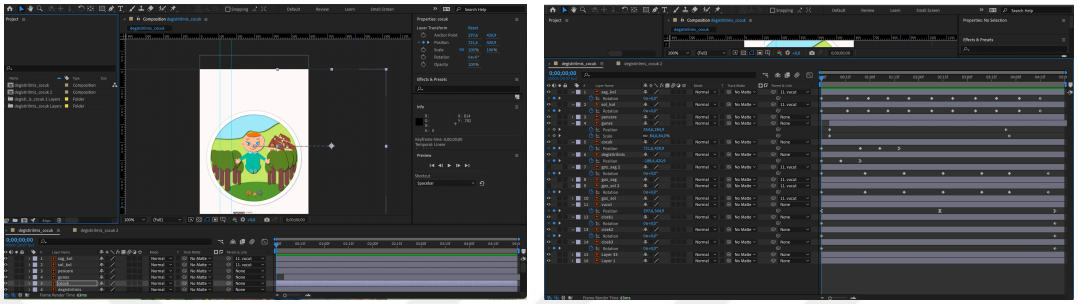


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine

uygulanmıştır (Şekil 110). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu uygulamalardan sonra "Değiştirilmiş Çocuk" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 111).

Şekil 112. Ayfer Demirel, "Değiştirilmiş Çocuk"
Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 113. Ayfer Demirel, "Değiştirilmiş Çocuk"
Hareketli Afişin Frameleri, 2024

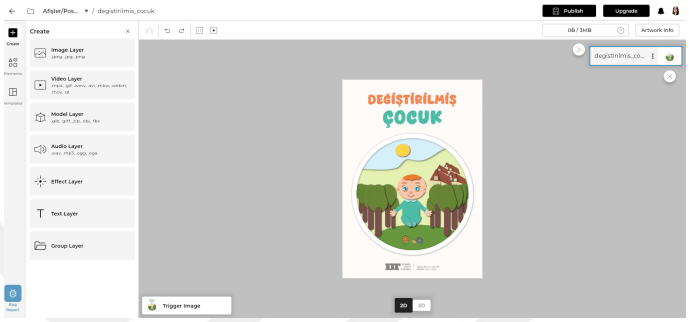


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli karakteri çocuk, çiçekler, güneş ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgelerin ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile soldan ve sağdan durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Çocuk imgesinin sol ve sağ kolunun pivot noktası omuz kısmı olarak (merkez noktası) Anchor Point aracı ile belirlendikten sonra, Transform'un Rotate özelliği ile yukarıdan aşağıya doğru hareketlendirilmiştir. Vücut

layerı Transform'un Position özelliği ile yukarıdan aşağıya doğru getirilerek hareket işlemi yapılmıştır. Vücut layerına bağlantısı yapılan kolların da aşağıya doğru gitme işlemi de sağlanmıştır. Afişteki üç çiçeğin, Transform'un Rotate özelliği ile sağ ve sola döndürme hareketi yapılmıştır. Güneş imgesi Transform'un Position ve Scale özelliği ile afişte belirlenen konumuna büyütülerek getirilmiştir (Şekil 112). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 113).

Şekil 114. Ayfer Demirel, "Değiştirilmiş Çocuk" Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Değiştirilmiş Çocuk" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 114).

6.10. "Ben Bir Kurbağayım" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.10.1. "Ben Bir Kurbağayım" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Ben Bir Kurbağayım
Oyun Türü: Çeviri Çocuk Oyunu
Oyunun Sezonu: 2009-2010
Oyunu Yazan: Brigitte Sanner
Oyunu Çeviren: Hale Kuntay
Oyunu Yöneten (Reji): Saydam Yeniay
Oyunun Yaş Grubu: 07-12 yaş
Oyunun Perdesi: Belirtilmemiştir
Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php
Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Prens Popovo, Babası Kral Suminski, Aliya, Tiyatro Müdürü, Titiz Hanım, Cadı, Çiçek, Papatya.

Oyunun Konusu: Prens Popova kendine bir eş aramaktadır ve onun şarkıları ile dans etmeyi seven Aliya'ya aşık olur. Birbirlerini seven iki gencin birlikte olmasına engel olmak isteyen cadı, prensi bir kurbağaya çevirir.

Oyunun Metni:

Tiyatro Müdürü: Prens Popovo büyük bir opera sanatçısı olmak istiyor. Bunun için de sabahtan akşama kadar egzersiz yapıyor. (dans edeni görür) İşte bu da Aliya. Prens ne zaman şarkıya başlarsa, Aliya'da yavaşça evinden kaçıp gelir ve dans eder. Ama Aliya'nın çok huysuz bir annesi var. Adı: Titiz hanım! Onu da tanıyacaksınız, tanıyacaksınız. (Sahne arkasından sesler)
Kral: Yeter artık! Sus! Kes sesini!
Tiyatro Müdürü: Bu bağıran kral. Oğlunun şarkı söylemesine çok kızar. Şarkı demiyor, bağırıntı, diyor. Duymak istemiyormuş!
Kral: Sus diyorum sana! Sinirim bozuluyor…yetti artık!
Durmadan Do Mi Fa… Do Mi Fa… sabahtan akşama kadar, çekemem efendim! Ben yaşlandım!
(Tam o ara sahneye giren Prens, annenin Aliya'ya tokat attığını görür.)
Prens: Olmaz!!! Küçük bir kız çocuk dövülmez! Çekilin, dokunmayın bu kıza . Yoksa ben yapacağımı bilirim…
Titiz: N'aparmışın? N'aparmışın? N'aparmışın ha?
Prens: Avazım çıktığı kadar şarkı söyleriiiiiiiim.
Titiz: Ay bir sanatçı!
Aliya: (Arkası dönüktür, hıçkırarak onlara döner. Canı acımıştır.)
Prens Popovo!
Titiz: Ne prensi yahu, o bir sokak şarkıcısı!
(Prens ile Aliya şaşkınlık içinde büyülenmiş gibi birbirlerinin gözlerine bakmaktadırlar)
Prens: (Sihirli flütten söyler)
Bu kız ne kadar da güzel
Görmedim bugüne dek böylesini
Hissediyorum, his ediyorum bu kutsal yaratık gibi…….
Cadı: Tek başıma yaşamaktan bıktım usandım. Baksanıza, Prens de kendine bir eş arıyormuş! Yani beni alsa fena mı olur? İşte, orada yatıyor. Benim sihirim altında derin bir uykuya daldı. Ay, ne kadar da yakışıklı! (İyice prensin üzerine eğilir. İçtenlikle sırıtır. Pek beğenmiştir.)
Aman tırnaklar da pek temiz! Burun da silinmiş!
Azıcık pantolonu tozlu ve buruşuk. Ama pek yakışıklı.
Söylediği şarkılardan da güzel. İnanın kalbim sıkıştı.
Birden sevdalandım ben bu Prense.
Uyu sen, uyu prensim
Yakında sen artık benimsin
Düşlerinde göreceksin hep beni
Kazanacağım böylece senin kalbini.
(Cadı onu öper)
Prens: (Uykusunda) Aliya!
(Cadı ikisinin arasına sıçrayarak girer)

Cadı: Hokus Pokus. (Prens sahneden dışarı fırlar)
Hokus Pokus İbikus (Aliya sahneden dışarı fırlar)
Patata ratata çatata çok uzakta.
Prens benimdir, benim, Aliya çatlasa da patlasa da
Aliya başının çaresine baksın!
Hokus Pokus n'olacaksa olsun!
Aliya: (Dışardan) Prens Popovo!
Cadı: İşte elimde sihirli sopa çok uygundur benim kafama…
Prens: (Dışardan) Aliya!
Cadı: Hokus Pokus hokus pokus
Titrete titrete titrete
N'olacaksa olsun diye.
Prens Popovo, çabuk buraya, yerine!
(Prens sahnenin ortasına atlar)
Cadı: Yılan zehiri, cadı kazanı
Sinek pisliği, kurbağa bacağı,
Yarasa gözü, kurumuş çöven otu
Şimdi ben seni…seni…seni
Bilirim ne şekilde sokacağımı…
Artık olacaksın sen bir kurbağ!
Aliya: (Dışardan) Prens Popovo kayboldun mu acaba?
(Bir patlama! Karanlık)
Prens: Vrak!
Beethooven'in beşinci senfonisi, ilk Fermate'ye kadar kurbağa sesiyle verilir. Davullar!
(Prens neşeli hoplayarak sahneye gelir. Peşinden de şaşkın bir Aliya)
Prens: Aliyacağım, çok üzgünüm, şimdi sen de benim yüzümden bir….
Aliya: Elden ne gelir ki….
Prens: Böyle olmasını gerçekten istemiyordum…
Aliye: N'apalım..? O kadar da kötü sayılmaz.
Prens: Kötü sayılmaz mı?
Aliya: Sayılmaz ya! Önemli olan birbirimizi sevmemiz.
Prens: Haklısın Aliya. Önemli olan birbirimizi sevmemiz.
Cadı: Bu durumu hiç beğenmedim. Hokus pokus ibikus!
Ne var durmadan koklaşacak..? Öpüşecek..? Kurbağların Öpüşmesi..! Öö midem bulandı! Vıcık vıcık! Siz hiç kurbağa öptünüz mü? Öööööö! Hiç anlayamıyorum. Düşünmem gerek! Durun, bir çıkar yol bulmalıyım..? Kurbağaları kim sevmez…? Söyleyin hangi hayvan sevmez..? (İzleyici çocuklara sormaktadır) Başka türlü soracağım…hangi hayvan kurbağa yer? (sorar) Sence hangisi..? Sen ne dersin..? Tamam, leylekler! Evet, haklısınız, leylekler kurbağa yemeye bayılırlar!
(kulisten bir şey alır gelir)
Bu benim sihirli topum! Nasıl? Şimdi şu iğrenç kurbağaları bulmalıyım….. o da nesi..? Aliya'nın kucağında çamurdan bir bebek! Bakamıyorum, o kadar çirkin bir görüntü! Ay gene koklaşıyorlar. Yoooo, yeter artık. Fazla ileri gittiler. Ben bu işe burada bir son vereceğim. Bir koklaşma, bir öpüşmedir gidiyor. Kurbağaların öpüşmesi! Ööööööö!
Hokus Pokus İbikus
Bunlara bakıp bakıp
Kus kusabildiğin kadar, kus!
Aliya seni kurtarıyorum ben

İğrenç bir kurbağa olmaktan!
Olacaksın bundan böyle bir leylek,
Unutacaksın prensi, tanımayacaksın
Hap diye yutacaksın mama diyerek
Hokus pokus ibikus
(Yürek parçalayıcı bir Vrak sesi ve hemen arkasından leylek gagası takırtı sesleri)
(Cadı, kendinden memnun, pis pis gülerek sahneden çıkar.)
Cadı: Şimdi ikisini rahat bırakacağım.
Bundan böyle birer insan olarak yaşamalarını sağlayacağım.
Prens bir erkek olarak
Aliya da bir kadın olarak
Hayat arkadaşı olarak
Anlaşılan, birbirini sevenlere Cadılar bile dokunamaz, işte gördünüz.
Güçlüklere göğüs germektir esas.
İşte onlara kimse kötülük yapamaz!

Şekil 115. "Ben Bir Kurbağayım" Afiş Tasarımı



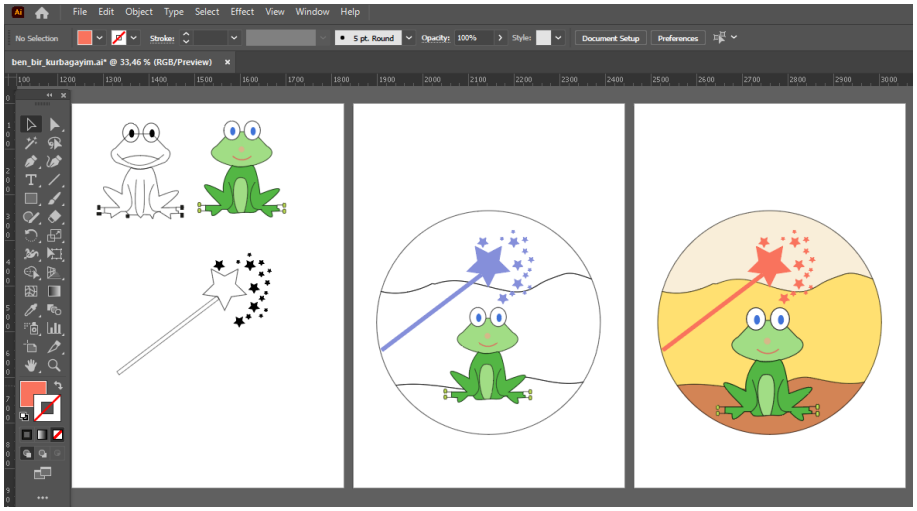
Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2009-2010 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

"Ben Bir Kurbağayım" çocuk oyununun konusu ve metnine göre; bir peri masalı hikâyesidir. Bir prens ve Aliye karakterinin birbirine aşık olması ve bunları ayırmak isteyen bir cadının hikâyesini anlatır. Cadı, prens ve Aliye karakterlerini ayırmak için türlü türlü yollar dener. En dikkat çeken prensin ve diğer karakterlerin kurbağaya dönüşmesidir. Oyunun hikâyesinin akışında kurbağa imgesi ana karakter olarak ön plana çıkmaktadır. Bu oyunun afişinde (Şekil 115) görsel unsurlar prens, cadı ve kurbağa tercih edilmiştir. "Ben Bir Kurbağayım" isimli çocuk oyununun izleyici kitlesi 7-12 yaş grubu olarak belirtilmiştir. Araştırmalara göre 7-9 yaş grubu çocuklar peri masallarına ilgi duyarlar. Bu imgeler oyunun içeriğine ve özellikle 7-9 yaş grubu izleyici kitlesi için uygundur.

Tasarımda görsel hiyerarşinin oluşması için; renk, büyüklük, tipografi, imaj (fotoğraf, illüstrasyon, diagram), açıklık, koyuluk vb. elemanlarının amacına uygun organize edilmesi gerekmektedir (Uçar, 2016: 154). Afişteki görsel unsurların illüstrasyon çizim stilleri birbirinden farklıdır. Özellikle kurbağa çizimi diğer iki imge olan cadı ve prensten farklıdır. Bu da afişte ortak bir tasarım dili olmadığını göstermektedir. Bu üç görsel unsurların büyükleri birbirine yakın oranda düzenlendiği görülmektedir. Afişte görsel hiyerarşi düzeni ile birden fazla illüstrasyon imgesinin vurgulanmak istendiğini gözlenmektedir. Bu durum afişte iletilmek istenen mesajın izleyici tarafından zor algılanmasını sağlar. Kompozisyonda bütünlüğü sağlayan elemanlar arasında en etkili olan dominanttır. Bu dominant eleman diğerlerine göre; biçim, konum, renk bakımından egemen olan elemandır (Balcı ve Say 2005:43). Görsel hiyerarşi düzeninden sonra tipografik unsurlar incelendiğinde; oyunun ismi beyaz zemin siyah renk yazı karakteri üzerinden, tırnaksız bir stil ile vurgulanmıştır. Tipografik unsur ve arka plan ilişkisi ile kontrast oluşturularak, yazı karakterinin okunabilir olduğu görülmektedir. Fakat tipografinin oranının da görsel unsurlara yakın büyüklükte olması afişin mesajının iletilmesini zorlaştırmaktadır.

6.10.2. "Ben Bir Kurbağayım" Afişi Tasarım Süreci

Şekil 116. Ayfer Demirel, "Ben Bir Kurbağayım"
Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Bu oyunda sihir ve kurbağa; oyunun konusu, içeriği ve adı ile ilişkilidir. Bu bilgiler doğrultusunda oyunu yansıtan imgeler hayali olarak karakterize edilmiştir. Kurbağa ve sihirli denek çizimi

Adobe Illustrator programının Pen Tool ve geometrik araçları ile karakterize edilmiştir. Formların yatay ya da dikeyde ayna görüntüsü alınarak (Reflect Tool) biçimlendirilmiştir. Kurbağanın rengi günlük hayatta bilinen yeşil ton göstergesinden esinlenilmiştir. Sihir imgesi diktörtgen ve yıldız formundan, çocukların sevebileceği renk tonunda biçimlendirilmiştir. Oyunun hikâyesinin geçtiği mekândan esinlenerek afişin yuvarlak içerisindeki çizimleri yapılmış ve ona göre renklendirilerek orantı ve görsel hiyerarşisi düzenlenmiştir (Şekil 116).

Şekil 117. Ayfer Demirel, "Ben Bir Kurbağayım"
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 118. Ayfer Demirel, "Ben Bir Kurbağayım" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024

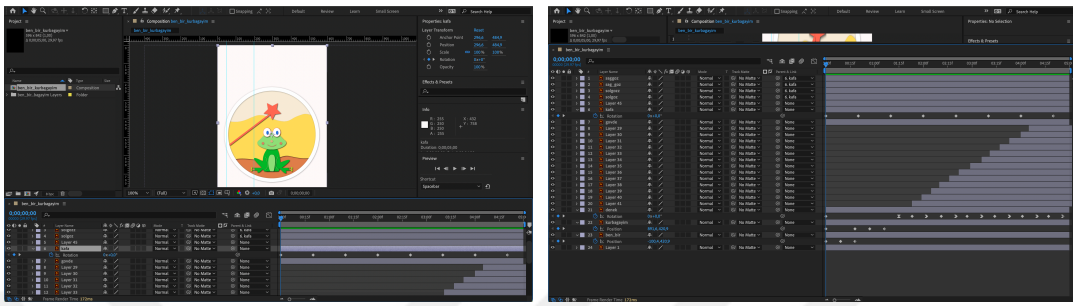


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine

uygulanmıştır (Şekil 117). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Ben Bir Kurbağayım" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 118).

Şekil 119. Ayfer Demirel, "Ben Bir Kurbağayım"
Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 120. Ayfer Demirel, "Ben Bir Kurbağayım"
Hareketli Afişin Frameleri, 2024

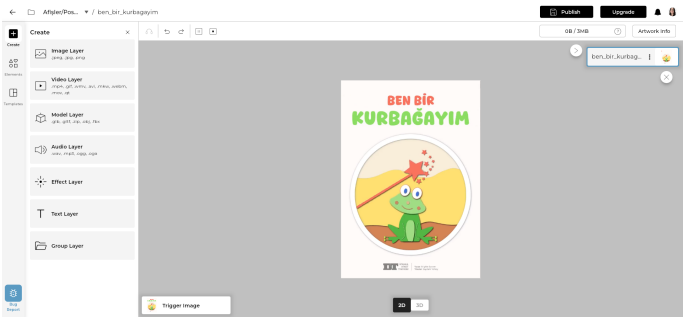


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli karakteri kurbağa, denek, yıldızlar ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile soldan ve sağdan durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Denek imgesi yukarıdan aşağıya doğru Transform'un Rotate özelliği ile hareketlendirilmiştir. Bu hareketin keyframelerine Easy Ease, Easy Ease in özelliği uygulanmıştır. Denek yukarıdan aşağıya doğru hareket ederken, yıldız imgeleri belirlenen bir sıra düzenine göre sahnede görünme işlemi yapılmıştır. Kafa imgesinin pivot noktası (merkez noktası)

Anchor Point aracı ile ayarlandıktan sonra sağ ve sol yukarıya doğru Transform'un Rotate özelliği ile döndürülmüştür (Şekil 119). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 120).

Şekil 121. Ayfer Demirel, "Ben Bir Kurbağayım" Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Ben Bir Kurbağayım" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 121).

6.11. "Suçlu Avcısı Sam Smith" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.11.1. "Suçlu Avcısı Sam Smith" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Suçlu Avcısı Sam Smith

Oyun Türü: Çeviri Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2010-2011

Oyunu Yazan: Pat Hutchins

Oyunu Çeviren: Hale Kuntay

Oyunu Yöneten (Reji): Elif Erdal

Oyunun Yaş Grubu: 8 yaş üzeri

Oyunun Perdesi: Belirtilmemiştir

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Sam Smith (Araştırmacı Gazeteci), Kız (Cat, Kız Okur), Roksi (Roxie, Şarkıcı), Belediye Reisi Bayan (Mayor), Rikardo (Ricardo, Gece Kulübü Sahibi), Mama (Rikardo'nun Annesi), Süslü (Suits, Gece Kulübünün Kapı Görevlisi), Koca Oğlan (Big Boy, Güvenlik Görevlisi), Fred (Editör, Gazete Müdürü),

Cani O (Johnny O, Gangster), Birinci Sarhoş, İkinci Sarhoş, Mari (Marie, Roksi'nin Kız Kardeşi), Gazeteci çocuk, Birkaç Güvenlik Görevlisi.

Oyunun Metni:

Mama: Şimdi ben ağzımı, her şey yolunda mı değil mi anlaşılacak! Açıklanması gereken çok şey var! Haftada 5000 dolar kime gidiyor???...
Kız: (okur) Rikardo içini çekerek annesinden uzaklaştı. Sam içeri girdi.
Sam: Herkes selam! Çok şıksın Süslü! Hazır mısın Roksi? Hey – Ne oluyor burada? Sen iyi misin?
Roksi: Ben iyiyim Sam. Ama karnım acıktı.
Sam: Vay be! Şaştım! Roksi'yle kahvaltı edebilmek için kaç kez uğraştım. Ama olmadı. Bu güzel Bayan her zaman koşa koşa evine gitmek ister. Kararını değiştirmeden hemen gidelim. Cennetin bu yanında en iyi yağda yumurtayı benden başka kimse yapamaz. Hoşça kalın!
(Herkes birbirine "hoşça kal" der. Sam elindeki gazeteyi yatağa bırakır. Sam ve Roksi çıkarlar.)
Kız: (okur) Roksi ve Sam gittikten sonra, Mama Rikardo'yu ofise doğru iter. Süslü ve Koca Oğlan kapının başında sabırsızlıkla bekliyorlar. Kulüp kapandığı zamanki görevleri Mama'yı eve götürmekti. Mama'nın Rikardo'yu azarlarken dalga dalga yükselen sesi duyulur.
(Rikardo, iki eliyle kulaklarını tıkayarak ofisten fırlar. Mama peşindedir.)
Mama: Cani O!
Koca Oğlan ve Süslü: Cani O???
Kız: (okur) Mama, Süslü ve Koca Oğlan'a döndü, defteri ile de Rikardo'nun karnına vurdu.
Mama: Evet, yanlış duymadınız! Benim oğlan Cani O'nun eline haftada 5000 dolar sayıyor! Ek güvenlik içinmiş. Alçak, hırsız gangster! Yahu, Sam yıllardır onu içeri attırmaya çalışıyor. Bu işi mutlaka Sam'a anlatacaksın Rikardo!
Süslü: Cani O bundan hiç hoşlanmayacak!
Koca Oğlan: Hem de hiç!
Mama: (Süslü ve Koca Oğlan'a) Haydi çocuklari beni eve götürün. Biraz kafa çalıştırmalıyım. (Mama, Rikardo'ya işaret parmağını sallar.) Senin de kafa çalıştırman gerek oğul!
Kız: (Okur) Roksi çantasını aldı ve Rikardo dönmeden dışarı fırladı. (Roksi çıkar.) Rikardo elinde kahve ve kekle girerken Cani O da ofisten kabadayı gibi yürüyerek çıkar. (Rikardo ve Cani O sahnededirler)
Cani O: Bu sana şaka gibi gelebilir ama keki yiyemeyeceğim, iştahım kapandı. İşlerim var. İyi günler Rikardo.
Kız: (okur) Cani O kapıdan çıkınca, Rikardo içini çeker ve kahve ile keki çöp tenekesine atar. Ofisi kilitler ve çıkar. (Rikardo çıkar. Bir saatin alarm sesi duyulur) Kısım Altı: Alarm çalınca, Sam yataktan fırladı. O ara Belediye Başkanı'nın konuşmasını hatırladı. Not defterini ve Basın Kartını almak için çekmeceye gitti.
(Sam girer ve çekmeceyi karıştırır. Kız kitabı bırakır. Sam ona bakar.)
Sam: Günaydın. Ufaklık! Hey – Basın Kartımı bulamıyorum. Dün akşam Roksi ile gitmeden önce buraya bırakmıştım. Sanki yer yarılmış, yok olmuş! Belediye Başkanı'nın konuşmasına kartsız sokmazlar.
(Kız sessiz kalır. Sam aramaya devam eder. Sam ona bakar.)
Sam: Senden ne haberler Kat? Neden sesin çıkmıyor?
Kız: Şeyyy! Yok bir şey!

Sam: Ne demek "şeyyy yok bir şey"? Bu "Şeyyy! Var bir şey!" demektir. Neler oluyor ufaklık?
Kız: Yani şeyyy! Bilmem ki… Şey! Aslında ben Roksi'yi çok severim ama…..!
Sam: Neler oluyor, Kat? Onu ben de çok severim. Söyle ufaklık, söyle, neler oluyor? Kartımı Roksi aldı değil mi? Sen de onu gördün, gördün, değil mi? Söyle! (Kız cevap vermez, sadece önüne bakar.)Sessizliğini "Evet" olarak algılıyorum. Roksi'nin tutarsız hareketlerini şimdi anlıyorum. Ama neden Kat? Basım kartım onun ne işine yarar? Anlamadım gitti!
Kız: Belki de alması için zorlanmıştır.
Sam: Onu ben hemen anlarım. Sen okumana devam et, ufaklık!
Kız: (okur) Kısım Yedi: Sam bir taksiye atlayıp Roksi'nin oturduğu yere gitti. Onu kaç kez buraya getirmişti ama bir kez bile içeriye alınmamıştı. Apartmanı şehrin ucuz, ve merkezden uzak eski bir binası. Sam, Roksi'nin Stork Kulübü'ndeki işi neden kabul etmediğini bir türlü anlamamıştır. O zaman doğru dürüst bir yerde yaşayabilirdi. Sam Roksi'nin oturduğu daireyi buldu… 6B Roksi Manon. Zile bastı. (Roksi ve Mari sahneye girer.) Sam, güvenlik sürgülerin çekildiğini, kilitlerin açıldığını duydu.
Roksi'nin yüzü kapı aralığında göründü. Sam'ı görünce nefesi kesildi ama kapıyı açtı. Yanında küçük bir kız çocuk duruyordu.
(Sam odaya girer ve küçük kızı selamlar.)
Sam: Merhaba! (Roksi'ye döner.) Kızın mı?
Roksi: Hayır! Mari benim kız kardeşim.
(Sam Roksi'yi elinden tutar ve onu yatağın kenarına oturtur.)
Sam: Roksi neden bu gizemler? Seni anlayamıyorum. Bana itimat edebilirsin. Neden Mari'den hiç söz etmedin? Ve neden Basın Kartımı aldın? Sana kızmadım Roksi. Sadece sana yardım etmek istiyorum. Bir şeye bulaştıysan, yalvarırım bana anlat!.
(Roksi derin bir nefes alır, Mari onun yanına gider.)
Roksi: Mari ve ben, yasa dışı kaçak bir göçmeniz! Burada kalmaya hakkımız yok. Her an sınır dışı edilebiliriz. Bu nedenle Rikardo'nun yerinde çalışmayı yeğledim. Stork Kulübü için çalışma izni gerek! Rikardo böyle şeyler aramıyor. Belgelerimiz olmadığı için, Mari de okula gidemiyor. Bir özel öğretmen her gün eve geliyor. Kimse de bir şey sormuyor.
Sam: Zavallı Roksi! İşten hemen eve neden koştuğunu şimdi anlıyorum. Mari'yle beraber olmak için.
Roksi: Aileme memlekete ancak Generaller idareden düşürülünce döneceğime söz verdim. Bu da benden çok Mari'nin güvenliği için! Oh! Sam! Kartını almakla çok kötü bir şey yaptım. Cani O denen biri Rikardo aracılığı ile yapmamı istedi… olmazsa beni ele vermekle korkuttu.
(Sam telaşla ayağa fırlar)
Sam: Cani O!
Roksi: Rikardo, Cani O'nun Süslü'ye bir şaka yapacağını söyledi. Kendini bir moda dergisinin muhabiri olarak tanıtıp bir konuşma yapacakmış. Bu nedenle Basın Kartını istiyordu.
Sam: Eğer ortada bir şaka varsa o da bana yapılmakta! (Sam saatine bakar.) Roksi. Bu çok, ama çok önemli! Cani O ile ilgili başka bir konuşma duydun mu?
Roksi: Ona kartı verdikten sonra çantamı orda unutmuşum. Almaya gittiğim zaman o ofiste telefonla konuşuyordu. Keşke hatırlayabilsem. Öyle sıkılmıştım ki…terasla ilgili bir şeydi.
Sam: Haydi Roksi! Geç olmadan düşünmeye çalış!

Roksi: Beni anla, Sam ama hatırlayamıyorum.
(Kız kitabın sayfalarını çevirir ve okur.)
Kız: (okur) Bekleyin! Evet! "He! Üçüncü kat. Terasta. Nerde olduğunu biliyorsun. Her şey hazırlandı. Onun için paniğe kapılma. Araba 34'üncü sokakla 3'üncü caddenin köşesinde olacak. Bana bak! Unutma! Onu on geçe……ATEŞ!"
(Sam saatine bakarak kapıya koşarken)
Sam: Teşekkürler ufaklık! Sen okumaya devam et. Az zamanımız kaldı.(çıkar)
(Roksi ve Mari çıkar. Kız kitabı alır ve okumaya başlar.)
Kız: (okur) Kısım Sekiz: Sam, takside şoföre hızlı gitmesini söylerken bir plan kurmaya çalışır. "Belediye Başkanı merkez binasında bir konuşma yapacaktı. Başkan terasta iken kolay bir hedef olabilirdi. Çalınmış bir Basın Kartı ile konuşma salonuna girmek çok kolaydı. Karttaki resmi de değiştirmek ise çok basit idi! Yalnız salona bir silahla girmek olanaksızdı. Silah büyük olasılıkla terasta bir yere önceden saklanmıştır. Polise haber vermenin bir anlamı yoktu. Onu düşündüren ve beynini kemiren şüphe, Polis Şefinin de bu planının içinde olmasıydı. Bu nedenle tek başına hareket etmeliydi. Hem de bir an önce!" Saat on'a yaklaşıyordu. Konuşma başlamadan biraz önce Sam taksiden fırladı. (Güvenlik görevlileri bir grup gazeteciye eşlik eder. Belediye Başkanı yanındaki memurlarla sahneye girer. Bir gazeteci gruptan ayrılır) Başkan merkez binasına girer, mikrofonlarla dolu masaya yaklaşır.
Belediye Başkanı: Bayanlar ve Baylar, toplantıya geldiğiniz için sizlere teşekkür ederim. Hepinizin bildiği gibi, ben bu şehirde doğdum, tahsilimi bu şehirde yaptım ve görev yapmaktan her zaman onurlandığım bu şehrin Belediye Başkanlığına da yeni atandım. Şehrimizle gurur duyuyorum ve bu gururum da her bakımdan devamını istiyorum. Bu nedenle sizleri davet ettim. Son birkaç ay içinde görevli arkadaşlarımız, aranızdaki araştırmacı gazetecilerin de yardımıyla, son derece rahatsız edici gerçekleri ortaya çıkardı. Suç örgütleri aramızda dolanmakta! Zorbalık ve gasp onların imanı, korkutmak ise onların silahıdır. Ben, hiçbir şeyden korkmamayı öğretilerek büyüdüm. Şimdi sayın bayanlar ve baylar, bu kötü işlere meraklı örgüte bulaşmış bazı kişilerin isimlerini önümüzdeki günlerde açıklayacağım.
(Başkan bir liste eline alır. Herkesin nefesi tutulmuştur. Bu ara bir gürültü ve karışıklık olur.)
Kız: (okur) Başkanın listeyi eline aldığı an, Sam iki emniyet görevlisiyle ümitsiz bir şekilde çekişmektedir. Nasıl bir kuvvet bulup onlardan kurtuldu ve odaya daldı ve Belediye Başkanına saldırdı. İkisi yere düştüğü anda bir Silah sesi! Silahtan çıkan kurşun Belediye Başkanının az önce durduğu yerin duvarına çarptı. Bir asansör kapısı kapandı. Herkes dehşetle üçüncü kata baktı. Sam bu kargaşaya rağmen sesini duyurdu. Asansöre doğru koşan, silahlarını çekmiş emniyet görevlilerine bağırdı.

Şekil 122. "Suçlu Avcısı Sam Smith" Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2010-2011 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

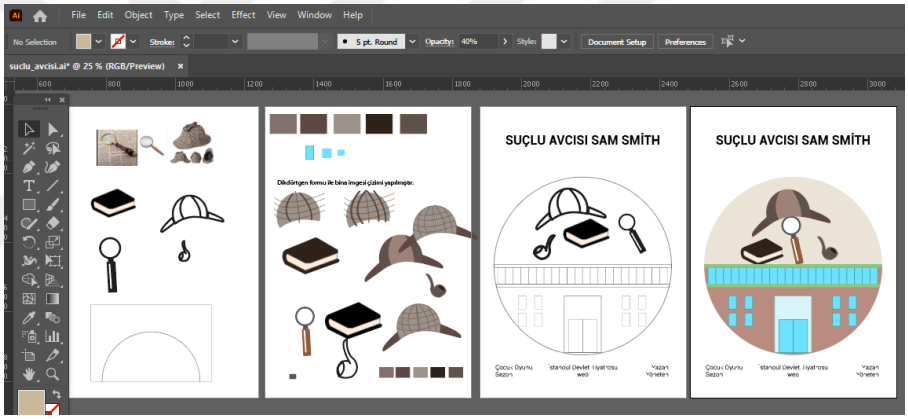
"Suçlu Avcısı Sam Smith" isimli tiyatro oyununun konusu; hasta bir kız çocuğunun bir kitabı okumaya başlamasıyla canlanan karakterlerin maceralı hikâyesidir. Hikâyede önemli karakter Sam Smith, araştırmacı gazetecidir. Bu karakter suçlularla mücadele eder. Bu çocuk tiyatro oyunun izleyici kitlesi 8 yaş ve üzeri olarak belirtilmiştir. Araştırmalara göre bu yaş grubunun üzerindeki çocuklar; macera, gizem vb konulara ve kahraman karakterlere ilgi duyar. Oyunun afişinde (Şekil 122) illüstrasyon tekniği ile çizilmiş olayları araştıran dedektif görünümlü bir erkek imgesi vardır. Bu imgenin şapkasının yanında basın sözcüğü bulunmaktadır. Tipografik unsur burada görsel unsuru destekleyecek bir şekilde düzenlendiği görülmektedir. Görsel ve tipografik unsur oyunun içeriğine ve mesajına uygundur. Afişte dikkat çeken popart sanatının illüstrasyon özellikleri olan stil ve renk seçildiği izlenebilmektedir. Yüksek kontrastlı fuşya rengi tercih edilmiştir. Aralarda kırmızıya yakın bir bant ve orta zeminde turuncu tonundan elde edilen sarı renk görülmektedir. Balcı ve Say'a (2005) göre üç ana renk vardır: kırmızı, sarı ve mavi. İkincil renkler: turuncu, mor ve yeşildir. Soğuk renkler: mavi, mor ve yeşildir. Sıcak renkler: kırmızı, sarı ve turuncudur. Sıcak renklerin neşe, canlılık, hareket ve iştah etkisi vardır. Bu renkler kullanılan alanı büyük ve yakın olarak gösterir. Soğuk renkler ise; sükûnet ve rahatlık etkisi uyandırır. Bu renklere sahip cisimler daha küçük ve daha uzak algılanır. Bu afişte kullanılan sıcak

renkler; hareketi, olayların hızlılığını, macerayı yansıtmaktadır. Bu bağlamda afişteki renk tercihleri oyunun konusuna uygundur.

Oyunun metni incelendiğinde izleyici kitlesinde kız ve erkek çocuk olarak bir ayrım yoktur. Afişte pembenin bir tonu olan fuşya rengi arka planda dikkat çekebilecek bir büyüklükte düzenlendiği izlenebilmektedir. Kız çocukları genelde pembe renk tonlarını sever. Uçar'a (2016) göre yeni doğan bebeklerde cinsiyeti ayırmak için kullanılan mavi erkek, karşıtı pembe (açık kırmızı) ise kız çocuklarının rengini temsil eder. Oyunun ismi okunaklıdır. Tipografik unsur ve arka plan ilişkisi, beyaz yazı karakteri ile fuşya renk tonları ile yapılmıştır. Kontrast sağlanmıştır.

6.11.2. "Suçlu Avcısı Sam Smith" Afişi Tasarım Süreci

Şekil 123. Ayfer Demirel, "Suçlu Avcısı Sam Smith" Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve İllüstrasyon Çizimleri, Renklendirme ve Afişin Mizanpajı**:** Oyunun konusu ve içeriğine göre önemli imgeler çizilmiştir. Oyunun hikâyesinin geçtiği önemli mekân olan belediye başkanı merkez binasından esinlenerek afişin yuvarlak içerisindeki çizimler de eskizlenmiş ve renk tonları belirlenmiştir. Çizimler Adobe Illustrator programının Pen Tool ve geometrik araçları ile yapılmıştır. Afişteki tüm imgeler oyunun içeriği göz önünde bulundurularak çocukların sevebileceği bir şekilde renklendirilmiştir (Şekil 123).

Şekil 124. Ayfer Demirel, "Suçlu Avcısı Sam Smith" Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

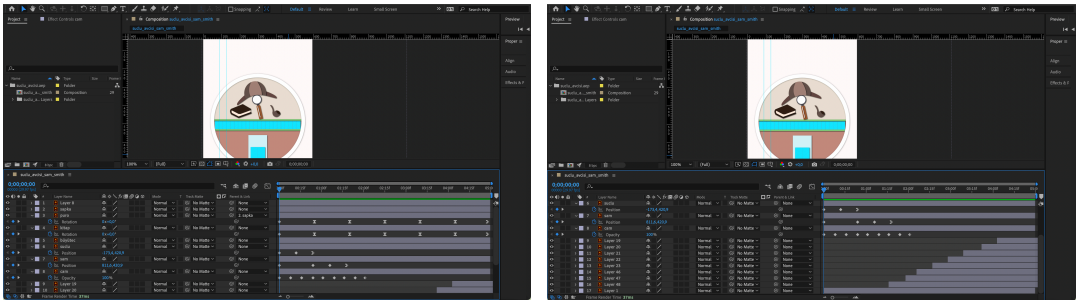
Şekil 125. Ayfer Demirel, "Suçlu Avcısı Sam Smith" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 124). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra, "Suçlu Avcısı Sam Smith" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 125).

Şekil 126. Ayfer Demirel, "Suçlu Avcısı Sam Smith"
Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

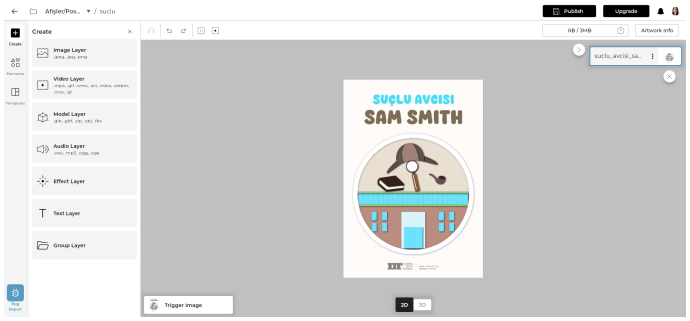
Şekil 127. Ayfer Demirel, "Suçlu Avcısı Sam Smith"
Hareketli Afişin Frameleri, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli imgeleri kitap, puro, camlar, pencereler ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile soldan ve sağdan durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Transform'un Rotate özelliği ile kitap ve puro imgeleri sağa ve sola döndürülmüştür. Bu hareketlerin keyframelerine Easy Ease ve Easy Ease in özelliği uygulanmıştır. Binanın camlarına Transform'un Opacity özelliği ile yanıp sönme görünümü verilmiştir. Sekiz pencere belli bir düzen ve zaman planlamasına göre sırayla sahneye çıkartılarak hareketlendirilmiştir (Şekil 126). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 127).

Şekil 128. Ayfer Demirel, "Suçlu Avcısı Sam Smith" Artırılmış Gerçeklik Teknoloji, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Suçlu Avcısı Sam Smith" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 128).

6.12. "Kırmızı Şemsiye" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.12.1. "Kırmızı Şemsiye" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Kırmızı Şemsiye

Oyun Türü: Yerli Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2011-2012

Oyunu Yazan: Aytül Akal, Mavisel Yener, Nilay Yılmaz.

Oyunu Yöneten (Reji): Tuna Öztunç

Oyunun Yaş Grubu: 7 yaş ve üzeri

Oyunun Perdesi: 1 Perdelik Oyun

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Camdaki Kadın 2, Kırmızı Şemsiyeli Adam, Sihirbaz Kırmızı, Palyaço, Kırmızı Bisikletli Çocuk, Çocuklar (4 kişi), Simitçi, Çiçekçi, Genç, Camdaki Kadın 1, Kırmızılı Adam, Nine.

Oyunun Konusu: Yazar Aytül Akal, Mavisel Yener, Nilay Yılmaz'ın oyun hakkında yazısı şu şekildedir:

> Kırmızı Şemsiyeli Adam, bir gün bir kırmızı şemsiye bulur. Kimdir acaba sahibi? Nerededir? Şemsiyenin sahibi Sihirbaz Kırmızı ise, her yerde şemsiyesini aramaktadır. Şemsiye olmadan, sihirbazlık yapamaz ki! Oyunda yalnızca Kırmızı Şemsiyeli Adam ve Sihirbaz Kırmızı'nın başından geçenler anlatılmıyor, aynı zamanda insan ilişkileri konusunda topluma ayna tutuluyor.

1999'da yazılan Kırmızı Şemsiyeli Adam'ın ilk dört öyküsü, 2004'te Kırmızı Fare Çocuk Dergisi'nde yayımlandı. Sonraki yıllarda, Kırmızı Şemsiyeli Adam, bir bilgisayar dosyasında, kitabın devamını bekledi durdu. Bulduğu şemsiyenin sahibini o da bilmiyordu.

İki farklı kentte yaşayan yazarlar Aytül Akal ve Mavisel Yener, elektronik ortamda karşılıklı şiirleşerek edebiyat dünyasında başlattıkları yeni akımın ardından, Kırmızı Şemsiyeli Adam'ın öykülerini birlikte sürdürmeye başladılar. Akal şemsiyeyi bulan, Yener ise kaybeden kahramanı canlandırdı. İki yazarın eğlenceli oyunundan doğan Kırmızı Şemsiye, 2007'de kitaplaştı. Nilay Yılmaz da, onların eğlenceli oyunlarına Katılarak, Kırmızı Şemsiye adlı kitabı oyunlaştırdı.

Toplumun her kesiminden karakterlerin, kırmızı şemsiye ve şemsiyenin sahibi bulununcaya kadar geçen süredeki yorumları oyunda oldukça ilginç bir biçimde kaleme alınmıştır. İnsanların olayları bilmeden, öğrenmeden, kendilerince yorum yaparak karşısındakini haksız yere suçlamaları, gerçeğin ortaya çıkmasıyla utanmaları, güncel, toplumsal sorunlar hakkında yorumları ile hoşgörü, önyargı konularına büyüteç tutuyor Kırmızı Şemsiye. Değerler öğretimine de katkısı olabilecek eğlenceli, heyecanlı, merak uyandıran, şaşırtıcı bir yapıt.

Kırmızı Şemsiye; yönetmen Tuna Öztunç'un sıra dışı yorumlarıyla kıpır kıpır, hareketli, tek perdelik bir müzikale dönüştü. Şarkılarıyla, renkleriyle, dekor ve kostümleriyle oyuncuların sahnede canlandırdıkları karakterler, kitap sayfalarından fırlayıp gerçek hayatın içinde renkli bir dünya yarattılar.

Oyunun Metni:

Kırmızı şemsiyeli adam yolda bulduğu şemsiyeyi belki bir gün sahibi onda görür de şemsiyesini tanır diye her gün yanında taşımaktadır. Ancak insanlar güneşli günlerde bile şemsiyesi ile dolaşan bu adamdan şüphelenmeye başlar. Kimse ona neden şemsiye ile dolaştığını sormaz, ancak herkes adamın kim olduğu ve ne yaptığı üzerine konuşmaktadır. Bu sırada şehirdeki sirkte çalışan Sihirbaz şemsiyesini kaybetmiş, her yerde onu aramaktadır. Gösteriye kırmızı şemsiyesi olmadan çıkamayacağı için gösteri günü yaklaştıkça umutsuzluğa kapılmakta olan Sihirbaz sonunda kırmızı şemsiyeli adamla karşılaşır, artık şemsiyesini bulmuştur. Kırmızı şemsiye beraberinde renkler, ezgiler, sevinçler ve umutlar da getirmiştir.

Oyun, birbirini dinlemeyen, iletişim kurmak için çabalamayan ve ön yargılı olan büyükleri eleştirmekte; her şeye rağmen sevgi ve iyi niyetle düşünen, umutlarını ve düşlerini terk etmeyenleri yüceltmektedir.

1.Sahne: Sokak
2.Sahne: Vapur
3.Sahne: Otobüs Durağı
4.Sahne: Park
5.Sahne: Sirk

Şemsiye önceki ritme uygun olarak açılıp kapanır ve sonra tekrar açılır. Ardından sahneye bir kol uzanır, el hareketleri ile havanın nasıl olduğunu yağmurun yağıp yağmadığını kontrol eder. Yağmadığını anlayınca kırmızı şemsiyeli adam sahneye girer. Adam kırmızı şemsiyesini koluna asar. Dans ederek ilerlerken biraz önceki şehir ritmi (müzik) tekrar başlar. Sahneye aniden insanlar gire ve dans ederek oradan oraya koştururlar. Çarpışanlar, birbiri ile konuşanlar, selamlaşanlar, el sallayanlar vb. herkes sahnede hareket eder. Ancak insanlar bu arada kırmızı şemsiyeli adamı fark edince ona merakla bakmakta ve onun hakkında kendi aralarında konuşmaktadırlar. Adam

onlara aldırmadan, kolundaki şemsiyesi ile dans ederek içlerinden geçer, ilerler. Meraklı bakışlara aldırmaz, bir süre çevrede şemsiyesi ile dans ederek dolaşır.
(Sirk şarkısı)
Dekor, perde, kostümler
Bana Sihirbaz Kırmızı derler.
Hayvanlar, cambazlar,
Balonlar, palyaçolar.
Gelin bizi izlemeye
Binbir renkli sirkimize.
Siz de çocuklar.
Dekor, perde, kostümler
Bana Sihirbaz Kırmızı derler.
İstersem, çiçek yaparım şemsiyeyi
İstersem, kaybederim cebinizdeki her şeyi.
(Spot ışık sahneye giren Sihirbaz Kırmızı'yı izler. Sihirbaz kırmızı sahnede dolaşır durur.)
Sihirbaz Kırmızı: Önüm arkam, sağım solum sobe. Gören var mı kırmızı bir şemsiye? (Seyircilere sorar.) Önüm arkam, sağım solum sobe. Gören var mı kırmızı bir şemsiye? Şemsiyemi gördünüz mü? (Seyirciler şemsiyenin çadırda olduğunu söyleyince sevinçle) Demek çadırda! (Koşarak sahneden çıkar. Ay ve yıldızların dansı sahneye düşer.)
Işık: Sahne Kararır.
Efektler: Çarpışma sesi ile birlikte yer yerinden oynamış gibi sahnedeki ay ve yıldız yansımaları da sallanır.
(Bir gürültü kopar. Çarpışma sesleri duyulur. Kırmızı şemsiyeli adam ve parktaki üç çocuk çarpışmıştır. Çarpışma sesi ile birlikte kocaman kırmızı bir ışık yansır sahneye. Yarı karanlıkta, kırmızı şemsiyeli adam ve çocukların yerde yuvarlandıkları görülür. Adam emeklerken yerde şemsiyesini aramaktadır.
Kırmızı Şemsiyeli Adam: (Yerde emeklerken eli bir şeye değer. Sevinçle) Buldum işte şemsiyeyi!
(Sihirli bir ses duyulur. Kırmızı ışık sahnedeki ağacın üstüne düşer. Adam ağaca tutunarak kalkmaya çalışır. Ağaçtan bir dal gelir eline. Bu bölümde sihirbazlık hileleri kullanılır. Adamın eline aldığı daldan çiçekler fırlar, eşarplar fışkırır. Sahnenin yukarısından iplerin ucundaki şekerler aşağıya sarkar. Sahnenin arkasından dönen fosforlu helezonik şekilleri olan şemsiyeler geçer. Konfetiler fırlar. Çocukların sevinç çığlıkları duyulur. Tavşanlar çıkar. Sahnenin arkasından büyük hayvan resimleri geçer. Kırmızı şemsiyeli adam şaşkınlıkla çevreyi izlemektedir. Şemsiye yuvarlanarak adamın ayağına gelir çarpar. Kırmızı ışık yavaş yavaş kaybolur. Sahnedeki ağaç normal rengine döner.)
Kırmızı Şemsiyeli Adam: Sonunda buldum şemsiyeyi! (Adam eğilir, şemsiyeyi yerden alır.) Sirk ne garip bir yermiş! (Sahne yavaş yavaş aydınlanırken Sihirbaz Kırmızı sahneye girer.)
Sihirbaz Kırmızı: Önüm arkam, sağım solum sobe. Gören var mı kırmızı bir şemsiye? (Şemsiyeyi görür, heyecanla) Aaaa kırmızı şemsiye! (Üzgün) Ama… ama sapı kırılmış!
Kırmızı Şemsiyeli Adam: (Sesin geldiği yöne bakar. Sihirbaz Kırmızı'ya) Siz de mi ağaçtan düştünüz yoksa?
Sihirbaz Kırmızı: (Şaşkın) Ne diyorsunuz? Sapı ağaçtan düşerken mi kırıldı?
Kırmızı Şemsiyeli Adam: Hani çiçekleri birdenbire eşarba dönüşen, sonra da şekere dönüşüp çocukları ve tavşanları peşinden koşturan çılgın ağaçtan söz ediyorum ben.

Sihirbaz Kırmızı: (Üzgün) Bense kırmızı şemsiyemin sapından bahsediyorum.
Kırmızı Şemsiyeli Adam: (Elindeki şemsiyeye bakarak) Ah, kırmızı şemsiye! Sizindi demek! Sahibini bulurum diye hava yağmurlu olsun olmasın, hep yanımda taşıyordum. Üzülmeyin, sapı da burada bakın. (Cebinden sapı çıkartır. Şemsiye ile birlikte Sihirbaz Kırmızı'ya uzatır.)

Şekil 129. "Kırmızı Şemsiye" Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2011-2012 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

"Kırmızı Şemsiye" isimli tiyatro oyununun konusu; Kırmızı Adam karakterinin şemsiyesini kaybetmesi ve sonrasında Kırmızı Şemsiyeli adamın şemsiyeyi bulması ile başlayan hikâyedir. Kırmızı Şemsiyeli Adam şemsiyenin sahibini bulmak için her gün yanında taşır. Bu oyun insan ilişkilerinde hoş görü, ön yargı ve suçlama vb. gibi konuları da anlatır. Bu çocuk tiyatro oyunun izleyici kitlesi 7 yaş ve üzeri olarak belirtilmiştir. Araştırmalara göre bu yaş grubunun üzerindeki çocuklar; macera, gizem gibi konulara ve kahraman karakterlere ilgi duyarlar ve çevresini sorgularlar. Oyunun mevcut afişi (Şekil 129); iki erkek karakterin üzerindeki kıyafetlerin desenlerinin yoğun ve karışık olması, arka planda birbirini devam eden yuvarlakların karmaşık görünümü ile dikkat çekmektedir. Bu da afişin mesajının iletilmesini zorlaştırmaktadır. Afişte elinde konuşma balonu olan karakter, oyunun içeriğinin iletilmesinde karmaşıklığa sebep veren diğer görsel unsurdur. Bu oyunda önemli olan imge şemsiyedir. Şemsiye üzerinden hikâye ilerlemektedir. Becer (2015) tasarımda egemen olması gereken görsel unsuru vurgu ilkesi ile şu şekilde açıklar: İlk önce tasarım içerisinde hangi görsel unsurun (başlık, metin, illüstrasyon, fotoğraf) vurgulanacağı belirlenmelidir. Belirlenen her görsel unsurun kendi içerisinde

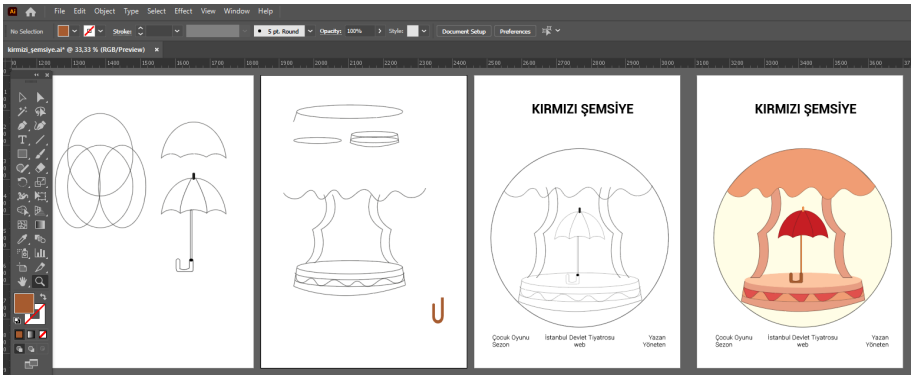
vurgulama yöntemleri vardır. Bu yöntemler; boyut büyütme, kalınlaştırma, koyu ton ya da canlı renk kullanımı, farklı kompozisyonlar vb. olarak örneklendirilebilir. Vurgulanacak olan unsurun tasarımın optik merkezinde olması; mesajın daha hızlı ve etkili bir şekilde izleyiciye iletilmesini sağlar. Vurgulamanın yapılabilmesi için ön plana çıkması gereken görsel unsurun; yön, boyut, biçim, doku, renk, ton ya da çizgi kontrastı gibi özelliklerinin diğer görsel unsurlarla aynı şekilde olmamalıdır. Tasarımda birden fazla vurgulayıcı görsel unsurun olmamasına dikkat edilmelidir.

Afişte yazı karakterlerinin stili tırnaksızdır. Hedef kitleye uygunluğu tercih edilmiştir. Fakat oyunun isminin boyutunun büyüklüğü ve rengi; görsel hiyerarşi düzenini ve afişin bütünlüğünü bozmaktadır. Afişin bütünlüğünü bozan diğer etkenler; arka plan renginin hardal renginde, oyun adının kırmızı renk olması, çocuk oyunu sözcüğünün mavi olması, illüstrasyon unsurlarının desenlerinin karmaşık renklerde olmasıdır. Birden fazla imgeye vurgu yapılmıştır. Bu da tipografik ve görsel unsurların arka plan ilişkisinin uygun planlanmadığını göstermektedir.

Afişte kırmızı rengi farklı tonlarda çok fazla kullanılmıştır. Kırmızı renk afişte karmaşık bir yapıda gözükmektedir ve kırmızının tonlarının insanlar üzerinde etkileri değişmektedir. Ambrose ve Harris'e (2013a) göre kırmızı rengin özellikleri şunlardır: Enerjik, dinamik ve heyecan vericidir. Tutkulu, kışkırtıcı, baştan çıkarıcı ve iştah kabartan bir renktir. Hızlı spor arabalarını, öfkeyi, yaz meyvelerini ve tehlikeyi simgeler. Kırmızı rengine bakmak, kalp atışını hızlandırır ve tansiyonu yükseltir. Kırmızı renk tasarımda izleyicinin dikkatini çekmek için tercih edilebilir fakat kuvvetinden dolayı talepkâr olduğu için zor bir renktir. Dikkatli kullanılmalıdır. Kırmızı renk dinlendirici değildir. Bu nedenden dolayı beyaz zemin üzerinde uzun metinler gözü yorar. Kırmızı renk bordo rengine doğru koyulaşmaya başladığında, daha otoriter bir görünüm kazanır ve daha ince, zarif olur. Kırmızı renk pembe ya da gül renginin tonlarına geçtiğinde; genç, narin ve nazik bir görünüm sağlanır.

6.12.2. “Kırmızı Şemsiye” Afişi Tasarım Süreci

Şekil 130. Ayfer Demirel, “Kırmızı Şemsiye”
Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı**:** Bu oyunun konusu, içeriği ve adı ile doğrudan bağlantılı kırmızı şemsiye imgesi, geometrik formlar ile Pathfinder özelliği kullanılarak formu oluşturulmuş ve renklendirilmesi yapılmıştır. Oyunun içeriğinde önemli bir mekân olan panayırdan esinlenerek afişin yuvarlak içerisi eskizlenerek renklendirilmiştir. Mekânı yansıtan panayır; Pen tool, geometrik formlar ve Reflect Tool ile formu oluşturulup, biçimlendirilmiştir (Şekil 130).

Şekil 131. Ayfer Demirel, “Kırmızı Şemsiye”
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

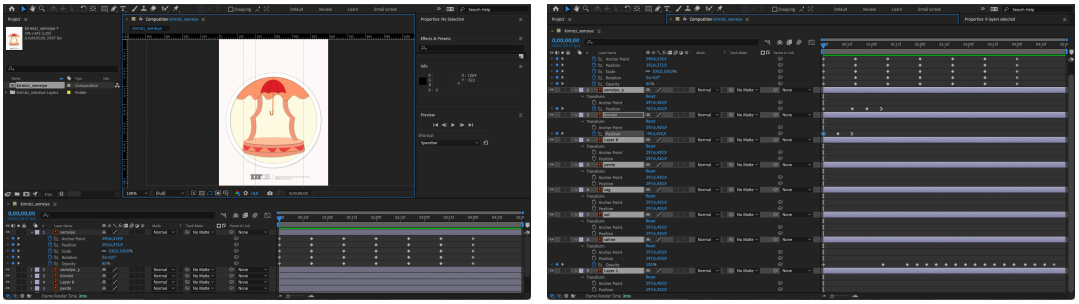
Şekil 132. Ayfer Demirel, "Kırmızı Şemsiye" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 131). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Kırmızı Şemsiye" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 132).

Şekil 133. Ayfer Demirel, "Kırmızı Şemsiye"
Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

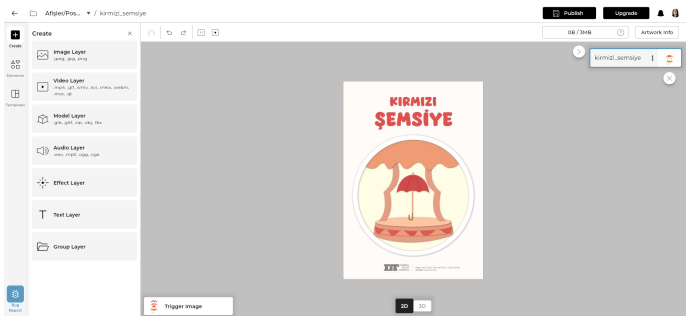
Şekil 134. Ayfer Demirel, "Kırmızı Şemsiye" Hareketli Afişin Frameleri, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli imgesi şemsiye, panayır sahnesinin üçgen görünümlü desenleri ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile soldan ve sağdan durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Şemsiye imgesi yukarıdan aşağıya doğru Transform'un Position ve sağa ve sola doğru Rotate özelliği ile hareketlendirilmiştir. Panayır imgesinin sahnesinin üçgen desenli imgesine Opacity özelliği ile yanıp sönme görünümü sağlanmıştır (Şekil 133). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 134).

Şekil 135. Ayfer Demirel, "Kırmızı Şemsiye" Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Kırmızı Şemsiye" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 135).

6.13. "Küçük Kara Balık" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.13.1. "Küçük Kara Balık" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Küçük Kara Balık
Oyunun Türü: Çeviri Uyarlama Çocuk Oyunu
Oyunun Sezonu: 2013-2014
Oyunu Yazan: Samed Behrengi
Oyunlaştıran: Günay Ertekin
Oyunu Yöneten (Reji): Özer Tunca
Oyunun Yaş Grubu: Belirtilmemiştir**.**
Oyunun Perdesi: 1 Perdelik Oyun
Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php
Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.
Oyundaki Karakterler: Küçük Kara Balık, Anne Balık, Komşu Balık, Anne Kurbağa, Yavru Kurbağa, Kertenkele, Salyangoz, Anlatıcı ve Yengeç, Ay Nine.
Oyunun Konusu: Küçük yosunlu bir derede yaşayan cesur balığın, en büyük cesaret kaynağı ve destekçisi gökyüzündeki yusyuvarlak ve parlak ışığı ile gözlerini kamaştıran Ay Nine'dir. Küçük yüzgeçleri var. Dünyayı merak eden, hayatın anlamını sorgulayan, başkalarının düşünceleriyle hareket etmeyip, gerçeği, doğruyu cesaretle arayan bir balıktır. Oyunun sonunda evinden kaçan Küçük Kara Balık'ı gören olmuyor. Yeni keşifler peşinden gidiyor.

Oyunun Metni:

Giriş Şarkısı
Ben bir küçük karabalık
Bu derede yaşıyorum
Bir kayanın oyuğunda
Mutlu muyum bilmiyorum
Soruyorum hep kendime
Başka alem var mı acep
Başka dere, başka nehir
Başka sular, başka balıklar
Alsam başımı gitsem

Göçsem bambaşka sulara
Dere ırmak, çağlayan göl
Düşsem okyanuslara
Balıklarla tanış olsam, bakabilsem başka gözlere
Dillerde kardeş, bir de üleş olabilsem sözlere
Ben kendimi bildim bileli, kendim değilim sanki
Aklım yolda yolum sudur, suya yazdım hasretimi
Yelken yaptım yüreğimi, mavilere yüzüyorum
Dalgalara kattım beni vuslatıma gidiyorum
Aklım yolda yolum sudur, suya yazdım hasretimi
Yelken yaptım yüreğimi, mavilere yüzüyorum
Dalgalara kattım beni vuslatıma gidiyorum

Ay Nine'nin Şarkısı
Biliyorum sen bunu başaracaksın
Engin dalgaları elbet aşacaksın
Gülümse ve umut et şimdi
Beni dinle yat uyu sen şimdi
Ay ninem bana demişti diyeceksin
İnciler istiridyeler göreceksin
İyi ki çıkmışım bu yolculuğa
Herkese bir gün bunu sen de yap diyeceksin

Final Şarkısı
Küçük bir dereden taa buralara
Yüzdüm yüzdüm, düştüm yollara
Engelleri aşarak, ben bir başıma
Anneciğim duy sesimi,
Derenin sonunu buldum sonunda…
Sular hep böyle aşağı akarmış,
Önüne engel konulmazmış.
Dünyada görülecek ne çok yer varmış
Ay Ninem duy sesimi…
Derenin sonunu buldum sonunda…

Ve geceleri Küçük Kara Balığın en sevdiği şey, ay ışığının evlerinin üstüne vurmasıymış. Kendini yalnız hissettiği zamanlar, çıkıp ay nineyle konuşmak istermiş ama…Annesi buna izin vermezmiş. Gel zaman git zaman Küçük Kara Balık derin düşüncelere dalmış, düşünceler içinde oradan oraya yüzüp duruyormuş, onu gören diğer balıklar hasta olduğunu düşünmeye başlamışlar. Oysa onun tek derdi derin denizlermiş… Küçük Kara Balık derin denizleri çok ama çok merak ediyormuş. Ve bir gece Küçük Karabalığın en iyi dostu salyangoz gizlice çıkagelmiş.
Sümüklü Salyangoz: hişt hişt Küçük Kara Balık sana yine neler getirdim.
Anlatıcı: ona yine kitaplar getirmiş, okyanuslar, büyük dalgalı denizler çeşit çeşit canlılar ve bir de deniz yolları haritası (hayal olarak gösterilir).
Sümüklü Salyangoz: Hey Küçük Kara Balık huuu huuu sana diyorum beni duyuyor musun? Hişşşt Küçük Kara Balık. (Salyangoz kalkmaya çalışır)
Sümüklü Salyangoz: Daldın yine oralara gitmek istiyorsun değil mi?
Küçük Kara Balık: Hem de çok istiyorum.

Sümüklü Salyangoz: Gerçekten merak ediyorsan, gerçekten istiyorsan her şeyi yapabilirsin. Büyük büyük büyük babam gezgin bir salyangozdu, sürekli gezerdi. Görmediği yer kalmamıştır herhalde.
Büyükbaba: Ne kadar çok hayal kurarsak kitap okursak ne kadar çok merak edersek o kadar çok şey öğreniriz.
Sümüklü Salyangoz: Derdi.
Küçük Kara Balık: Ne güzel söylemiş. Ben bu derenin nereye aktığını merak ediyorum.

Şekil 136. "Küçük Kara Balık" Afiş Tasarımı



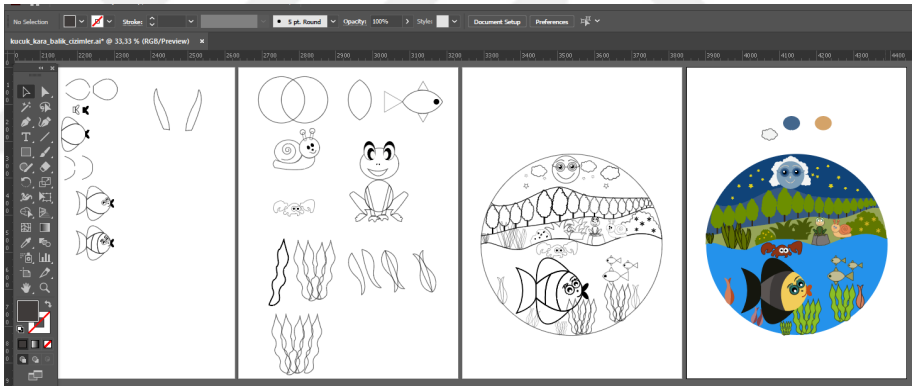
Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2013-2014 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

"Küçük Kara Balık" isimli tiyatro oyunu başka yerleri keşfetmeyi seven Küçük Kara Balık'ın evden kaçması ile başlayan hikâyesini anlatmaktadır. "Küçük Kara Balık" isimli çocuk oyununun yaş grubu bilgisi; mevcut afişte, Devlet Tiyatroları resmî web sitesinde ve oyun metninde bulunmamaktadır. Oyunun içeriği ve metni incelendiğinde okul öncesi ve ilköğretim dönemi çocuklara göre olduğu görülmektedir. Afişte (Şekil 136) birbirine benzeyen küçük balıklar (renk, form); belli bir düzen içerisinde birbirine yakın bir şekilde tekrar ederek büyük balık formunu oluşturarak algısal gruplama yapıldığı gözlenmektedir. Görsel unsurlar, oyunun içeriğine uygun değildir. Bunun nedeni; oyunun ana karakteri olan Küçük Kara Balık'ın tasvirinin renkli olması ve diğer karakterlerin afişte olmamasıdır. Oyunun konusunun balık ile ilgili olduğu algısal gruplama ile sadece vurgulanmıştır. Görsel unsur ve arka plan ilişkisi incelendiğinde; arka plan açık mavi tonları, beyazdan oluşan ve birbirini devam eden dalgalı desenden oluşmaktadır. Bu algıda seçicilikte karmaşıklığa sebep vermektedir. Görsel unsurların hiyerarşisinde birden fazla afiş unsurunun aynı oranlarda olması bu karmaşıklığı destekleyen etkenlerdir. Bu etkenlerden diğeri oyunun isminin mavinin

koyu tonlarında olması ve arka plan ile kontrast oluşturmasıdır. Bu yazılar tırnaksız olduğu için hedef kitleye uygundur. Araştırmalara göre mavi renk çocukların sevdiği bir renktir. Fakat afişte tipografik unsurlarda yoğun kullanılan mavi ile arka planın tonu kontrast oluşturmamaktadır. Afişin kompozisyonunun kurgusunu bozmaktadır. Bu da mesajın iletilmesini zorlaştırmaktadır. Uçar 'a (2016) göre; renk ve ton değerinin seçimi, kompozisyon içerisinde bulunan tipografiyi ön plana da çıkarabilir ya da çıkaramaz. Renk kompozisyonda bulunan görsel ya da görsellerin hiyerarşisini oluşturmada etkilidir. Renklerin tek başlarına anlamları ile birbirleriyle olan anlamları ve etkileri göz önünde bulundurulmalıdır. Renk kompozisyon içerisinde bilinçli ve zevkli kurgulanırsa başarılı tasarımlar yapılabilir. İyi kurgulanmazsa tasarımı bozabilir.

6.13.2. "Küçük Kara Balık" Afişi Tasarım Süreci

Şekil 137. Ayfer Demirel, "Küçük Kara Balık" Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Oyunun ana karakteri Küçük Kara Balık ve diğer tüm karakterler; oyunun içeriği, çocukların ilgi ve beğenisi göz önünde bulundurularak illüstrasyonları yapılmıştır. Oyunun konusunun geçtiği küçük dere mekânından ve oyunun önemli karakterlerinden biri olan Ay Nine'nin bulunduğu mekândan esinlenerek afişin yuvarlak içerisi ise düzenlenmiştir. Derenin içi; Küçük Kara Balık, Salyangoz, Kurbağa, Yengeç, diğer balıklar, yeşillikler, derenin dışı; gökyüzü, Ay Nine, ağaçlar, yeşillikler oyunun içeriğine göre hayali olarak imgelenmiştir. Çizimler Adobe Illustrator programının Pen Tool ve geometrik araçları ile karakterize edilmiştir. Formların yatay ya da

dikeyde ayna görüntüsü alınarak (Reflect Tool) biçimlendirilmiştir. Oyunun içeriği ve çocuk tiyatro izleyici kitlesine göre tüm imgeler renklendirilmiştir (Şekil 137).

Şekil 138. Ayfer Demirel, "Küçük Kara Balık"
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

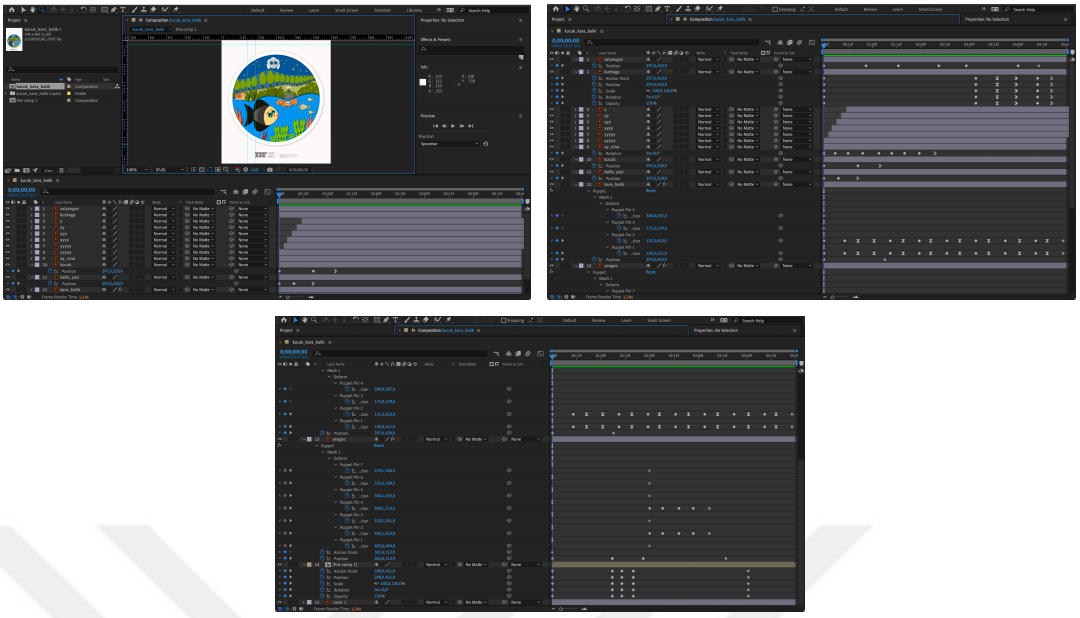
Şekil 139. Ayfer Demirel, "Küçük Kara Balık" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 138). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Küçük Kara Balık" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 139).

Şekil 140. Ayfer Demirel, "Küçük Kara Balık"
Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 141. Ayfer Demirel, "Küçük Kara Balık" Hareketli Afişin Frameleri, 2024

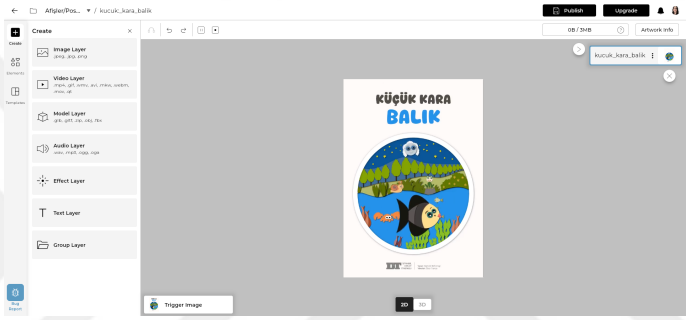


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli karakterleri Küçük Kara Balık, yengeç, kurbağa, salyangoz, Ay Nine, yıldızlar ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile yukarıdan aşağıya doğru durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Salyangoz, kurbağa ve küçük balıklar Position

özelliği ile konumları değiştirilerek hareketlendirilmiştir. Kurbağa imgesinin Position özelliğinin keyframelerine Easy Ease ve Easy Ease in özelliği uygulanmıştır. Ay Nine imgesinin pivot noktası ayarlandıktan sonra Rotate özelliği ile sağa ve sola doğru döndürülmüştür. Bu imgenin Rotate özelliğinin keyframelerine Easy Ease out ve Easy Ease in özelliği uygulanmıştır. Puppet Position Pin Tool (kukla aracı) ile Küçük Kara Balık ve yengecin yüzgeçleri (rigging) ve Position özelliği ile sağa doğru konumu değiştirilerek hareketlendirilmiştir. Büyük yıldız imgeleri sahneye sırasıyla görünerek çıkışı düzenlenmiştir (Şekil 140). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 141).

Şekil 142. Ayfer Demirel, "Küçük Kara Balık" Artivive Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Küçük Kara Balık" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 142).

6.14. "Çiçeğim Solmasın" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.14.1. "Çiçeğim Solmasın" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Çiçeğim Solmasın

Oyun Türü: Yerli Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2014-2015

Oyunu Yazan: Kerem Gökçer

Oyunu Yöneten (Reji): Duygu Gökhan

Oyunun Yaş Grubu: Belirtilmemiştir**.** (Oyun metninde de yazmıyor içeriğine bakıldığında ilköğretim olduğu anlaşılmaktadır)

Oyunun Perdesi: 1 Perdelik Oyun / 6 sahnelik

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Çiçek, Kelebek, Kral, Aralık, Penguen, 1. Çocuk, 2. Çocuk, 3. Çocuk, 4. Çocuk, 1. Kardan adam, 2. Kardan adam.

Oyunun Konusu:

Minik kelebek arkadaşı çiçek için hayatını tehlikeye atarken, çocuklar da bencil arkadaşlarına yardım ederek ona, arkadaşlık, doğa ve hayvan sevgisi konusunda önemli dersler veriyorlar. (Kemal Gökçen, Yazan)

İnsanlar bilinçsizce davranıp doğanın dengesini bozduğundan beri ne çok fazla açan çiçek ne de baharı müjdeleyen kuşların cıvıltısı kaldı. Bir kar yağıyor, bir güneş açıyor. İnsanlar kış geldi sanıyor, bir bahardayız zannediyor. Sonra yaz geliyor ama güzelim sonbaharı göremeden tekrar kış geliyor. Bunu kullanabilirim.

Çocuklar eskisi gibi sokaklarda oyun oynamıyor. Oyun oynamayan çocuklar arkadaşlık yapmaktan uzak kalıyor ve evlerinde tek başına genellikle bilgisayar oyunuyla vakit geçirmeye çalışıyor.

İşte tam böyle bir çağda, her şey bu kadar yok olmaya yüz tutmuşken biz "Çiçeğim Solmasın" adlı oyunla; size yaşayamadığımız mevsimleri, oynayamadığımız oyunları anlatmaya çalıştık.

Hepinizin belki de çok yakınında olan ama çok fazla vakit geçiremediğiniz bir arkadaşınız için; ufakta olsa bir iyilik yapmanın mutluluğunu hissedin istedik bu oyunda… Ve en önemlisi asıl çiçek sizsiniz bu hayatta!

Bizler geleceğe birer ayna tutmaya çalıştık bu oyunla
Sizin gibi güzel çiçekler solmasın diye…
Hadi sizde bir çiçek dikin bu hayata… (Duygu Gökhan, Yöneten)

Oyunun Metni:

1.Sahne

1.Çocuk: Sizin de gözünüzden bir şey kaçmıyor ha. Öğretmenimiz de anlamamıştır umarım yoksa çok utanırım. Hem veli görüşmesinde annemle babama söylerse onlar da çok kızarlar.

3.Çocuk: Korkma, korkma… Eğer ödevini güzel hazırlarsan öğretmenimiz bir şey söylemez.

2.Çocuk: Ama ödevini yapıp yarın getirirsen tabi.

1.Çocuk: Ödev mi? Ne ödevi? Öğretmen yarına ödev mi verdi?

3.Çocuk: Bak gördün mü, öğretmenimizin verdiği ödevi bile hatırlamıyor. (Gülüşler)

2.Çocuk: Nasıl hatırlasın ki? Aklı fikri bahçedeydi.

1.Çocuk: Boşuna beni kandırmaya çalışmayın.

3.Çocuk: Bize inanmıyorsan öğretmenimize sorabilirsin. Seni niye kandıralım ki!

1.Çocuk: Tamam tamam inandım. Peki neydi ödevimiz. Söyleyin de akşam yapayım bari.

2.Çocuk: Bir kompozisyon yazacağız.

1.Çocuk: Konumuz ne peki?

3.Çocuk: Mevsimler.

1.Çocuk: Mevsimler mi? Nasıl yani?

3.Çocuk: Yani en sevdiğimiz mevsimi anlatacağız. O mevsimde hangi aylar vardır, doğada ne gibi değişiklikler olur, onu anlatacağız.

2.Çocuk: Ve de biz bu mevsimi neden severiz, bu mevsimde neler yaparız, onu da yazacağız.
2.Çocuk: Peki, o zaman söyle bakalım neydi dönem ödevimiz ve nasıl yaptın?
1.Çocuk: (Kendinden emin) Bir tohum ekecektik ve onu yetiştirecektik. Nasıl büyüyor, nasıl gelişip çiçek oluyor, aşama aşama anlatacaktık. Şimdi oldu mu?
3.Çocuk: Aferin bak bu ödevi unutmamış.
2.Çocuk: Unutmamış da gerçekten yapmış mı acaba? (Gülerler)
1.Çocuk: Elbette yaptım, inanmıyorsanız işte bakın. (Sahnenin sağ köşesindeki çiçeği gösterir) işte bu çiçeği ben diktim.
2.Çocuk: Çok güzel! Şu renklere bak, ne kadar canlı.
3.Çocuk: Ne de güzel çiçek açmış.
1.Çocuk: Ya, gördünüz mü, nasıl da yapmışım ödevimi. Hem de okulumuzun bahçesinde. Peki, sizinkiler nerede?
2.Çocuk: Biz çiçeğimizi evde saksıya diktik, orada büyütüyoruz
1.Çocuk**:** Yalan söylüyorsunuz ama beni kandıramazsınız.
3.Çocuk**:** Bu söylediğin çok çirkin. Biz yalancı değiliz.
1.Çocuk: Öyleyse çiçekleriniz neden evde? Neden benim gibi okulun bahçesine ekmediniz?
2.Çocuk: Çünkü kış gelmek üzere. Havalar soğuyor, ağaçlar kuruyup, yapraklar dökülüyor.
1.Çocuk: Amma da saçmaladınız. Kış geliyormuş da bu yüzden evdeymiş çiçekleri. Size inanmıyorum. Görürsünüz, çiçeğini öğretmene tek gösterebilen ben olacağım ve de en yüksek notu alacağım.
Kış Kralı: Aferin sana aralık. Ama dikkatli ol kardeşlerine de iş bırak. Eğer çok fazla soğutursan dünyayı; kardeşlerin ocak ve şubata yapacak bir şey kalmaz: Onları da düşünmeli, dikkatli hareket etmelisin.
Aralık: Unutmam kralım. Ben kardeşlerimi her zaman düşünürüm zaten.
Kış Kralı: Hadi o zaman şimdi git ve her tarafı soğut. Ödevini iyi yap. Tek bir çiçek bile görmek istemem. Yaprakları kurut. Çiçekleri soldur. Yağmuru yağdır, kuşları kaçır. Hava o kadar soğusun o kadar soğusunki annesinin sözünü dinlemeyipte sokakta oyun oynayan, terli terli su içen, yaramazlık yapan çocuklar üşüsün ve uslu uslu annesinin sözünü dinlesin. Anne sözü dinlemeyen çocuklarda hasta olup, iğneler olsun. Hadi şimdi git ve otuz gün çalış. Eğer iyi çalışmazsan da hava ısınırsa bu buzdan şatom erir ona göre.
Aralık: Dediklerinizin hepsini eksiksiz yapacağım kralım.
Kış Kralı: Göreyim seni aralık. Kışın geldiğini her yerde göster. (aralık çıkar; sahne kararır)
Okul bahçesi. Sahne boştur. Sağ köşedeki çiçek aynı yerde durmaktadır. Fondan sert bir rüzgâr sesi duyulmaktadır.
Çiçek: (Titreyerek) aman allahım ne kadar da soğuk. Galiba kış geliyor, çok üşüyorum. Rüzgârın sesini duyuyor musunuz. Ya bu rüzgar beni savursa, dallarımı kırarsa… eğer kar da yağarsa ölürüm ben… off çok soğuk. O kadar soğuk ki hiç kimseler kalmadı sokakta. Çocuklar oynamıyor, kuşlar cıvıldamıyor. Kediler bile arabaların altına saklanmış… çok yalnızım, üşüyorum ve korkuyorum. Keşke arkadaşım kelebek yanımda olsaydı. Keşke ben de sıcak bir evde olsaydım. Aaa.. biri buraya doğru geliyor. Bu soğukta burada ne işi var acaba? Gözlerime inanamıyorum. Gelen arkadaşım kelebekmiş. Ama bu soğukta neden buralarda dolaşıyor?
(Kelebek önceki gibi dans edercesine uçarak sahneye gelir. Ancak hareketleri biraz daha tutuktur, o da titremektedir.)

Çiçek: Hoş geldin arkadaşım ama ne işin var burada? Neden bu soğukta dışarı çıktın?
Kelebek: Seni merak ettim çiçek. Bu soğukta ne yapıyordur dedim kendi kendime. Sahi, üşümüyor musun sen?
Çiçek: Üşümek ne kelime. Donuyorum.
Kelebek: Haklısın. Bu havada donmamak mümkün değil. Seni üzmek istemem ama yüzünü ve yapraklarını çok solgun gördüm. Hadi, daha fazla durma burada. Kendimize sıcak bir yer bulup, kış aylarını da orada geçirelim.
Çiçek: Benimle alay mı ediyorsun kelebek? Nasıl gelirim ben seninle? Benim senin gibi kanatlarım yok ki, uçamam ben. Ayaklarım da toprağın içinde, çıkamam buradan.
Kelebek: Peki, ne yapacağız o zaman?
Çiçek: Sen git arkadaşım. Beni burada bırak yoksa bu soğukta sen de ölürsün. Baksana nasıl titriyorsun.
Kelebek: Evet, çok üşüyorum. Artık kanatlarım donmaya başladı, uçmakta zorlanıyorum ama seni burada bırakıp da gidemem çiçek.
Çiçek: Beni düşünme, kurtar kendini. Hemen uçarak buradan uzaklaşırsan sıcak bir yer bulur saklanırsın.
Kelebek: Sen burada donarken, sıcak bir yerde ben nasıl rahat ederim. Sen benim en iyi arkadaşımsın. Eğer donarak ölürsen ben ne yaparım?
Çiçek: (Dizlerinin üzerinde titreyerek) bu soğuğa rağmen hala buradayım çünkü bir çocuğun derslerinde başarılı olup, anne ve babasını mutlu etmesi bana bağlı. Bu yüzden benim burada kalmam gerek. Burayı daha fazla soğutma bana biraz zaman ver lütfen.
Aralık: Ama bu imkânsız. Eğer işimi iyi yapmazsam babam Kış Kralı beni cezalandırır.
Çiçek: Sana görevini yapma demiyorum ki Aralık. Sadece birkaç gün zaman ver bana.
Kış Kralı: Öyleyse neden kardeşin Ocağı beklemeden geri döndün
Aralık: Çünkü sana bir şey danışmam gerekiyor. Eğer izin verirsen çok istediğim bir şeyi yapacağım. Ama sana sormadan yapamazdım.
Kış Kralı: Pekâlâ, söyle bakalım, neymiş bu istediğin? Mutlaka önemli bir şey olmalı.
Aralık: Evet baba, çok önemli. Ben birkaç gün burada kalıp havayı daha geç soğutmak istiyorum.
Kış Kralı: Neler saçmalıyorsun? İnsanlar kış için hazırlık yaptı, kuşlar güneye göç etti. Ayılarsa kış uykusuna yattı. Havayı soğutmak için daha ne bekliyorsun?
Aralık: Bir çiçeği baba.
Kış Kralı: Bir çiçeği mi?.. Yeryüzünde hala bir çiçek mi var? Bu korkunç bir şey! Sen böyle bir şeye nasıl izin verirsin?
Aralık: Ama o, çok güzel ve iyi kalpli bir çiçek. Birkaç gün daha havayı soğutmayayım diye bana çok yalvardı. Hem de bunu kendisi için değil, onu oraya diken o küçük çocuk için istedi.
Kış Kralı: Peki, sen ne cevap verdin?
Aralık: Seninle konuşacağımı ve izin isteyeceğimi söyledim.
Kış Kralı: İyi öyleyse. Ben de sana izin vermiyorum. Hemen işinin başına dön.
Aralık: Lütfen baba. Zavallı çiçek çok üşüyordu ve yarısı solmuştu zaten. N'olur baba, sadece birkaç gün.

Kış Kralı: Sana hayır dedim ve fikrimi asla değiştirmeyeceğim. Milyonlarca çiçek ilkbahara kadar, toprağa geri döndü, tohumuna saklandı. O neden hala bekliyor ki? Söyle ona ya toprağına geri döner ya da donarak ölür.
Aralık: Ama baba.
Kış Kralı: Aması falan yok. Bütün çiçekler toprağa dönerken o ne hakla ayrıcalık isteyebiliyor bizden?
Aralık: Dedim ya, kendi için değil, o çocuk için istiyor.
Kış Kralı: Bak oğlum. Bir yılda dört mevsim vardır. İlkbahardan sonra yaz, sonbahardan sonra da kış yaşanır. Hepsinin bir zamanı ve önemi vardır ve de doğanın dengesi böyle sağlanır. Hem sonra o çiçek yeryüzünde kalırsa diğer çiçeklere haksızlık yapmış olmaz mıyız? En önemli şeylerden biri de herkese eşit davranmak, ayırım yapmamaktır. Hadi, şimdi görevinin başına dön ve iyi çalış, göreyim seni.
Kış Kralı: Gözlerime inanamıyorum… bir kelebek…
Kelebek: (Soğuktan ve korkudan titreyerek) Sizi saygıyla selamlarım kış kralı. Of burası ne kadar da soğuk… donuyorum.
Kış Kralı: Sen küçük kelebek, buraya gelmeye nasıl cesaret ettin? Dahası bu soğukta donmadan buraya kadar nasıl uçabildin? Bu imkansız bir şey.
Kelebek: Yüce kış kralı, soğukların hükümdarı! Buraya gelmem inanın çok zor oldu. Huzurunuza sizden çok önemli bir şey rica etmeye geldim.
Kış Kralı: Donarak ölmeyi bile göze aldığına göre çok önemli olmalı benden isteyeceğin şey. Söyle bakalım, nedir istediğin? Yalnız çabuk söyle çünkü çok işim var.
Kelebek: Zaten ben de daha fazla dayanamayacağım kralım, sarayınız çok soğuk.
Kış Kralı: (Alaycı) Elbette soğuk olacak. Ben kış kralıyım, güneş baba değil.. evet. Seni dinliyorum.
Kelebek: Şey ben sizden havayı soğutmak için birkaç gün daha beklemenizi istiyorum. Lütfen Aralığa söyleyin, biraz geç gelsin dünyamıza.
Kış Kralı: Ne? Sende mi bu saçma sapan şeyi istiyorsun benden?
Kelebek: (Çekinerek) evet kralım.
Kış Kralı: Sen küçük kelebek, ne cesaretle benim karşıma çıkıp da böyle bir şey istersin?
Kelebek: Yüce kralım inanın bunu kendim için değil arkadaşım Çiçek için istiyorum.
Kış Kralı: Çiçek mi, hangi çiçek?
Kelebek: Hani şu okulun bahçesindeki solgun çiçek efendim. Bütün çiçekler toprağın altına girip saklandığı halde o küçük bir çocuk için can çekişiyor. Dondurucu soğuğa rağmen yeryüzünde kalmakta ısrar ediyor.
Kış Kralı: (Sakalını sıvazlayarak bir süre düşünür) Demek bu doğruymuş. Bu çiçek oğlum aralığın bana anlattığı çiçek. Ben de oğlum tembellik etmek için böyle bir hikâye uydurdu diye düşündüm.
Kelebek: Oğlunuz doğru söylüyor kralım. Arkadaşım çiçek o kadar iyi yürekli ki, kendisine iyi bakmadığı halde o çocuğu düşünüyor. Dersinden zayıf almasın, ailesinin emekleri boşa gidip üzülmesinler diye kendi hayatını tehlikeye atıyor.
Kış Kralı: (Düşünceli) Demek bu kadar iyi yürekli bir çiçek ki sende onun için bu soğukta buralara kadar geldin.
Kelebek: Evet kralım ama gerçek arkadaşlık da bunu gerektirmez mi? Güzel havalarda keyifle uçup yorulduğumda, onun incecik yapraklarına konup dinlenirim. Onun çiçeklerinden gelen mis gibi kokular mutluluktan başımı döndürür. Bunları

nasıl unutabilirim. Gerçek dost hem iyi günde hem kötü günde arkadaşının yanında olmaz mı? (İyice titremektedir. Kral acımıştır ama kararlıdır)
Kış Kralı: Güzel söylüyorsun kelebek ama oğlum aralığa da anlattım. Doğanın bir dengesi var. Her şeyi zamanında yaşamazsak bu denge bozulur. Bu yüzden seni çok takdir etmekle birlikte ne yazık ki teklifini kabul etmeyeceğim.
Kelebek: (Son bir gayretle) iyi de kralım, zaten insanlar bilinçsiz davranarak doğanın dengesini bozmadı mı? Mevsimler bile özelliklerine kaybederek birbirine karıştı neredeyse. Bilim adamları bile böyle giderse yakında dünyamızda sadece iki mevsim olacak diyor.
Kış Kralı: (Öfkeyle homurdanır) İnsanların bilinçsizliği, dünyanın güzelliklerini böyle sorumsuzca yok etmeleri beni de çok sinirlendiriyor zaten.
Kelebek: (Artık zor konuşmaktadır, güçlükle yalvarır) Öyleyse kralım, ne olur bize yardım edin… yalnızca birkaç gün (çocuklara döner) benim nefesim tükenmek üzere çocuklar… biraz da siz yalvarın ne olur.
Kış Kralı: (Bağıran çocuklara bakar) Sizde mi çok istiyorsunuz çocuklar? (Düşünür) peki, istediğinizi yapacağım. Hadi kelebek hemen git ve aralığı bul. Ona izin verdiğimi söyle. Fırtınayı, soğuğu saklasın, güneşi dünyaya buyur etsin.
Kelebek: (Sevinçle) Teşekkür ederim kralım, hemen gidiyorum. Çiçeğe bir an önce müjdeyi vermeliyim.
Kış Kralı – Yolun açık olsun kelebek. Dostluğunuzun gücü ve sıcaklığı sana güç versin, yolunu aydınlatsın (kelebek çıkar, sahne kararır).

5.sahne

2.Çocuk: Aman Allah'ım, şu çiçeğe bak. Ölmüş mü acaba?
3.Çocuk: Hayır ölmemiş. Şiddetli bir rüzgâr onu devirmiş ama burada biraz daha kalırsa ölebilir.
2.Çocuk: Ne yapacağız o zaman?
3.Çocuk: Onu alıp evimize götüreceğiz ve bir saksının içine koyup yeniden sağlığına kavuşturacağız.
2.Çocuk: Yani, iyileşip de tekrar renk renk açar mı dersin?
3.Çocuk: Elbette sıcak bir evde kalırsa, bir de cılız da olsa güneş ışığından faydalanırsa eskisinden bile güzel olur.
2.Çocuk: Bunu daha önce niye düşünmedik ki?
3.Çocuk: Arkadaşımızın işine karışamazdık. Söylesek bile o bizim fikrimizi dinlemezdi zaten.
2.Çocuk: Neyse… hadi götürelim o zaman. Pencerenin içindeki saksıların yanına koyalım. Hem, onlarla arkadaşlık eder, canı da sıkılmaz.
3.Çocuk: Böylece arkadaşımız da ödevinden zayıf almamış olur. Hadi yardım et de taşıyalım bu güzel çiçeği. (Çiçeği kucaklarına alarak, çıkarlar. Onların çıkmasıyla sahneye kelebek girer. Uçarak sahnede dolaşır, çiçeği arar.)
Kelebek: Hayır.. hayır.. olamaz, yerinde yok.. Güzel çiçek neredesin? Sana ne güzel haberler getirmiştim. Kış geç gelecek, sıcaklar gitmeyecek. Duyuyor musun? Hadi çık artık ortaya… çiçek.. çiçek.. yoksa .. yoksa…benim sevgili arkadaşım öldü mü?(ağlamaya başlar)
(seyirciye) Çiçek nerde arkadaşlar? Siz görmediniz mi? Yoksa onu alıp götürdüler mi?..gördünüz mü gerçekten? .. ne taraftan gittiler? Sen de gördün mü? .. peki ya sen? Hepiniz gördünüz mü? Teşekkür ederim çocuklar. Ben de uçup hemen yetişeyim onlara (çıkarken sahneye giren Aralıkla çarpışır ve yere düşer)

Şekil 143. "Çiçeğim Solmasın" Afiş Tasarımı

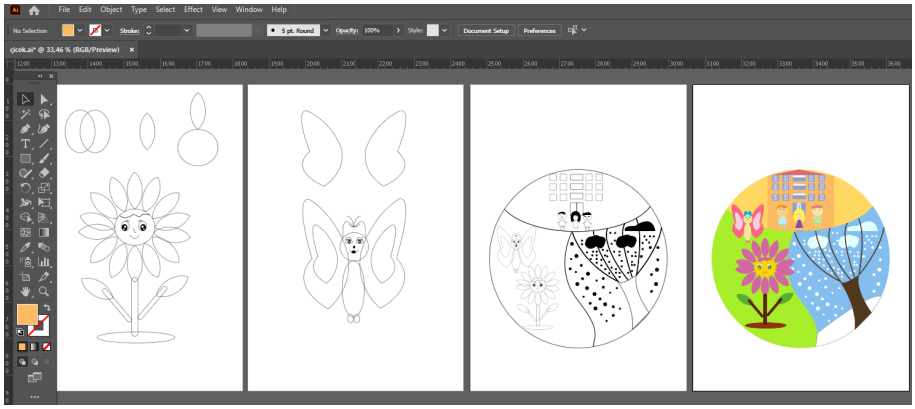


Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2014-2015 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

Bir çocuğun kış mevsiminin yaklaşma zamanı okulun bahçesine çiçek dikmesi ile başlayan "Çiçeğim Solmasın" isimli tiyatro oyununda: Çiçek karakteri Aralık'ın gelmesi ile solup, kırılıp ölecektir. Yakın arkadaşı Kelebek, Çiçek'i kurtarmak için yaşadıkları hikâye anlatılmaktadır. "Çiçeğim Solmasın" isimli çocuk oyununun yaş grubu bilgisi; mevcut afişte, Devlet Tiyatroları resmî web sitesinde ve oyun metninde bulunmamaktadır. Oyunun içeriği ve metni incelendiğinde ilköğretim dönemi çocuklara göre olduğu görülmektedir. Afişte (Şekil 143) görsel unsurlar, oyunun içeriğine ve mesajını uygun değildir. Oyunun hikâyesi, Çiçek ve Kelebek karakteri üzerinden ilerlemektedir. Çiçek karakteri kış mevsimi gelmeden önce, canlı renklerde olduğu oyun metni içerisinde belirtilmiştir. Afişte çiçek ve kelebek imgesi karakterize edilmemiştir. Sadece kız ve erkek çocuklarının silüeti mevcuttur. Arka plan çimen yeşilinin açık tonudur. Çocuk imgelerinin iç rengi; beyaz, mavi, koyu yeşil, mor ve açık mordur. Renkler hedef kitlenin sevebileceği renklerdir. Fakat görsel unsurlardan çocuk imgeleri ve arka plan ilişkisinde kontrast oranı düşük olduğu görülmektedir. Tipografik unsur ve arka plan ilişkisi değerlendirildiğinde; yazı karakterinin beyaz rengi ile arka planın açık yeşil tonu arasında kontrast oluştuğu görülmektedir. Yazı karakteri okunur görünümündedir. Yazı karakterlerinin hedef kitleye uygunluğu değerlendirildiğinde genelde çocuklar tırnaksız yazı karakterini kolay algılamaktadır. Bu afişte tırnaklı ve kıvrımlı bir yazı karakteri vardır. Bu tırnaklı yazı karakteri çocukların ilgisini çekebilecek bir şekilde estetik olarak düzenlendiği anlaşılmaktadır.

6.14.2. “Çiçeğim Solmasın” Afişi Tasarım Süreci

Şekil 144. Ayfer Demirel, “Çiçeğim Solmasın”
Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Oyunda önemli karakter çiçek; Adobe Illustrator programında geometrik formlar ile Pathfinder özelliği kullanılarak, Rotate, Duplicate özelliğinden destek alınarak tasarlanmıştır. Aynı şekilde kelebek karakteri de bu şekilde çizilmiştir. Bu iki imge oyunun içeriğine göre hayali olarak karakterize edilmiştir. Afişin yuvarlak içerisi; oyunun konusu olan kış ve yaz mevsimi, okul sahnesi, çocuklar Adobe Illustrator programında Pen Tool, geometrik formlar ile eskizlenmiştir. Formu oluşturulan çiçek, kelebek, çocuklar, okul, mevsim imgeleri renklendirilerek biçimlendirilmiştir (Şekil 144).

Şekil 145. Ayfer Demirel, “Çiçeğim Solmasın”
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

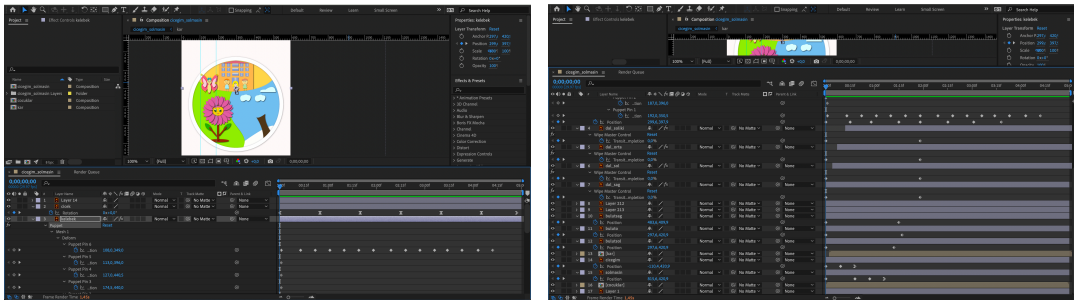
Şekil 146. Ayfer Demirel, "Çiçeğim Solmasın" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 145). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Çiçeğim Solmasın" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 146).

Şekil 147. Ayfer Demirel, "Çiçeğim Solmasın"
Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

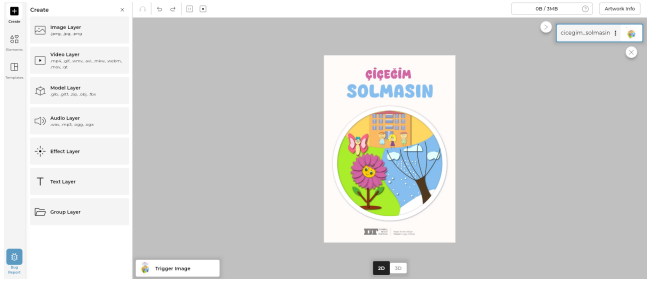
Şekil 148. Ayfer Demirel, "Çiçeğim Solmasın" Hareketli Afişin Frameleri, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli karakterleri çiçek ve kelebek, bulutlar, dallar, karlar, çocuklar ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile soldan ve sağdan durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Puppet Position Pin Tool (kukla aracı) ile kelebek imgesinin kanatları (rigging) hareketlendirildikten sonra Position özelliği ile aşağıya doğru konumu değiştirilerek hareketlendirilmiştir. Çiçek imgesi Rotate özelliği ile sağa ve sola döndürülmüştür. Bu özelliğin keyframelerine Easy Ease özelliği uygulanmıştır. Dallar linear wipe özelliği ile uzayarak dalların hareketi sağlanmıştır. Bulutlar ve çocuk imgeleri Position özelliği ile konumları sağa ve solu dolu değiştirilerek, kar imgeleri ise belirlenen sıraya göre sahneye çıkartılarak hareketlendirilmiştir (Şekil 147). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 148).

Şekil 149. Ayfer Demirel, "Çiçeğim Solmasın" Artırılmış Gerçeklik Teknoloji, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Çiçeğim Solmasın" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 149).

6.15. "Purnima ve Sırlar Ormanı" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.15.1. "Purnima ve Sırlar Ormanı" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Purnima ve Sırlar Ormanı

Oyun Türü: Yerli Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2015-2016

Oyunu Yazan: Günay Ertekin, Handan Ergiydiren Doğan

Oyunu Yöneten (Reji): Handan Ergiydiren Doğan

Oyunun Yaş Grubu: 6 yaş ve üzeri

Oyunun Perdesi: Tek perde

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Purnima, Aditi: Geyik, Manju: Hint Bülbülü, Kalyana: Kraliçe Kelebek, Suşila: Sincap, Anil: Hint Kartalı, Amar: Fil, Kişore: Kızıl Panda, Nişa: Baykuşların Hükümdarı, Lider Leopar, Arjuna: Bulutlu Leopar, Jyoti: Kaplan, 1.Kaplan, 2.Kaplan, 3.Kaplan, Uma: Maymun, Najendra: Kobra Yılanı, Raja: Tavus Kuşu.

Oyunun Metni:

1.Sahne: Yolculuğa Çıkış

(Sarayda bir oda, Purnima odasında oturmuş saçlarını tarayıp, gözlerine sürme çekmektedir. Bir yandan da penceresinde duran Hint Bülbülü ile laflamaktadır)
Manju: Merhaba, Prenses Purnima.
Purnima: Merhaba sevgili dostum Manju.
Manju: Yine saçlarınızı mı tarıyorsunuz! Aynanın karşısında bu kadar zaman harcamayın bence. Boşuna… Çok güzel yaratılmışsınız.
Purnima: Can dostum, güzel sözlerin için teşekkür ederim. Ama bu güzellik, bakım ister, zaman ister. Çünkü ben bu güzelliğin kalıcı olmasını istiyorum. Sonsuza kadar güzel. Bu yüzden bu aynanın karşısında geçirdiğim zamanlar boşuna değil.
Manju: Her zaman söylerim, yine söylüyorum, güzelsiniz, güzelliğiniz dillere destan. Üstelik bunu yalnız ben değil dünya âlem biliyor. Daha ne olsun!
Purnima: Daha ne mi olsun! Geçici olmasın kalıcı olsun istiyorum. Bunun için aynanın karşısında her gün saatler geçiriyorum, kendime bakım yapıyorum. Neyse,

sen bırak şimdi bunları da söyle bakalım, benim istediğim Lavanta Kokusu, Badem Yağı, Hint Kınası geldi mi çarşıdan?
Manju: Yarın sabaha elinizde olur prensesim. Merak etmeyin takipteyim.
(Purnima, gözlerine çektiği sürmeyi Manju'ya göstererek)
Purnima: Ah Manju ahh sen yok musun! Artık vedalaşalım bu gecelik bu kadar yeter. Erken yatmalıyım, uykumu almazsam güzelliğimi de koruyamam değil mi? İyi geceler…
Manju: Elbette prensesim lakin sizi memnun edecek bir bilgi getirmiştim. Tabi isterseniz sabahı bekleyebilirim!
Purnima: Öylemi! Ne hakkında?
Manju: Sonsuz güzellik hakkında…!
Purnima: Çabuk ötmeye başla o zaman Manju, zaman kaybetmeyelim. Bakalım cıvıltılarının içinden neler çıkacak...!
(Manju dans etmeye başlar)
Şarkı-Dans
Yakınlarda bir gün
Bir yaban kuşu çıktı karşıma
Yorgun, bitkin, kanatları düşmüş.
Dedim nerden böyle kuş kardeşim
Dedi çoook uzaklardan
Wenteka dağlarının ardından
Dedim ne işin vardı oralarda (Purnimaya)
Dedi kutsal yağmur nehri var orda, adı; İndra.
Ona ulaşmaktı derdim
Ama yetmedi ne kanatlarım ne de nefesim
Dedim; Nesi varmış bu nehrin?
Kendini yollarda böyle tükettin!
Yaklaştı kulağıma fısıldadı usulca
Sırlar Ormanı'nı aşınca,
İndra'dan yağmur suyu içince
Her canlı dönüşürmüş daha güzel birine
Bu güzellik silinmezmiş yaş kemale ersebile
Purnima: Manju bu ne güzel bir hikâye, bir masal olmasın sakın!
Nerde demiştin bu nehir? Adı neydi? Ne kadar uzaklıktaydı? Hemen anlat bu kutsal nehrin yerini, yöresini. Ayrıca elini çabuk tut, hazırlanmam gerek. Yarın sabah erkenden yola çıkıyorum. Bulmalıyım Sırlar Ormanı'nı ve ardındaki indra'yı..
(Bülbül pencereden uçar. Prenses aynasına bakıp heyecanla fısıldar…)
Purnima: Güzelliğim kalıcı olacak, hiç silinmeyecek…
(Purnima ve Aditi ormanın derinliklerine doğru yürürler, yemyeşil bir alana gelirler ortasında bir su birikintisi vardır. Bir Fil sürüsü geçmektedir. En yaşlıları da biraz geriden gitmektedir. Yanlarındaki küçük kafileyi görünce onları selamlar.)
Amar: Nereye böyle Aditi?
Aditi: Merhaba Amar, dostum Purnima'ya Sırlar Ormanı'ndaki yolculuğunda rehberlik ediyorum.
Amar: Peki Purnima sen hangi sırrın peşindesin bakalım?
Purnima: Güzelliğin, sonsuza dek kalacak ölümsüz güzelliğin peşindeyim sayı Fil Hanımefendi.
Amar: Sonsuza dek değişmeden kalacak hiçbir şey yoktur ki Purnima, eskimek ve yaşlanmak doğanın kanunudur. Hem güzellikten önemli şeyler de vardır

yaşamda… Kişi bazen yüzyıllık alışkanlıklarından vazgeçip, kalbine bir iyilik tohumu ekebilir.
Purnima: Yani iyilik, bu kadar mı değerlidir? Güzellik herkesi cezbederi hayran bırakır…
Amar: Ama iyilik kişiyi sevdirir ve kendini daha huzurlu hissettirir.
Purnima: Huzur mu? Ne huzur?
Amar: Kalp huzur Purnima, kalp huzuru…
(Yaşlı Anne Fil sürünün ardından kaybolur)

Şekil 150. "Purnima ve Sırlar Ormanı" Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2015-2016 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

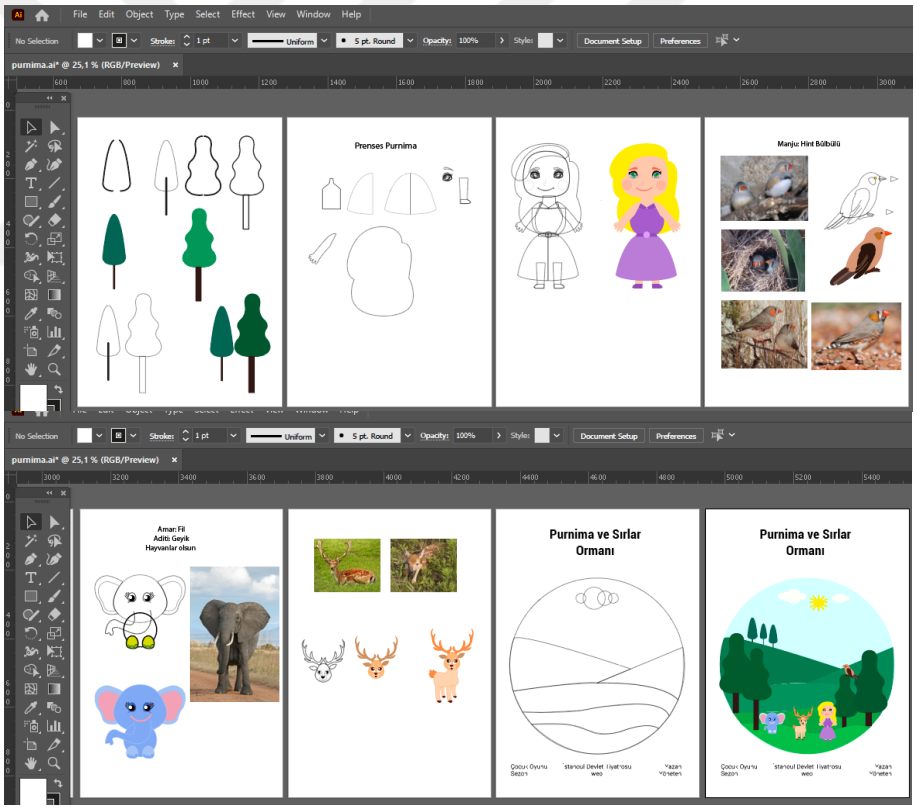
"Purnima ve Sırlar Ormanı" oyununun izleyici kitlesi 6 yaş ve üzeri olarak belirtilmiştir. Oyun metni incelendiğinde; sürekli saçlarını tarayıp gözlerine sürme süren güzel prenses Purnima'nın sonsuz güzelliğe ulaşmak için Sırlar Ormanı'ndaki macerasını anlatan bir oyundur. Afişte (Şekil 150) görsel unsurlar oyunun içeriğine uygundur. Afişte oyundaki prenses ve hayvan karakterleri, manga illüstrasyon stili ile resmedildiği görülmektedir. Araştırmalara göre çocukların daha sevimli çizilen resimler hoşlarına gitmektedir. Hayvan karakterlerin sevimli karakterize edilmediği görülmektedir.

Afişin arka planı beyazdır. Görsel unsurlar ile arka plan kontrast oluşturmaktadır. Tipografik unsurların orantı ve hiyerarşisi, illüstrasyon unsurlarını destekleyecek bir şekilde oluşturulduğu gözlenmektedir. Oyunun isminin yazı karakteri çocukların ilgisine göre tercih edildiği görülmektedir. Beyaz renkte yazı karakteri, turuncu renkte bant formunda bir arka planın üzerine yerleştirilerek okunurluğun sağlandığı anlaşılmaktadır. Afişte simetrik denge ile bütünlük kurulmuştur. Oyunun künye

kısmında dekor tasarımı, kostüm tasarımı vb. başlıkları kırmızı renk, kim oldukları siyah renk yapılarak ayrışma ve vurgu yapılmıştır. Afişte bir ritim de izlenebilmektedir. Ritmi oluşturan elemanlar; tekrarlar, zıtlıklar, bozuk ahenkler, armoni, çeşitlilik, renkli valörlerdir (renkte ritim, tonlamalar). Tasarımda çizgilerin, biçimlerin, lekelerin, renklerin tekrarı ritimdir. Grafik tasarım ürününde ritim harekettir; bütünü güçlendirir, devamlılık duygusu denge ve birlik sağlar. Ritmi oluştururken, tekrar edilecek eleman seçimi çok önemlidir. Ritim olmayınca düzensizlik ve monotonluk oluşur. Tasarım elemanlarının gereğinden fazla kullanımı ise kargaşaya sebep olur (Civcir, 2015: 245).

6.15.2. "Purnima ve Sırlar Ormanı" Afişi Tasarım Süreci

151. Ayfer Demirel, "Purnima ve Sırlar Ormanı" Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Oyunun önemli karakteri Purnima; Adobe Illustrator programında Pen Tool, geometrik formlar ile biçimlendirilerek renklendirilmiştir. Oyunun mekânında olan ağaçlar; Pen Tool kullanılarak formlarının yarısı çizilip diğer yarısının kopyası alınarak

biçimlendirilerek renklendirilmiştir. Oyundaki diğer karakterlerden Hint Bülbülü, fil, geyik imgeleri gerçek görünümleri olan fotoğraflarından esinlenerek çizilmiştir. Hayvanların görünümleri, renk tonlarının belirlenmesine de katkı sağlamıştır. Oyunun hikâyesinin geçtiği orman mekânından esinlenerek afişin yuvarlak içerisindeki çizimleri yapılmış ve ona göre renklendirilerek karakterize edilen imgeler ile orantı ve görsel hiyerarşisi düzenlenmiştir (Şekil 151).

Şekil 152. Ayfer Demirel, "Purnima ve Sırlar Ormanı"
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 153. Ayfer Demirel, "Purnima ve Sırlar Ormanı"
Yeniden Afiş Tasarımı, 2024

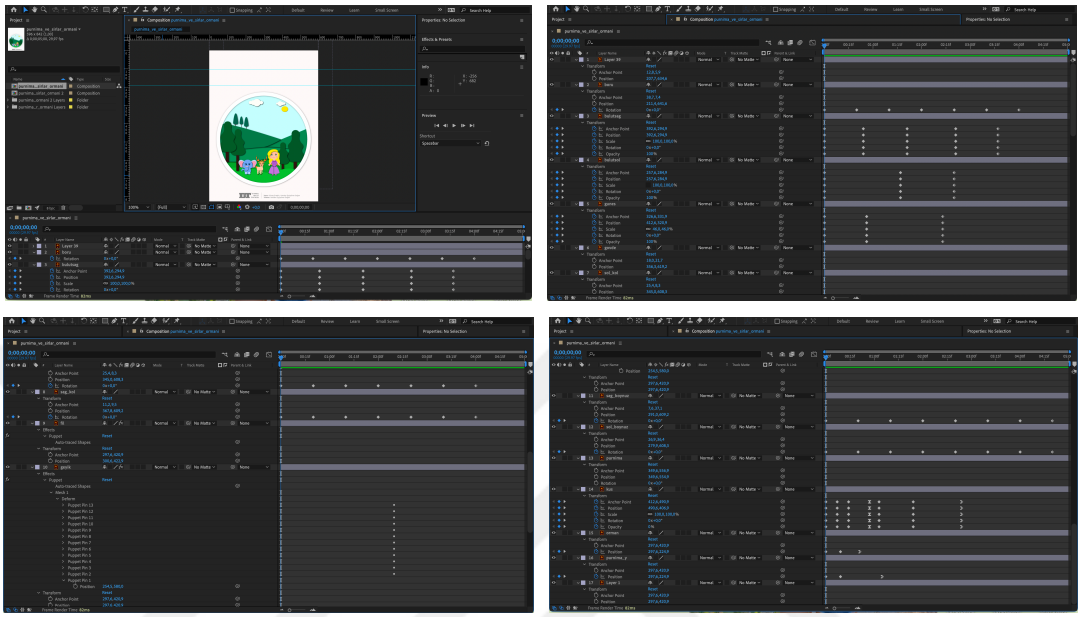


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 152). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular,

afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Purnima ve Sırlar Ormanı" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 153).

Şekil 154. Ayfer Demirel, "Purnima ve Sırlar Ormanı" Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 155. Ayfer Demirel, "Purnima ve Sırlar Ormanı" Hareketli Afişin Frameleri, 2024

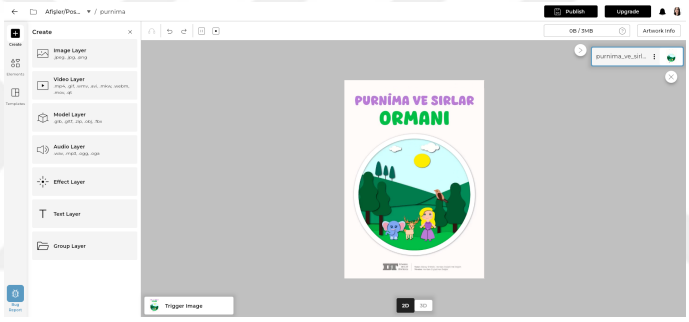


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli karakterleri Purnima, fil ve geyik ile beraber bulutlar, güneş, afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile

yukarıdan aşağıya doğru durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Fil'in hortumu, Purnima'nın kolları ve Geyik'in boynuzları pivot noktası (merkez noktası) Anchor Point aracı ile belirlendikten sonra Rotate özelliği uygulanmıştır. Fil'in hortumu sağa ve sola doğru, Purnima'nın kolları ile Geyik'in boynuzları yukarıdan aşağıya doğru döndürülmüştür. Bulutlar, güneş ve kuş imgeleri Position özelliği ile sahnede belirlenen konumlarına getirilerek hareketlendirilmiştir. Kuş imgesinin Position özelliğinin keyframelerine Easy Ease out ve Easy Ease in özelliği uygulanmıştır (Şekil 154). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 155).

Şekil 156. Ayfer Demirel, "Purnima ve Sırlar Ormanı" Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Purnima ve Sırlar Ormanı" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 156).

6.16. "Sihirli Keman" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.16.1. "Sihirli Keman" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Sihirli Keman

Oyun Türü: Çeviri Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2016-2017

Oyunu Yazan: Aristide Christian Charpentier

Oyunun Çeviren: Hakan Tartan, Türkan Dündar

Oyunu Yöneten (Reji): Ebru Kara

Oyunun Yaş Grubu: 7 yaş ve üzeri

Oyunun Perdesi: Belirtilmemiştir.

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

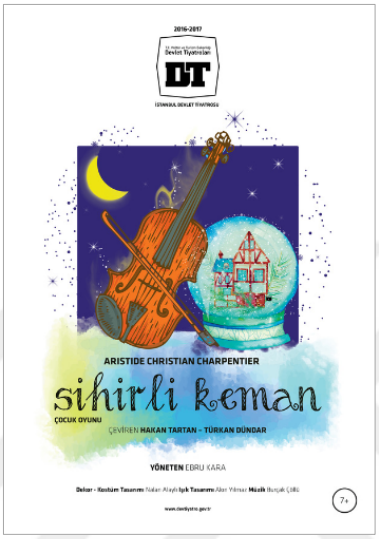
Oyundaki Karakterler: Jacques, Pierre, Jules, Balerin.

Oyunun Metni:

Bir Adam: (Dışarıdan seslenir) Bay Jules Martin burada mı acaba?
Jacques: (Pencereden bakar) Şehirden gelen posta arabası bu… (kapıyı açmaya gider.)
Jules: İyi ama ben hiçbir şey beklemiyorum ki…
Bir Adam: (Dışarıdan) Büyük bir koli. Uzaktan, çok uzaktan geliyor…
Jacques: (Dışarıdan) Buraya getirin…
Bir Adam: (Dışarıdan) Zamanımız yok. Kaldırıma bırakıyoruz.
Jules: Ne demek oluyor bu? Eminim bu adamlar içkiyi biraz fazla kaçırdılar ve adresi şaşırdılar…
Jacques: (İçeri girer) Büyük bir kasa bıraktılar. Amerika'dan geldiğini söylediler…(Çıkar)
Jules: (Yerinden kalkar) Amerika mı? Nasıl yani, ne Amerika'sı?
Pierre: Miras…
Jules: Ne?
Pierre: Miras işte… Eminim bir miras bu…
Jacques: Anahtar? Anahtarı nerede sandığın, sen gördün mü baba?
Jules: Yoo… Sen Pierre?
Pierre: Ben de görmedim. Nerede acaba?
Aramaya koyulurlar. Bu arada Jules kasanın kapağını inceler.
Jules: Şuraya bakın çocuklar, bu kapağı açmak için bir değil tam yedi anahtar gerek… Bakın, 7 ayrı kilidi var ve hepsinin de delikleri farklı…
Gerçekten harika bir eser bu…
Jacques: (Taburenin üzerindeki mektubu olur) İzin verir misin baba? Belki bir açıklama vardır mektupta… Ya, bak işte, altında bir not var sayfanın: "Sandığın anahtarları kaybolmuştur."
Pierre: İyi aydınlat lütfen…
Jacques lambayı yeniden yaklaştırır sandığa. Işık çoğalır. Çevre tamamen karanlıklaşır. Pierre ilk anahtarı çevirir. Çan sesine benzer bir ses duyulur. Pierre her anahtarı çevir işte aynı ses duyulur.
Pierre: (Yedi anahtarı da çevirdikten sonra) Martin Amca, siz açmak ister misiniz?
Jules: Yo, sen aç yavrum, bu senin hakkın.
(Pierre sandığın ağır kapağını açar. Sandığın içi görkemli işlemeleri olan ipek kumaşla kaplıdır. Arkada ne olduğu belli olmayan bir paket vardı. Bu paket balerinin tülünün rengindedir. Ayrıca, arkada mavi bir kumaş dikkati çekmektedir.)
Pierre: Bakın, bir paket var… (Paketi alır) Hafif, çok hafif…
Jules: (Sandığa eğilir) Burada başka bir şey daha var… Balık ağı gibi… (Mavi kumaşı alır. Bu balerinin giydiği denizkızı palerinidir.)
Jacques: (Canlı) Bu onun pelerini… (Lambayı yere koyar. Pierre ve Jules ona şaşkınlıkla bakmaktadır. Jules fileyi Jacques'a verir. Jacques kumaşı açar. Ağa takılmış bir yıldız parıldar. Jacques kendi kendine) Yıldızı ile birlikte… (Pierre ve

Jules hareketsiz kalırlar. Pierre özenle paketi açar. Keman sesi duyulur) Keman… Baba, keman…
Pierre: (Keman ve yayı Pierre'nin elindedir. Okşar.) Ne güzel…Bakın. Bakın. Şu inceliğe, şu hafifliğe, şu uyuma bakın… Ne güzel bir eser…
Jules: Ah Pierrot. İşte en çok hoşuma giden sözler bunlar… Bu sözlere içelim artık… (Acele ile gider. Kapıdan çıkarken döner.) Biliyor musun, korsan hazinesini gerçekten hakettin…

Şekil 157. "Sihirli Keman" Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2016-2017 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

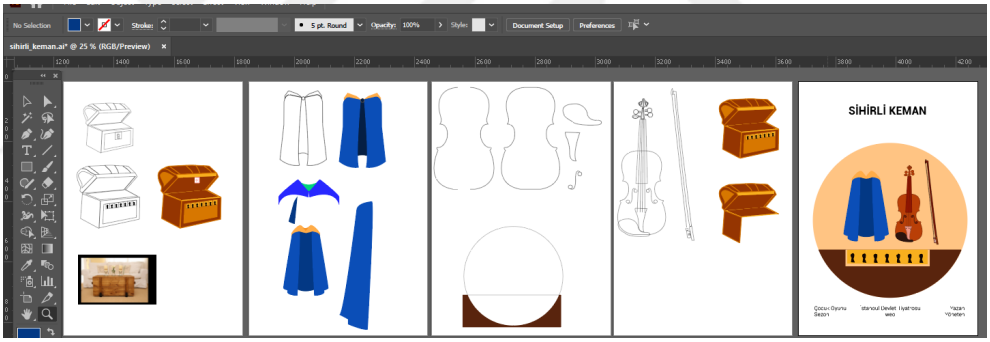
"Sihirli Keman" isimli tiyatro oyununun metnine göre konusu: Kunduracı Jules isimli karaktere Güney Amerika'dan gelen bir koli, bu kolinin içerisinde 7 farklı kilit yeri olan bir sandık ve bu sandık aslında sihirlidir. Jacgues ve arkadaşı Pierre'nin sandığı açmak için verdiği mücadeleleri, Jacgues'in hayallerini ve sandığın içerisinden keman, yay ve pelerin çıkması ile Jacgues'in ozan olmak istemesini anlatan bir oyundur. Oyunun izleyici kitlesi 7 yaş ve üzeri olarak belirtilmiştir. Afişte (Şekil 157) görsel unsurlardan keman imgesi oyunun içeriği ve afişin mesajına uygundur. Oyun metni incelendiğinde; sihirli küre görünümlü bir imgeden bahsedilmemektedir. Görsel unsurlar hedef kitleye uygun bir şekilde çizimi yapılarak renklendirildiği gözlenmektedir.

Araştırmalara göre gelişimsel düzeyi 7 yaş ve üzeri çocuk izleyici okumayı öğrenir. Resimlerin yanı sıra okuduklarından da anlam çıkarır. Araştırmalara göre modern tırnaksız yazı karakterleri çocukların kolay algıladığı yönündedir. Afişte oyunun adı, desenli ve el yazısı stilinde bir yazı karakteri olduğu gözlenmektedir. Bu el yazısının

stili okunaklı bir yapıya sahiptir. Fakat arka plan gökkuşağı renginde bir bant formundadır. Üzerindeki oyun adı siyah renktedir. Bu yüzden tipografik unsur ve arka plan ilişkisinde kontrast oluşturulmadığı görülmektedir. Uçar'a (2016) göre siyah rengin özellikleri şunlardır: Baskıda koyu değerleri ve tonu belirler. Bu yüzden anahtar renktir. Siyah ile beyazın güçlü kontrastlığından dolayı sayfa üzerinde tipografik elemanlar siyah, zemin beyaz renktir. Diğer renklere göre ışığın soldurucu etkisine karşı koyabilen siyah renktir. Diğer tipografik unsurların, tırnaksız bir yazı karakterinde okunaklı olduğu görülmektedir. Bu okunaklı yazı karakterinin bold ve regular özelliği ile vurgu yapıldığı da anlaşılmaktadır. Afişte görsel ve tipografik unsurlar ortalanarak, simetrik denge oluşturularak bir durağanlık oluştuğu da izlenebilmektedir.

6.16.2. "Sihirli Keman" Afişi Tasarım Süreci

Şekil 158. Ayfer Demirel, "Sihirli Keman" Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Oyunun önemli imgesi keman; Adobe Illustrator programında Pen Tool ile yarısı çizilip Reflect Tool ile yatayda ters kopyası alınarak formu oluşturulmuştur. Kemanın detay özellikleri ve yayı da serbest çizim aracı ile formu oluşturulmuştur. Oyunun içeriğine göre önemli imgelerden pelerin ve sandıkta keman ile aynı teknik ile çizilip formu oluşturulmuştur. Keman; ahşap ve kahve renk tonlarından, sandık da ahşap renk tonlarından, pelerin oyun metnindeki mavi tondan esinlenerek renklendirilmiştir. Oyunun içeriğine göre sandığın 7 kilidi vardır. Bu kilitler afişteki yuvarlak içerisindeki mizanpaja yerleştirilmiştir. Bu şekilde diğer imgelerin orantı ve hiyerarşisi yapılmıştır (Şekil 158).

Şekil 159. Ayfer Demirel, "Sihirli Keman"
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

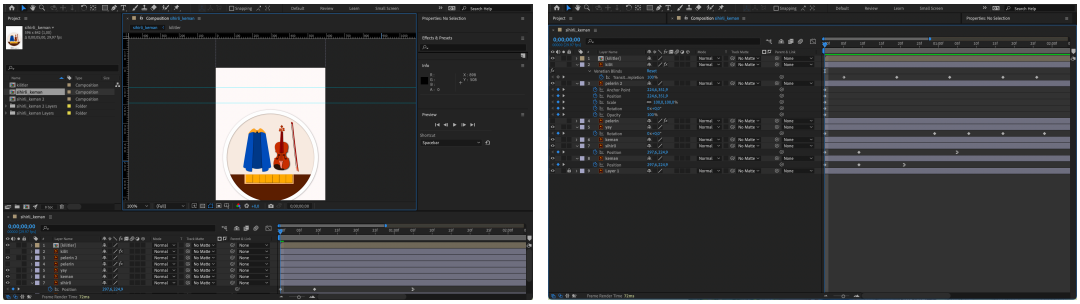
Şekil 160. Ayfer Demirel, "Sihirli Keman" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

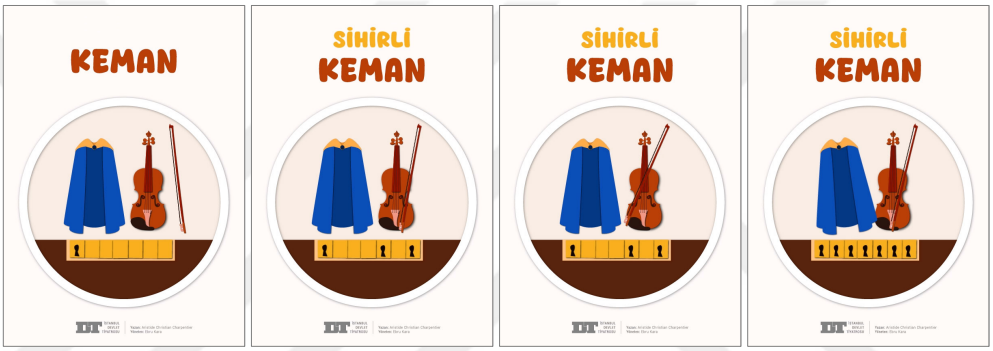
İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 159). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Sihirli Keman" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 160).

Şekil 161. Ayfer Demirel, "Sihirli Keman"
Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

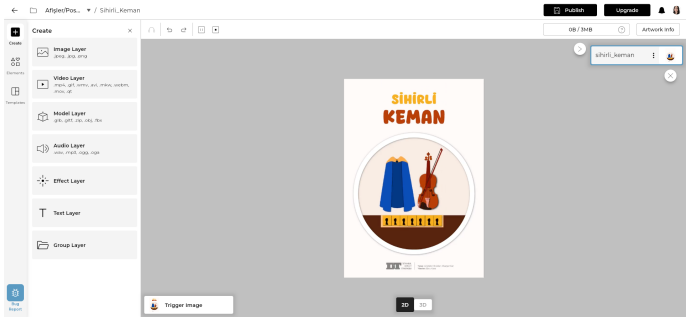
Şekil 162. Ayfer Demirel, "Sihirli Keman" Hareketli Afişin Frameleri, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli imgeleri kemanın yayı, sandığın kilitleri, pelerin ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile yukarıdan aşağıya doğru durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Pelerinin ve yay imgelerinin pivot noktası (merkez noktası) Anchor Point aracı ile belirlendikten sonra Transform'un Rotate özelliği ile sağa ve sola doğru döndürme işlemi yapılmıştır. Kilitler belirlenen sıraya göre sahneye çıkarak hareket görünümü sağlanmıştır (Şekil 161) Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 162).

Şekil 163. Ayfer Demirel, "Sihirli Keman"
Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Sihirli Keman" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 163).

6.17. "Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.17.1. "Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)

Oyun Türü: Yerli Uyarlama Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2020-2021

Oyunu Yazan: Erdoğan Kahyaoğlu

Oyunu Uyarlayan: Mustafa Avkıran

Oyunu Yöneten (Reji): Sevinç Erol

Oyunun Yaş Grubu: 7 yaş ve üzeri

Oyunun Perdesi: 1 Perdelik Oyun

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Şuşa, Kiki.

Oyunun Konusu: Yazar Erdoğan Kahyaoğlu'nun oyun hakkında yazısı şu şekildedir:

> "Evet ama merak ediyorum" dedi minik kaplumbağa heyecanla. "Küçüklüğüm merakıma engel değil. Zamanımı merakımı gidermek için harcamamda ne kötülük var?"
> Yerle Gök Arasında – Şuşa ile Kiki
> Öykü, küçük bir kaplumbağa ile bir yavru kuşun, aralarındaki büyük farklılıklara karşın ortak bir hayal peşinde çıktıkları uzun bir yolculuğu anlatıyor. Meraklarının

tetiklediği, tüm zorluklarına karşın pes etmeden dayanışma ve dostluk içinde sürdürdükleri, uzun, heyecanlı bir yol hikayesi. Acaba o uzakta gördükleri yerle göğün birleştiği noktaya ulaşabilirler miydi? O zaman ne olurdu? Yerde mi olurlardı, gökte mi?
Suşa ile Kiki 2001 yılında 5. Sokak Tiyatrosu tarafından Mustafa Avkıran yönetmenliğinde oyunlaştırılarak Viyana Çocuk Festivalinde sahnelenmişti. Şimdi İstanbul Devlet Tiyatrosu programı içinde çocuklarla tekrar buluşması çok heyecan verici.

Oyunun Metni:

Giriş Yazısı:

Suşa, minik bir kaplumbağa. Meraklı, soğukkanlı, sabırlı, hayalperest.
Kiki, minik bir kuş. Maceraperest, heyecanlı, neşeli, sabırsız.
Suşa ile Kiki, minik bir kaplumbağa ile minik bir kuşun hikayesidir. Sırtında taşıdığı kabuğu ile ağır ağır yürüyen Suşa ve kanatları ile hızlı hızlı uçan Kiki bir gün arkadaş oluyorlar. Bu iki arkadaş birbirlerine hiç benzemiyorlar ama hayatları boyunca aynı şeyi merak etmişler. Yer ile göğün birleştiği çizgiye ulaşabilirler mi? Bulutların üstüne uzanıp, ayaklarını o çizgiye basabilirler mi?
Birlikte yürümeye karar verdikleri yolda birçok olay geçiyor Suşa ile Kiki'nin başından. Karşılarına ay çıkıyor, güneş çıkıyor, tehlikeli kuşlar çıkıyor, suyun üstünde yürüyebilen böcekler, çeşitli otları karıştırıp ilaç yapabilen bilgili kuşlar çıkıyor.
Suşa ile Kiki yer ile göğün birleştiği yere varmak için yürürken, korkularını, sevgilerini, bilgilerini, acılarını, dostluklarını paylaşıyorlar birbirleriyle. Yürüdükleri yolun çimenini, çiçek tozlu rüzgarını, kıraç toprağını, soğuduğunu, karanlığını, ıssız aydınlığını geçiyorlar. Merak ettikleri ve öğrenmek istedikleri pek çok şey "görebilmek" için çıktıkları yolda, merak edip öğrenmek isteyecekleri daha bir sürü şeyin olduğunu hissediyorlar. Yolu seviyorlar. Birbirlerini seviyorlar. İlk başta çok yabancı hissettiren farklılıklarını seviyorlar. Yürümek birlikteyken çok eğlenceli oluyor. Bu yüzden yürüyecek yeni yollar aramaya karar veriyorlar.
Oyunda Suşa ile Kiki karakterlerini canlandıran iki oyuncu, "anlatıcı" rolünü de üstlenerek Suşa ile Kiki hikayesini anlatıyor. Yerin ve göğün rengi, oyun oynamayı çok seven iki oyuncu, iki anlatıcı ya da iki arkadaş ile sahneye taşınıyor. Suşa ile Kiki'de izleyiciye, tiyatronun en şaşırtıcı oyunculuk tekniği olan clownpalyaço aracılığıyla eğlendirici, dinamik, hızlı bir oyunculuk gösterisi sunulması öneriliyor.
Suşa ile Kiki'nin merak ettikleri sorularla çıktıkları yolculuk yaşam yolculuklarının başlangıcı olacak. Bir kaplumbağanın kabuğu ve bir kuşun kanatları ile yaşamayı öğreneceği bir başlangıç bu. Birbirlerinden farklı olan bu iki arkadaşın birlikte yaşamayı öğrenecekleri bir başlangıç bu. Bizim yaşam yolculuğumuz da kendimizi ve yaşamı tanımakla, bunu paylaşmakla başlamıyor mu?
Kiki: (şaşkın ve sevinçli) Kulaklarıma inanamıyorum. Hiç tanımadığım bir kaplumbağa nasıl olur da benimle aynı şeyi düşünebilir? Bu kısacık hayatımda bir tek şeyi merak ettim, gökyüzünün yerle birleştiği o çizgiye uçarak ulaşabilir miyim? Oraya varıp, işte tam da o noktada, o çizgiye ayaklarımı basabilir miyim? Basabilsem ne olur? O anda gökte mi olurum, yoksa kendimi yerde mi saymam gerekir?

(Kiki bir anlığına donar.)
Suşa: (anlatır) Annesine ve babasına da bunu sormuştu. Onlar hiç şaşırmamışlardı.
"Merak, merak, merak." Demişti babası.
"Demek merak ediyorsun! Demek öğrenmek istiyorsun Kiki! Gökle yerin birleştiği çizgi yer mi yoksa gök mü? O çizginin arkasında ne var? Benim büyük büyük babam da aynı şeyi merak etmiş. Büyük babam da. Babam da. Ben de merak ediyorum. Bildiğim tek şey, biz ona doğru uçtuğumuzda, onun bizden kaçtığı. Biz durunca durduğu. Kim bilir belki bir gün sen oraya ulaşabilirsin. Ama bunu denemek için çok küçüksün."
Kiki: (babasını taklit ederek) Bunu denemek için çok küçüksün.
Suşa: Evet ama merak ediyorum… Küçüklüğüm merakıma engel değil. Zamanımı merakımı gidermek için harcamamda ne kötülük var?
Kiki: Merak etmek yetmez. Gündüz sıcaktan, gece soğuktan korunabilecek bir sığınak bulabilmek gerekir. Bu düzlük, bir düzlük işte. Üstünde çimenden, onun da üstünde gökyüzünden başka bir şey yok.
Suşa: (paltosunu göstererek) Benim sığınağım sırtımda!
Kiki: Seni yemek için saldıracak düşmanlardan korunabilmek için güçlü olman gerekir. Senin ne keskin dişlerin, ne de güçlü pençelerin var.
Suşa: Benim de taş gibi bir elbisem var. Beni ısırmaya kalkışanın dişleri kırılır. Midelerine otururum.
Kiki: Evet, evet anladık… Sırtında o meşhur kabuğun var. Bunu her seferinde başıma kakman gerekmiyor… Tek başına başaramazsın… Oraya tek başına varamazsın. Bunu birlikte denemeliyiz.
Suşa: Yani, sen ve ben ha?
Kiki: Evet, sen ve ben… Yorulduğum zaman sırtına otururum.
Suşa: Otururum. Susayınca uçup su ararsın.
Kiki: Ararım. Bulunca seni oraya götürürüm.
Suşa: Sırtımda yatıp uyursun. Sen uyurken ben gözcülük yaparım. Ben uyurken de sen.
Kiki: Tehlike görürsem bağırırım. Yok, yok. Sırtını gagalarım. Olmazsa kabuğunun içine kafamı sokup, kafanı gagalarım.
Suşa: Saçmalama, kabuğumu tıklatman yeterli.
Kiki: Yaşasın… Sence, düzlükle gökyüzünün birleştiği yere ulaşabilir miyiz Suşa?
Suşa: Ulaşacağız Kiki… Ulaşmalıyız. Çünkü ben bulutların üzerine oturup yeryüzünü seyretmek istiyorum.
Kiki: Ulaşmalıyız Suşa. Oraya vardığımızda yerde mi, yoksa gökte mi olacağımı çok merak ediyorum.
(Öğlen üzeri, sahneyi dolduran gün ışığı yoğunluğunu arttırır, Suşa ile Kiki yol almaktadırlar.)
(Kiki ip atlayarak sahnede daireler çizerken, Suşa bir köşede yavaş adımlar ile yürümektedir. Yürüyüşü bir çeşit adım atmaca oyunudur. Kiki ise ip atlarken değişik şekillerde, iki ayak tek ayak ya da seke seke, atlamaktadır.)
Kiki: Kanatlarıma hâkim olamıyorum. Gövdemi ben değil, kanatlarım yönetiyor. Hayır, belki de kanatlarım değil, bulut kümesi yönetiyor. Hiçbir ses duyulmuyor. Hiçbir şey görünmüyor.
Babam ne demişti:

“Kanatlarına kumanda edemezsen ölürsün… Aklın bütün vücuduna hâkim olmalıdır. En önemlisi de kanatlarına hâkim olmalıdır. Onlar seni istemediğin yerlere uçurmamalı. Onlara sen kumanda etmelisin..”
Suşa!.. Suşa!
Suşa: Kiki, iyi misin?
Kiki: Hiçbir şey görünmüyor. Bulut beni içine aldı. Her taraf bulut! Her taraf beyaz. Gökyüzü yok. Yeryüzü yok. Hiçbir şey görünmüyor! Kanatlarım benim sözümü dinlemedi. Çok korktum Suşa! Suşa gitme! Burası, belki orası değil! Gökyüzü yok! Yeryüzü yok!

Şekil 164. “Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)” Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2020-2021 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında) isimli tiyatro oyunun izleyici kitlesi 7 yaş ve üzeri olarak belirtilmiştir. Oyunun metnine göre; Suşa karakteri küçük bir kurbağa, Kiki ise yavru bir kuştur. Bu iki karakterin ortak bir merakı vardır. Bu da yer ile göğün birleştiği yere ulaşmaktır. Bunun için Suşa ile Kiki yola çıkarlar. Bu yolda yaşadıkları ve gördükleri maceralar oyunda anlatılmaktadır. Oyunun afişi (Şekil 164) incelendiğinde görsel unsurlar, oyunun içeriğine uygundur. Oyundaki iki ana karakter kurbağa ve kuş karakterize edilmiştir. Karakterlerin etrafında ise doğayı simgeleyen imgeler vardır. İki karakterin yolculukları doğada geçmektedir. Bu da görsel unsurların afişin mesajına uygun olduğunu da göstermektedir. Bu oyunda illüstrasyon çizimlerinin stili ve renklendirilmesi; 7 yaş ve üzeri çocuk izleyici kitlesinin sevebileceği ve ilgisini çekebilecek bir şekilde tasarlanmıştır. Çocuk izleyicinin görsel olarak algılayabileceği ana renkler dışında pastoral renkler de tercih edilmiştir. Bir grafik tasarımı ürünü tasarlanırken tüm renklerin anlamları ve etkileri bilinmelidir.

Özellikle çocuklar için tasarlanan çalışmalarda; renklerin anlamları, çocukların sevdiği renkler nelerdir gibi soruların cevaplarının sorgulanması grafik tasarım ürününe katkı sağlayacaktır. Renk kavramı çocuklarda 2-6 yaş arasında gelişmeye başlar. Çocukların tercih ettikleri renkler psikolojik anlam taşıdığı için; çocuktan çocuğa anlamlar değişebilir. Bu nedenden dolayı kesin yargıya varmak zorlaşabilmektedir. Erken çocukluk döneminde çocuklar oyunlarında ve boyamalarında fiziksel frekansları yüksek olan renkleri tercih ederler. İlk tercih ettikleri renkler; kırmızı, turuncu, mavi, mor, yeşildir. Çocuklar; sarı, pembe, kahverengi, gri gibi pastoral renkleri ikinci planda tercih ederler. Bunun en önemli nedeni renk algısı bilinci oluşmayan bu yaş çocukları, rengin frekans ağırlığına göre seçim yapmasıdır (Kaptan, 2016: 55-56).

Oyunun adının yazı karakteri seçimi tırnaklı, kalın ve hareketlidir. Çocukların ilgisini çekebilecek bir şekildedir. Bu yazı karakterinin rengi kırmızı arka planı ise beyaza yakın bir tondur. Bu da okunurluk sağlamaktadır. Diğer tipografik unsurlar tırnaksız olarak daha küçük boyutlarda afişin bütünlüğünü bozmayacak bir şekilde düzenlendiği görülmektedir. Görsel unsur ve arka plan ilişkisine bakıldığında afişin görsel hiyerarşi düzeninde vurgu iki ana karakter üzerinden yapılmış. İllüstrasyon tekniği ile resmedilen arka plan ise bu görsel unsurla ile uyum içerisindedir.

6.17.2. "Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)" Afişi Tasarım Süreci

Şekil 165. Ayfer Demirel, "Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)" Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Oyunun konusu ve içeriğine göre önemli karakterleri küçük kaplumbağa ve yavru kuş, ağaçlar Adobe Illustrator programında Pen tool ve geometrik form ile çizilmiş ve renklendirilmesi yapılmıştır. Oyunun geçtiği açıkhava mekânı; çimen, gökyüzü, bulut, güneş afişteki

yuvarlak içerisinde Pen Tool aracı eskizlenip, renklendirilmiş ve mizanpajı yapılmıştır. Kaplumbağa ve kuş karakterinin bu mizanpaja göre orantı ve hiyerarşisi oluşturulmuştur (Şekil 165).

Şekil 166. Ayfer Demirel, "Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)" Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

x

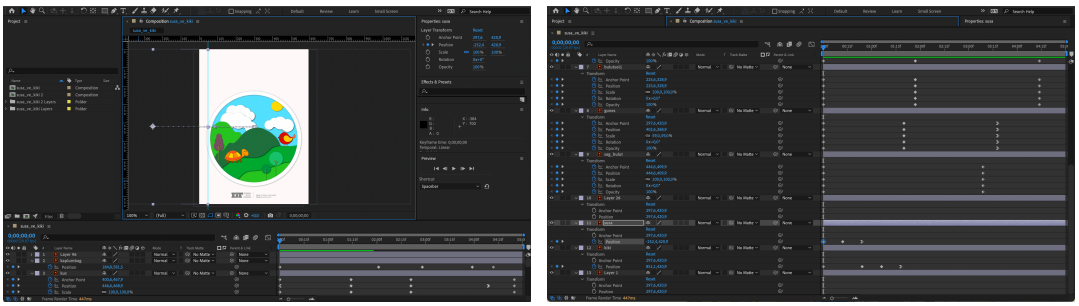
Şekil 167. Ayfer Demirel, "Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 166). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 167).

Şekil 168. Ayfer Demirel, "Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)" Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 169. Ayfer Demirel, "Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)" Hareketli Afişin Frameleri, 2024

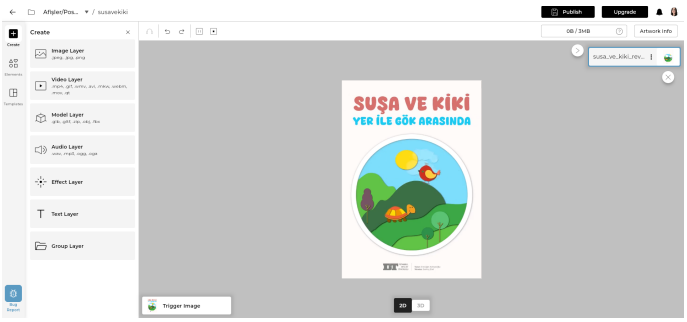


Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli karakterleri kaplumbağa ve kuşun yanı sıra bulutlar, güneş ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile soldan ve sağdan durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Kuş ve kaplumbağa karakterleri Position özelliği ile sahnede belirlenen konuma getirilerek hareketlendirilmiştir. Kuş imgesinin Position özelliğinin keyframlerine Easy Ease in özelliği uygulanmıştır. Bulutlar Scale, Opacity ve Position özelliği sahnen küçülerek ve yok olarak hareketli görünümü yapılmıştır. Güneş Scale ve Position özelliği ile bulutların gitmesi sürecinde

sahneye büyüyerek konumu planlanmıştır (Şekil 168). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 169).

Şekil 170. Ayfer Demirel, "Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında)" Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Suşa ve Kiki (Yer ile Gök Arasında)" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 170).

6.18. "Güneşle Buluşmak İsteyen Adam" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.18.1. "Güneşle Buluşmak İsteyen Adam" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyunun Adı: Güneşle Buluşmak İsteyen Adam
Oyunun Türü: Çeviri Çocuk Oyunu
Oyunun Sezonu: 2021-2022
Oyunu Yazan: Matei Visniec
Oyunun Çeviren: Burak Üzen
Oyunu Yöneten (Reji): Elif Erdal
Oyunun Yaş Grubu: 7 yaş ve üzeri
Oyunun Perdesi: 1 Perdelik Oyun
Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php
Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.
Oyundaki Karakterler: Kardan Adam, Çocuk, Karga, Kırlangıç, Tomurcuk / Tavşan, Köstebek / 2. Tomurcuk, Kurt, Sincap / 3. Tomurcuk, Kunduz / Yavru, Köstebek / Mantar, Güneş.
Oyunun Konusu: Yöneten Elif Erdal'ın oyun hakkında yazısı şu şekildedir:

Cesaret İsteyen Bir Yolculuk Bu…

Oyunumuz tatlı bir Kardan Adam etrafında, canlılar dünyasını, sonsuz döngüyü ve sevgiyi anlatıyor. Bir mevsimden bir başka bir mevsime, bir duygudan başka bir duyguya, olumsuzluktan olumluya, kötüden iyiye, yokluktan varlığa, soğuktan sıcağa, üzüntüden sevince, sevgiye geçişi anlatıyor. Kardan Adam'ın da yürekten inanıp, dediği gibi: kar sonsuzdur hiç erimez ki. Evrende hiçbir şey yok olmaz demek istiyor aslında, yeter ki sen inancını yitirme. Kalben inandığın her şey her zaman yaşamaya devam eder; yerde, gökte, içimizde kalbimizde… Kardan Adam, canlıların sevgiyle ilgiyle bir arada olmaları gerektiğini, bunun mutluluk verici olduğunu ve yaşam adına en önemli ihtiyaçlarından biri olduğunu hissettiriyor hikayesiyle. Bahar gelmek üzere ve karlar erimektedir; yer değiştirmek zorunda olmaktan mutsuz olan tatlı Kardan Adam'ımızın naif, samimi haklı bir isteği var: doğduğu köyde, sevdiği arkadaşlarıyla bütün mevsimlerde birlikte olabilmek. İnancını kalbinde sımsıkı taşıyarak bir yolculuğa çıkıyor; evrenin ışığı, ısıtıcısı Güneş'le buluşmak için zorlu bir yolculuk. Cesaret isteyen bir yolculuk bu çünkü yok olmasına neden olabilir Güneş.

Ama yılmak yok, tüm engellere rağmen yolculuk başlar… Kardan Adam, yakıcı sıcağa doğru korkmadan ilerler. Güneşi bekleyen birçok canlıdan nasihat dinler, onlara kulak verir, onları gözlemler, onların ihtiyaçlarını da kalbinin bir köşesine koyar ve yol boyunca taşır. Soğukla sıcağın buluşması bize çok şey öğretebilir, orası kesin ancak yolun sonu kadar yolculuğun kendisi de bir o kadar muazzamdır; bize, ben demeden biz olmanın önemini hatırlatır. Kardan Adam çıktığı yolda kendini arar, kendini yazar ve evrende hak ettiği yeri bulur…

Oyunun Metni: Yok. İstanbul Devlet Tiyatrosunda yok. Ulaşılamamıştır

Şekil 171. "Güneşle Buluşmak İsteyen Adam" Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2021-2022 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

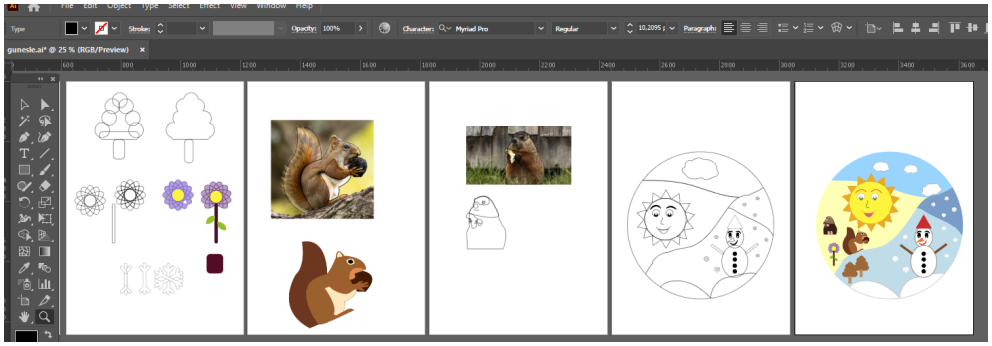
"Güneşle Buluşmak İsteyen Adam" isimli tiyatro oyununun konusu: Kardan Adam karakterinin tüm mevsimlerde arkadaşları ile yaşamak ve Güneş ile buluşmak için,

yolda yaşadıkları hikâyeyi anlatır. Oyunun izleyici kitlesi 7 yaş ve üzeridir. Oyundaki kardan adam, güneş ve karga karakterleri afişte (Şekil 171) tercih edilmesi oyunun içeriğine uygundur. Afişin mesajı bu illüstrasyon unsurları ile sağlanmıştır. Görsel unsurların illüstrasyon stili ve renkleri hedef kitleye uygun bir şekildedir. Aynı şekilde yazı karakteri de hedef kitlenin dikkatini çekecek bir tipografidedir. Özellikle "Kardan Adam" sözcüğünün yuvarlak ve kalın özelliği çocukların sevebileceği ve kendileri ile ilgili olduğunu fark edebilecekleri bir tipografidedir. Bu sözcük afişte kardan adam çiziminin üstünde konumlandırılarak oyundaki karaktere vurgu yapıldığı anlaşılmaktadır. Fakat bu sözcük içerisinde "kardan" kelimesi oyunun adında yoktur. Kardan Adam sözcüğünün sol üst bitişiğinde oyunun isminin "Güneşle Buluşmak İsteyen" sözcükleri kırmızı renkte mavi kontür (stroke) olarak farklı bir yazı karakterinde biçimlenmiş. Burada tipografik bir karmaşıklık gözlenmektedir. Afişin künye bilgileri siyah renkte, tasarımın sağ tarafında aşağıya doğru yazıldığı da izlenebilmektedir. Bu düzen ile diğer ana unsurların hiyerarşisinin bozulmaması adına bir denge oluşturulmaya çalışıldığı anlaşılmaktadır. Afişin bütünlüğüne bakıldığında aynı anda birçok mesajın verilmek istendiği de görülmektedir. Afişte az sayıda kelimeyle mesaj verilir. Bazı afişlerde kelime kullanılmadan iletilmek istenen mesaj görsel öğelerle iletilir (Tikveş, 2003: 134). Basitlik ilkesine göre; afiş tasarımının anlaşılması için, tasarımın kolay algılanması gerekir. Tasarım ilkelerinden basitlik ilkesi evrensel tasarım ilkeleri içerisinde de yer alan basit ve sezgisel kullanım için göz önünde bulundurulması gereken öneriler:

> Gereksiz karmaşıklığın ortadan kaldırılması, kullanıcı beklentileri ve sezgileri üzerine yoğunlaşılması, çeşitli okuma yazma düzeyi ve dil bilme düzeyine göre davranılması, enformasyon düzeninin önemine göre yoğunlaştırarak kullanılması, iş devam ederken veya bitince, etkili uyarıcıların devrede olması üzerinde durulması gerekir (Hacıhasanoğlu, 2003: 100).

6.18.2. “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Afişi Tasarım Süreci

Şekil 172. Ayfer Demirel, “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Oyunun konusu ve içeriğine göre güneş ve kardan adam karakterleri, ağaçlar ve çiçekler çizilmiş. Afişteki yuvarlak içerisinde iki farklı mevsimin yeri ayrılmıştır. İmgeler uygun yerlere konumlandırılmıştır. Oyundaki diğer karakterler; sincap ve köstebek bu oluşturulan mizanpajın üzerinde çizilmiştir. Tüm imgeler oyunun içeriğine ve çocukların ilgisine göre renklendirilmiştir Çizimler Adobe Illustrator programın Pen tool, geometrik formları ve pathfinder özelliği ile yapılmıştır (Şekil 172).

Şekil 173. Ayfer Demirel, “Güneşle Buluşmak İsteyen Adam” Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

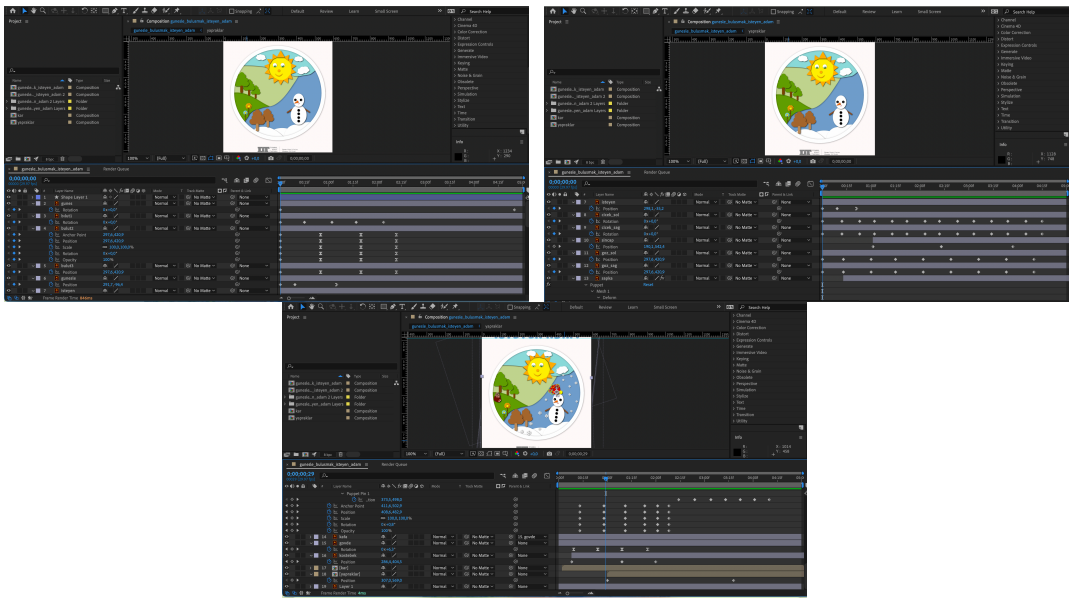
Şekil 174. Ayfer Demirel, "Güneşle Buluşmak İsteyen Adam" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 173). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Güneşle Buluşmak İsteyen Adam" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 174).

Şekil 175. Ayfer Demirel, "Güneşle Buluşmak İsteyen Adam" Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

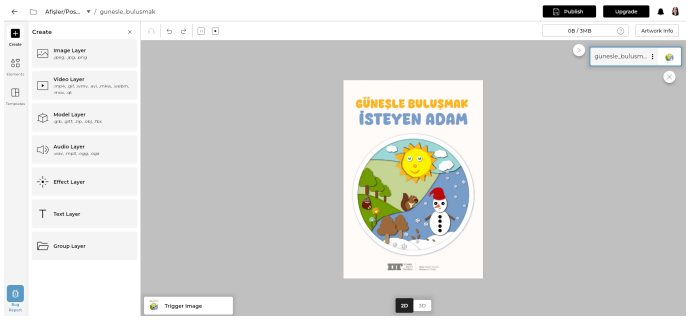
Şekil 176. Ayfer Demirel, "Güneşle Buluşmak İsteyen Adam" Hareketli Afişin Frameleri, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli imgeleri güneş, kardan adam, köstebek, sincap, bulutlar, çiçekler, kar taneleri, yapraklar ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile yukarıdan aşağıya doğru durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Güneşin etrafı Rotate özelliği döndürülmüştür. Bu imgenin gözleri yukarıdan aşağıya doğru Position özelliği ile hareketlendirilmiştir. Bulutlardan bir tanesinin sağa ve sola doğru döndürme hareketi Rotate özelliği yapılmıştır. Diğer iki bulut, köstebek ve sincap Position özelliği ile sağa ve sola doğru konumu değiştirilerek hareketlendirilmiştir. İki bulutun Position hareketinin keyframelerine Easy Ease özelliği uygulanmıştır. Çiçek ve kardan adam imgeleri Rotate özelliği ile sağa ve sola doğru döndürülmüştür. Puppet Position Pin Tool ile bere imgesinin uç kısmı (rigging) yukarıdan aşağıya doğru hareketlendirilmiştir. Bu imgeye Position ve Rotate özelliği ile konumu değiştirilerek döndürme hareketi de yapılmıştır. Kar taneleri belirli bir sıraya göre sahneye çıkarak hareketi sağlanmıştır. Yapraklara Position ve Rotate özellikleri ile yukarıdan aşağıya doğru düşme görünümü verilmiştir (Şekil 175). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 176).

Şekil 177. Ayfer Demirel, "Güneşle Buluşmak İsteyen Adam" Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: "Güneşle Buluşmak İsteyen Adam" çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 177).

6.19. "Masal Yolu" Afişinin Yeniden Tasarlanması

6.19.1. "Masal Yolu" Oyunu ve Afiş İncelemesi

Oyun Adı: Masal Yolu

Oyun Türü: Yerli Uyarlama Çocuk Oyunu

Oyunun Sezonu: 2022-2023

Oyunu Yazan: Anonim

Oyunu Uyarlayan & Yöneten (Reji): Gökçe Kurt Elitez

Oyunun Yaş Grubu: 6 yaş ve üzeri

Oyunun Perdesi: 1 Perdelik

Web Adresi: http://31.145.174.244/userPandtgm/user_home.php

Oyun Afişinin Tasarımcısı: Belirtilmemiştir.

Oyundaki Karakterler: Dijital arşivde yok.

Oyunun Konusu: Dijital arşivde rol dağılımı belgesinde yazan yazı:

> Hayatta kötülük ve iyilik aydınlık ve karanlık, korku ve cesaret iç içedir. Biri olmadan diğerinin anlamı yoktur. Masal yolunda da karşımıza çıkan devler, ejderhalar, cadılar, periler, prensler hayatın yansımasıdır.
> Derin bir uykudan uyanmak nasıl mümkün?
> Hasta bir kalp nasıl iyileşir?
> Kahramanlarımız masalların sihriyle korkularını küçültüp kalplerini büyütebilecekler mi?
> Onları seçimlerle dolu bir macera bekliyor…
> Yolun sonu

Aydınlık mı?
Karanlık mı?

Oyunun Metni: İstanbul Devlet Tiyatrosunda yoktur. Ulaşılamamıştır.

Şekil 178. "Masal Yolu" Afiş Tasarımı



Kaynak: Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2022-2023 Sezon. http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php (2023, 10 Mart).

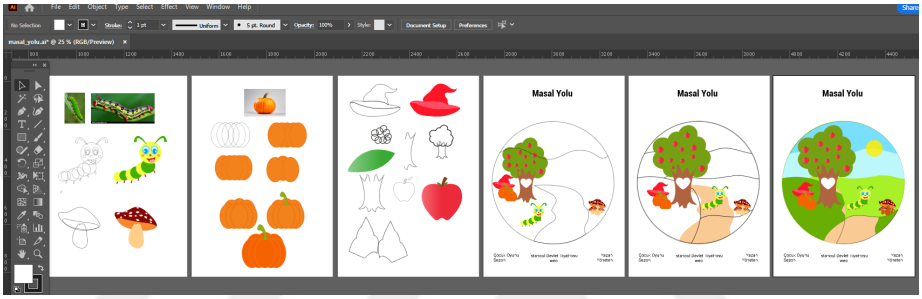
"Masal Yolu" isimli tiyatro oyununun izleyici kitlesi 6 yaş ve üzeridir. Konusu: Masallarda olan devler, ejderhalar, cadılar, periler, prensler üzerinden hayattaki zıt duyguların ve korkuların olduğu bir maceralı tiyatro oyunudur. Görsel unsurlar hem oyunun içeriğine hem de afişin mesajına uygun bir elma ve ağaç birleşik (metamorfoz) bir görsel imge kullanılarak bir masal imgesi oluşturulduğu gözlenmektedir. Bu oyunun metnine ulaşılmamıştır. Oyun hakkında bilgiyi destekleyecek bir unsur olan sahnelenmiş fotoğrafları incelendiğinde; bir elma ağacı ve farklı görsel imgeler de mevcuttur. Bu bilgiler doğrultusunda afişteki ağaç ve elma imgesi oyunun içeriğine uygundur. Diğer görsel unsurlar afişte yoktur. Afişte hedef kitle oyunun ne ile ilgili olduğunu, hangi karakterlerin ya da imgelerin oyunda olduğunu görememektedir. Bu da afişin mesajını ve oyun hakkında bilgiyi izleyiciye iletilmesini zorlaştırmaktadır. Elma ve ağaç imgeleri hedef kitleye uygun bir stilde resmedilmemiştir. Afişte doğrudan hedef kitlenin algılayabileceği ve dikkatini çekebilecek görsel unsurlar yoktur.

Ambrose ve Harris'e (2013a) göre; tasarımda beyaz boşluk kullanımı önemlidir. Çünkü düzenleme öğesidir, tasarımın farklı bileşenler arasında hareket etmesine yardımcı olur. Geniş beyaz boşluklar tasarıma seçkin bir anlam ve dram katabilir. Bu

afişin arka planı beyaz renktir. Tipografik ve görsel unsurlar arka plan ile kontrast içerisindedir. Oyundaki tüm grafik tasarım unsurlarının orantısı ve hiyerarşisi birbirleri ile dengeli bir şekilde bir tasarım bütünlüğü içerisinde olduğu izlenebilmektedir. Oyunun ismi kırmızı renktedir ve hedef kitlenin algılayabileceği tırnaksız yazı karakterine sahiptir. Oyunun künyesi siyah yazı karakteri, beyaz arka plan içerisinde, kişi isimleri kalın (bold) yapılarak vurgu yapılmıştır.

6.19.2. "Masal Yolu" Afişi Tasarım Süreci

Şekil 179. Ayfer Demirel, "Masal Yolu"
Yeniden Tasarlanma Süreci I, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme ve afişin mizanpajı: Oyunun konusu ve fotoğraflarından esinlenerek Adobe Illustator programında Pen Tool, geometrik formlar ile Pathfinder özelliğini kullanarak; tırtıl, kabak, mantar, elma, cadı şapkası, ağaç çizimi yapılmış ve renklendirilmiştir. Oyunun fotoğrafları ve videosunda sahnedeki elma ağacı ve üzerinde bulunan kalp çiziminden esinlenerek, afişteki yuvarlak içerisindeki mekân eskizlenip renklendirilmiştir. Bu eskizin orantı ve hiyerarşisine göre karakterize edilen imgeler yerleştirilmiştir (Şekil 179).

Şekil 180. Ayfer Demirel, "Masal Yolu"
Yeniden Tasarlanma Süreci II, Adobe Illustrator Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

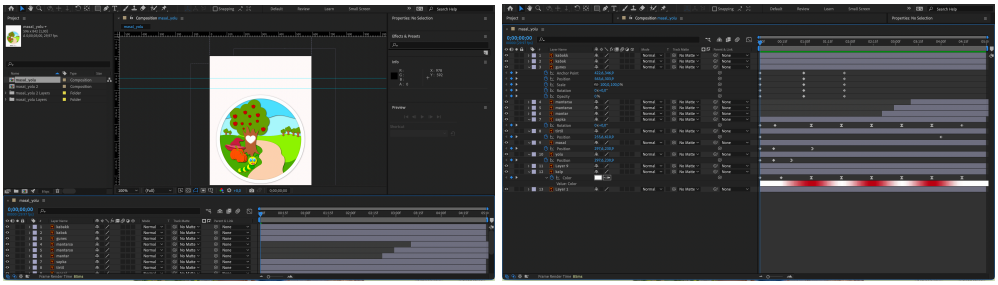
Şekil 181. Ayfer Demirel, "Masal Yolu" Yeniden Afiş Tasarımı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

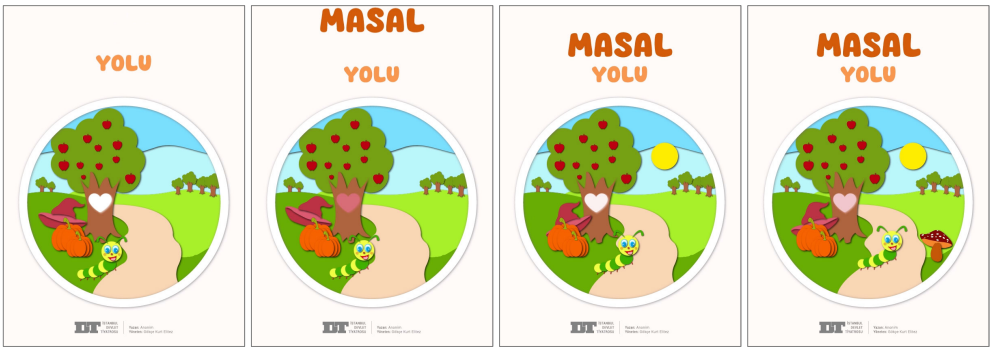
İllüstrasyon stil tekniğinin uygulanması ve tipografi çalışması: Adobe Illustrator programının Drop Shadow özelliği (Paper Cut), afişteki illüstrasyon imgelerine uygulanmıştır (Şekil 180). Afişin başlığı belirlenen yazı karakteri cream beige regular, afişin bütünlüğüne uygun renklerde uygulanmıştır. Bu son uygulamalardan sonra "Masal Yolu" çocuk oyunu afişinin yeniden tasarımı baskı ve animasyon için son hâlini almıştır (Şekil 181).

Şekil 182. Ayfer Demirel, "Masal Yolu"
Hareketli Afiş Tasarlanma Süreci, Adobe After Effects Programı, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

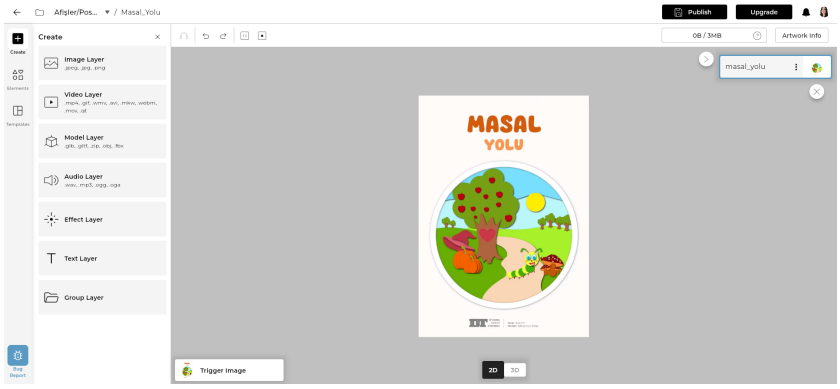
Şekil 183. Ayfer Demirel, "Masal Yolu" Hareketli Afişin Frameleri, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Hareketli afişin tasarlanma süreci: Oyunun önemli imgeleri kalp, şapka, mantarlar, tırtıl ve afişin başlığının hareket ettirilmesine karar verilmiştir. Adobe Illustrator programında hareket ettirilecek imgeler ve iki sözcüğün layerinin diğer layerlardan ayırma işlemi yapılmıştır. Bu işlemden sonra Adobe Illustrator programında tasarlanan afiş Adobe After Effect programına aktarılmıştır. Adobe After Effects programında afişin başlığı olan oyun adı, Transform'un Position özelliği ile yukarıdan aşağıya doğru durağan afişteki konumuna hareket ettirilerek getirilmiştir. Sırayla gelen iki sözcüğün animasyonlarının bitiş noktasına (keyframe) Easy Ease in özelliği verilerek yumuşak bir hareket görünümü sağlanmıştır. Layer Styles altında bulunan Color Overlay-Color özelliği ile kalp imgesi renk değişimi kırmızı ve beyaz olarak yapılarak hareketlendirilmiştir. Şapkanın pivot noktası (merkez noktası) Anchor Point aracı ile belirlendikten sonra sağa ve sola doğru Rotate özelliği ile döndürülmüştür. Bu Rotate özelliğin keyframelerine Easy Ease özelliği uygulanmıştır. Güneş imgesi Position ve Opacity özelliği ile sahnedeki hareketli görünümü yapılmıştır. Tırtıl imgesi Position özelliği ile konumu değiştirilerek hareketlendirilmiştir. Mantarlar belirlenen bir sıraya göre sahneye çıkarak hareketli görünümü sağlanmıştır (Şekil 182). Son olarak render işlemi ile animasyonun mp4 video görüntüsü alınmıştır (Şekil 183

Şekil 184. Ayfer Demirel, “Masal Yolu” Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi, 2024



Kaynak: Tasarımlar yazar tarafından yapılmıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinde afişin uygulanma süreci: “Masal Yolu” çocuk oyununun yeniden tasarlanan afişinin durağan ve hareketli görünümü Artivive uygulamasına aktarılmıştır (Şekil 184).

7. SONUÇ

Tiyatro yüzyıllardır insanların hayatında olan bir sanat dalıdır. Günümüzde bir modern tiyatro türü olan çocuk tiyatrosunda, Dünyanın her yerinde çeşitli oyunlar sahnelenmektedir. Çocuk tiyatrosu, geleceğin beğeni sahibi izleyicisini yetiştirir. Görsel estetik algı ve beğenisi gelişen çocuk, sanata önem verir. Arıcı'ya (2016) göre estetik eğitimi ile estetik algı ve beğenisi gelişen çocuk; etrafındaki güzellikleri fark eder, harflerin, kelimelerin, sembollerin, şiirlerin, hikâyelerin ve diğer kültürlere sahip insanların değerlerini daha iyi kavrar. İnsan doğduğu günden itibaren güzel olana ilgi duyar. Sanatçının duyarlılığı ile hazırladığı eserler bu ilginin canlı tutulmasını sağlar ve insan ruhu beslenir. Estetik duyuları gelişen çocuk, iyi bir tasarımı değerlendirebilecek seviyeye gelir. Bunun sonucunda ise çevresini gözlemleyerek, birçok alana karşı duyarlılığı artar. Bunlara araç, giysi, mobilya seçimi, şehirlerin planlanması, çevre kirliliği vb. konular örnek gösterilmektedir. Estetik açıdan gelişmiş çocuk, sanata önem verir ve çeşitli sanatsal etkinliklere katılım gösterebilir. Güzel olana ilgi duyan çocuk, bu ilgisini geliştirerek güzel ürünler ortaya koyar, bu durum toplumun gelişimini de olumlu etkiler. Bir sanat eseri karşısında çocuğun ya da öğrencilerin duyarlı tepkiler vermesi hedeflenir. Bunun doğrultusunda çocuklarda estetik algı ve estetik beğeni gelişimi önemlidir. Bu gelişim olumlu olarak ilerlediğinde çocuğun bir sanat eseri karşısında; görsel algılama becerileri, dikkati, yorumlaması gibi yetenekleri üst seviyeye çıkar. Özellikle çocuklar için tasarlanacak sanat eserlerinde, çocuğun dünyasına hitap eden estetik bir anlayış olması gerektiği anlaşılmaktadır.

Çocukların ilgi ve beğenileri göz önünde bulundurularak tasarımlar yapılmalıdır. Bir tasarım ya da resim belli ilkeler doğrultusunda; çizgi, leke, renk, şekil gibi tasarım elemanlarının resim yüzeyi üzerinde düzenlenmesinden oluşmaktadır. Çocuklar ya da yetişkinler için bu tasarım elemanları ya da resmin biçimlendirme elemanları ve bunların aralarındaki ilişkiler; onların uygulama çalışmalarında içinde bulundukları dünyayı nasıl algıladıklarını ve bunları resimsel bir dilde nasıl ifade ettiklerini gösteren

unsurlar olarak görülür (Edeer, 2016: 103). Tasarım elemanları ve ilkeleri çocukların hoşuna gidebilecek bir stil ve düzende olmalıdır.

Bir grafik ürünü olan afiş, tiyatro sanatı gibi yüzyıllardır insanların hayatında yer almaktadır. Yazı ve resimden oluşan afiş sanatı, bir mesajın iletilmesi için tercih edilen önemli bir grafik ürünüdür. Günümüzde dünyada gelişen bilgisayar destekli tasarım ve animasyon programları ile gelişim göstermeye devam etmektedir. Türkiye'de cumhuriyetin ilanından sonra başlayan bu gelişim tiyatro afişlerine de yansımıştır. Devlet Tiyatroları'nın kurulması ile çocuk tiyatrosunun ayrı bir kategoride oyunlar sahnelemesi, afiş sanatını da etkilemiştir. Afiş sanatçısının da çocuk tiyatro izleyici kitlesini tanıması, oyunların içeriğine hâkim olması tasarım sürecini olumlu etkilemektedir. Sanatçı duyarlılığı ile tasarlanan afişler çocukların daha çok dikkatini çekmektedir.

Bu araştırmada; Türkiye ve dünyadaki çocuk oyunları afişleri incelendiğinde; tasarımların birbirinden farklı bir grafiksel dile sahip olduğu, tasarım ilkelerinin etkili bir şekilde kullanımının afişlerde ortak bir tasarım dili oluşturmak için önemli olduğu görülmüştür. Görsel unsurlar içerisinde en çok tercih edilen illüstrasyon, çocuklar için önemlidir. Afişlerde illüstrasyon stili oluşturulurken; çocuk tiyatro izleyici kitlesinin özellikleri, tasarım elemanları ve ilkeleri göz önünde bulundurulmalıdır. Bunların yanı sıra tipografik unsurun; tırnaksız ve yuvarlak hatlı olması çocukların daha çok ilgisini çekmektedir.

Çocuk izleyici kitlesinin en önemli özelliği; sade, anlaşılır ve karmaşık olmayan anlatımları sevmesidir. Hareketli afişler de kısa ve bir akış içerisinde olmalıdır. Buna örnek olarak bu araştırmada Alman Schauburg Tiyatrosu çocuk oyunlarının hareketli afişleri görülmüştür. Bu afişler çocukların yaş gruplarına göre ilgi ve beğenileri göz önünde bulundurularak; tasarım elemanları ve ilkelerinin etkili kullanıldığı, afişlerde belirlenen imgelerin hareketinin kısa ve bir akış içerisinde planlandığı görülmüştür.

Durağan tasarımın hareketli görünümünün sergilenmesini sağlayan artırılmış gerçeklik teknolojisi, dünyada farklı ortamlarda (medium) kullanılmaktadır. Afiş sanatında sergi alanlarında etkili kullanılan bu teknoloji, çocukların dikkatini çekebilecek bir yapıya sahiptir. Günümüzde çocuklar mobil cihazlar ile artırılmış gerçeklik teknolojisini kolaylıkla deneyimleyebilirler. Bu teknoloji ile çocuk izleyici ile daha etkili iletişim kurulabilir.

Bu araştırma kapsamında literatür taraması ve incelemeler sonucunda, çocuk tiyatro oyunu afişi tasarlama ölçütleri oluşturulmuştur. Mevcut afişin incelenmesi ve yeniden tasarımı için; içerik, hedef kitle ve tasarımın çocuklara uygunluğu önemlidir. Söz konusu bu araştırma kapsamında İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen (2001 yılı ve sonrası) çocuk oyunları afiş tasarımları: Mavi Pullu Balık (2002-2003), Dans Eden Eşek (2003-2004), Altın Kız (2004-2005), Don Kişot (2005-2006), Yıldız Tarihi (2006-2007), Mavi Saçlar Pembe Gözler (2007-2008), Değiştirilmiş Çocuk (2008-2009), Ben Bir Kurbağayım (2009-2010), Suçlu Avcısı Sam Smith (2010-2011), Kırmızı Şemsiye (2011-2012), Küçük Kara Balık (2013-2014), Çiçeğim Solmasın (2014-2015), Purnima ve Sırlar Ormanı (2015-2016), Sihirli Keman (2016-2017), Suşa ve Kiki Yer ile Gök Arasında (2020-2021), Güneşle Buluşmak İsteyen Adam (2021-2022), Masal Yolu (2022-2023) oyunlarının mevcut afişleri incelenmiş ve yeniden tasarlanmıştır. Oyunların yeniden afiş tasarımı Adobe Illustrator programında yapılmıştır. Bu bilgisayar destekli tasarım programında eskiz ve illüstrasyon çizimleri, renklendirme sonrasında geliştirilen illüstrasyon stil tekniği çizimlere (paper cut) uygulanmıştır. Tüm afişlerin yeniden tasarlanma sürecinde hem durağan hem de hareketli olarak ortak görsel bir dil belirlenmiştir. Bunun için; aynı illüstrasyon stili ve mizanpaj uygulanmıştır. İstanbul Devlet Tiyatrosu çocuk oyunları afişleri yeniden tasarlanarak, artırılmış gerçeklik uygulaması olan Artivive ile hareketli hale getirilmiştir. Hareketli afiş tasarımlarında dikkat edilecek unsurlar bağlamında bu araştırmanın, literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Açık Kulüp Günü Afiş Tasarımında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi. (2023, 12 Mart). https://www.youtube.com/watch?v=CqlWQ14pTUA

Ahmet, R. (1934). *Yakın Çağlarda Türk Tiyatrosu,* Birinci Cilt, Kanaat Kütüphanesi, İstanbul.

Akıncı U. (2013). *Cumhuriyet Dönemi, 1946-1960 Dönemi Tiyatromuz.* Erkek H. ve Buttanrı M. (Ed.). Türk Tiyatrosu içinde (Ünite 7). Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Almanya Schauburg Tiyatrosu Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi. (2023, 19 Mart). https://www.youtube.com/watch?v=CqlWQ14pTUA

Almanya Schauburg Tiyatrosu. Ich Will Aber Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 20 Mart). https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht

Almanya Schauburg Tiyatrosu. Die Erde Über Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 20 Mart). https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht

Almanya Schauburg Tiyatrosu. Süperheros Letzte Schlacht Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 12 Mart). https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht

Almanya Schauburg Tiyatrosu. Drunter & Drüber Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 20 Mart). https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht

Almanya Schauburg Tiyatrosu. Lumi Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 20 Mart). https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht

Almanya Schauburg Tiyatrosu. Ich Hab Noch Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 20 Mart). https://www.schauburg.net/de/stuecke-uebersicht

Almanya Schauburg Tiyatrosu Binası. (2023, 20 Mart). https://www.schauburg.net/de/theater/leitbild

Almanya Schauburg Tiyatrosu Oyunları ve Tarihçesi. (2023, 20 Mart). https://www.schauburg.net/de/theater/leitbild

Altamira Mağarası. (2024, 20 Nisan). https://www.worldhistory.org/image/4169/paleolithic-cave-painting-in-altamira-cave/

Ambrose, G. ve Harris, P. (2012). *Görsel Tipografi Sözlüğü,* Çev. Bengisu Bayrak, Literatür Yayınları.

Ambrose, G. ve Harris, P. (2013a). *Grafik Tasarımda Renk,* Çev. Bengisu Bayrak, Literatür Yayınları.

Ambrose, G. ve Harris, P. (2013b). *Grafik Tasarımda İmge,* Çev. Bengisu Bayrak, Literatür Yayınları.

Ambrose, G. ve Harris, P. (2018). *Tipografinin Temelleri,* Çev. Bengisu Bayrak, Literatür Yayınları.

Ambrose, G. ve Harris, P. (2019). *Grafik Tasarımda Tasarım Fikirleri,* Çev. Bengisu Bayrak, Literatür Yayınları.

Ambrose, G. ve Harris, P. (2020). *Grafik Tasarımda Tipografi,* Çev. Bengisu Bayrak, Literatür Yayınları.

And, M. (1970). *100 Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi*, Gerçek Yayınevi.

And, M. (2014). *Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi,* İletişim Yayıncılık.

Arıcı, F. (2016). *Çocuk Edebiyatı ve Kültürü*, Pegem Akademi.

Artut, K. (2016). *Çocuğu Resimleriyle Tanımak.* Ünalan, H. T. (Ed.). Çocukta Sanat Eğitimi ve Yaratıcılık içinde (Ünite 8). Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Artoolkit. (2023, 19 Mart). https://alternativeto.net/software/artoolkit/about/

Aslan Odabaşı, H. (2006). *Grafik'te Temel Tasarım,* Yorum Sanat Yayınları.

Aykaç, V. (2016). *Erken Çocukluk Döneminde Sanat Eğitimi.* Ünalan, H. T. (Ed.). Çocukta Sanat Eğitimi ve Yaratıcılık içinde (Ünite 1). Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Balcı, Y. B. ve Say, N. (2005). *Temel Sanat Eğitimi,* Ya-Pa Yayın.

Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım,* Dost Kitabevi Yayınları.

Bergama Tiyatro Festivali Hareketli Afiş Tasarımları. (2023, 1 Nisan). https://sergi.gmk.org.tr/40/proje/3818

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

Billinghurst M., Kato H. ve Poupyrev I. (2001). The MagicBook - Moving Seamlessly Between Reality and Virtuality, *IEEE Computer Graphics and Applications*, Cilt. 21, Sayı 3, s. 6-8.

Bir Arada 9 | Together 9: Araştırma Görevlileri Sergisi Hareketli Afiş Tasarımı. (2024, 20 Nisan). https://sergi.gmk.org.tr/41/proje/5547

B&T Design Matt Modüler Oturma Sistemleri Hareketli Afiş Tasarımları. (2024, 20 Nisan). https://sergi.gmk.org.tr/41/proje/6578

Britannica Ansiklopedisi. (2024). Cassandre, *Encyclopaedia Britannica, Inc.*

BM-İklim Değişikliği Afişi. (2024, 12 Mart). https://gmk.org.tr/seckiler/roportaj/gmk-roportajlar-15-onur-askin

Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro Tarihi,* Çev. Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Dost Kitabevi Yayınları.

Buttanrı, M. (2013). *Cumhuriyet Dönemi, 1923-1946 Dönemi Tiyatromuz.* Erkek, H. ve Buttanrı, M. (Ed.). Türk Tiyatrosu içinde (Ünite 6). Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Cheret Jules. Valentino Bal (Valentino Balosu) Afişi. (2024, 12 Mart). https://www.artnet.com/artists/jules-ch%C3%A9ret/bal-valentino-wKZ18jT8nbxdVL62jVEO4Q2

Cheret Jules. Le Biche au Bois (Ormandaki Dişi Geyik) Afişi. (2024, 12 Mart). https://i.pinimg.com/originals/47/67/eb/4767ebd321fec60f4a7b5d63ef93ce6b.jpg

Civcir, E. (2015). *Temel Tasarım ve Tasarım İlkeleri,* Akademisyen Kitapevi.

Demirel, Ş., Seven S., Tozlu, N. ve Uludağ, E. (2011). *Edebi Metinlerle Çocuk Edebiyatı,* Pegem Akademi.

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Mavi Pullu Balık Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Dans Eden Eşek Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Altın Kız Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Don Kişot Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Yıldız Tarihi Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Mavi Saçlar Pembe Gözler Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Değiştirilmiş Çocuk Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Ben Bir Kurbağayım Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Suçlu Avcısı Sam Smith Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Kırmızı Şemsiye Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Küçük Kara Balık Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Çiçeğim Solmasın Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Purnima ve Sırlar Ormanı Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Sihirli Keman Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Suşa ile Kiki (Yer ile Gök Arasında) Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Güneşle Buluşmak İsteyen Adam Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Masal Yolu Çocuk Oyunu Afişi. (2023, 10 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. Ankara Devlet Tiyatrosu. Hayal Dükkânı Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. Trabzon Devlet Tiyatrosu. Kaç Tilki Kaç Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. Van Devlet Tiyatrosu. Lyrobotonlu Kaplumbağa Silva Çocuk Oyunu. (2024, 12 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. Van Devlet Tiyatrosu. Lyrobotonlu Kaplumbağa Silva Çocuk Oyununun Konusu ve İçeriği. 2024, 12 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İzmir Devlet Tiyatrosu. Bremen Mızıkacıları Çocuk Oyununun Konusu ve İçeriği. (2024, 12 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İzmir Devlet Tiyatrosu. Bremen Mızıkacıları Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. Sivas Devlet Tiyatrosu. Peter Pan Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesi Dijital Oyun Bilgi Sistemi. İstanbul Devlet Tiyatrosu. Peter Pan Çocuk Oyununun Konusu ve İçeriği. (2024, 8 Nisan). http://31.145.174.247/userPandtgm/user_home.php

Dubo, Dubon, Dubonnet Hareketli Afiş Tasarımı. (2024, 20 Nisan). h https://auctions.posterauctions.com/lots/view/1-1LU216/dubo-dubon-dubonnet-1932

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 1 (1997a). Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 2 (1997b). Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Edeer, M. (2016). *Okul Öncesinde Resmi (Sanatı) Oluşturan Bazı Elemanlar Çocuk Tarafından Nasıl Algılanır ve Tasarlanır?*. Ünalan, H. T. (Ed.). Çocukta Sanat Eğitimi ve Yaratıcılık içinde (Ünite 4). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Elden, M. (2003). *Reklam Yazarlığı,* İletişim Yayınları.

En İyi 100 Poster 17-Almanya Avusturya İsviçre Sergisinde Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi. (2023, 19 Mart). https://www.youtube.com/watch?v=CqlWQ14pTUA

Erkek H. (2013). *Dram Sanatı ve Tiyatro Sanatı.* Erkek H. ve Buttanrı M. (Ed.). Türk Tiyatrosu içinde (Ünite 1). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Ertel Mengü. Jan Dark'ın Çilesi Film Afişi. (2024, 12 Mart). https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/donemine-damga-vuran-18-poster-tasarimi/

Ertel Mengü. Keşanlı Ali Destanı Tiyatro Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). https://admins.besiktas.bel.tr/storage/images/Ck09tGe99T.pdf

Ertok Atmaca, A. (2014). *Temel Tasarım,* Nobel Akademik Yayıncılık.

Flipbook. (2024, 20 Nisan). https://en.wikipedia.org/wiki/Flip_book

Gezgin, İ. (2016). *Sanatın Mitolojisi,* Sel Yayıncılık.

Giddens, A. (2000). *Sosyoloji*, Çev. Hüseyin Özel ve Cemal Güzel, Ayraç Yayınevi.

Goldberg, M. (2008). *Tiyatro ve Çocuk*, Çev. Funda Özşener, Mitos-Boyut Yayınları.

Görey, İhap Hulusi. Akşam Gazetesi. Türkiye Ziraat Bankası Para Biriktiren Rahat Eder Afişi. (2024, 12 Mart). http://nek.istanbul.edu.tr:4444/ekos/GAZETE/aksam/aksam_1934/aksam_1934_kanunusani_/aksam_1934_kanunusani_12_.pdf

Görey, İhap Hulusi. Devlet Hava Yolları Afişi. (2024, 12 Mart). http://ihaphulusigorey.gen.tr/eserler.html

Görey, İhap Hulusi. Türkiye İş Bankası 1952 İkramiye Planı Afişi. (2024, 12 Mart). http://ihaphulusigorey.gen.tr/eserler.html

Güler Deniz A. (2013), Prof. Dr. Deniz A. Güler ile Çizgi Filmlerin Kültürel İşlevleri Üzerine Mülakat, *İletişim Ve Diploması*, Sayı 2, s.139-146.

Gümüştekin, N. (2012). İki Polonyalı Grafik Tasarımcı-Henryk Tomaszewskı Ve Fransiszek Strowieyski-Örneğinde II. Dünya Savaşı Sonrası Tiyatro Afişleri, *Sanat Dergisi*, Sayı 21, s.63-74.

Gürgen, H. (1997). Örgütlerde İletişim Kalitesi, Der Yayınları.

Hacıhasanoğlu, I. (2003). Evrensel Tasarım, *Tasarım Kuram Dergisi,* Cilt 2, Sayı 3, s.93-101.

İbili, E. ve Şahin, S. (2013). Artırılmış Gerçeklik ile İnteraktif 3D Geometri Kitabı Yazılımın Tasarımı ve Geliştirilmesi: ARGE3D, *Afyon Kocatepe Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi,* Cilt 13, Sayı 1, s.1-8.

İstanbul Devlet Tiyatrosu Dramaturgi Departmanı. (2023, 24 Temmuz). Çocuk Tiyatro Oyunu Metinleri.

Jumbo Hareketli Afiş Tasarımları. (2023, 1 Nisan). https://sergi.gmk.org.tr/40/proje/3625

Kaptan, A. T. (2016). *Erken Çocukluk Döneminde Sanat Eğitiminin Çocuğun Duygusal ve Sosyal Gelişimine Etkisi.* Ünalan, H. T. (Ed.). Çocukta Sanat Eğitimi ve Yaratıcılık içinde (Ünite 2). Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Keskin, B. (2010). Renk Terapisi Üzerine Bir İnceleme, *Sanat Dergisi,* Sayı 10, s.23-27.

Kiel Haftası Festival Afiş Tasarımında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi. (2023, 19 Mart). https://www.youtube.com/watch?v=CqlWQ14pTUA

Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design*, Elsevier Yayıncılık.

Kuyumcu, N. (2016). Çocuk Tiyatrosunda Alımlama, *İstanbul Journal of Innovation in Education,* Cilt 2, Sayı 1, s.1-11.

Lascaux Mağarası. (2024, 20 Nisan). https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-15133/lascaux-magarasi/

Lautrec Henri de Toulouse. La Goulue au Maulin Rouge Afişi. (2024, 12 Mart). https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:Lautrec_moulin_rouge,_la_goulue_%28poster%29_1891.jpg

Lautrec Henri de Toulouse. Le Divan Japonais (Japon Divanı) Tiyatro Afişi. (2024, 12 Mart). https://en.wikipedia.org/wiki/Divan_Japonais_%28lithograph%29

Lautrec Henri de Toulouse. Jane Avril Tiyatro Afiş Tasarımı. (2024, 12 Mart). https://www.metmuseum.org/art/collection/search/333993

Lautrec Henri de Toulouse. Dans Son Cabaret Tiyatro Afiş Tasarımı. (2024, 12 Mart). https://musee-toulouse-lautrec.com/fr/ambassadeurs-aristide-bruant-dans-son-cabaret

Maden, S. (2010). Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu Düşüncesi ve Öz Tiyatro, *e-Journal of New World Sciences Academy,* Cilt 5, Sayı 3, s.234-246.

Merter E. (2024, 8 Nisan). Cumhuriyet'i Afişleyen Adam. http://www.ihaphulusigorey.gen.tr/biyografi.html

Mucha Alphonse. Gismonda Tiyatro Afiş Tasarımı. (2024, 12 Mart). https://www.wikiart.org/en/alphonse-mucha/poster-for-victorien-sardou-s-gismonda-starring-sarah-bernhardt-at-the-th%C3%A9%C3%A2tre-de-la-1894

Mucha Alphonse. Job Sigara Kağıtları Afiş Tasarımı. (2024, 12 Mart). https://www.wikiart.org/en/alphonse-mucha/job-1896

Mucha Alphonse. Medee Tiyatro Afişi. (2024, 12 Mart). https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Alfons_Mucha_-_Medea.jpg

Nas, R. (2004). *Örneklerle Çocuk Edebiyatı,* Ezgi Kitabevi Yayınları.

National Theatre Okinawa. Kumiodori Appreciation Class for Parents & Children "Nido Tekiuchi" Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). https://www.nt-okinawa.or.jp/images/722omote.jpg

National Theatre Okinawa. Kumiodori Appreciation Class for Parents & Children "Nido Tekiuchi" Çocuk Oyununun Konusu ve İçeriği (2024, 12 Mart). https://www.nt-okinawa.or.jp/

National Theatre Okinawa. Ryukyuan Dance Appreciation Class Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). https://www.nt-okinawa.or.jp/images/8__0512_.jpg

National Theatre Okinawa. Ryukyuan Dance Appreciation Class Çocuk Oyununun Konusu ve İçeriği (2024, 12 Mart). https://www.nt-okinawa.or.jp/

National Theater of Korea. Will the Starts Dance if the Trees Sing? Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). https://www.ntok.go.kr/en/Ticket/Performance/Details?performanceId=266513

National Theater of Korea. Will the Starts Dance if the Trees Sing? Çocuk Oyununun Konusu ve İçeriği (2024, 12 Mart). https://www.ntok.go.kr/

National Theater of Korea. N-Tong's Kids Concert2 Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). https://www.ntok.go.kr/en/Ticket/Performance/Details?performanceId=266246

National Theater of Korea. N-Tong's Kids Concert2 Oyunundan Sahne. (2024, 12 Mart). https://www.ntok.go.kr/en/Ticket/Performance/Details?performanceId=266246

National Theater of Korea. N-Tong's Kids Concert2 Çocuk Oyununun Konusu ve İçeriği (2024, 12 Mart). https://www.ntok.go.kr/

Okurlar, A. (2010). *Cumhuriyet Dönemi Türk Çocuk Tiyatrosu (1923-1950),* (Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.)

Özol, A. (2012). *Sanat Eğitimi ve Tasarımda Temel Değerler,* Pastel Yayıncılık, İstanbul.

Pehlivan Başkın Z. (2022), Çocuklara Yönelik Tasarlanan Afişlerde Tipografi Kullanımı, *Akademik Sosyal Bilimler Dergisi,* Sayı 59, s.174-192.

Pepsi Max Firması Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi. (2023, 19 Mart). https://vimeo.com/94419832

Phenakistoscope. (2024, 20 Nisan). https://en.wikipedia.org/wiki/Thaumatrope

Polat, E. ve Ayan B. (2020). *Uygulamalarla Artırılmış Gerçeklik,* Abaküs Kitap Yayın.

Polonya Elblag Tiyatrosu. Kaczuszkowa Karuzela Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). https://teatr.elblag.pl/repertuar/spektakle/kaczuszkowa-karuzela/

Polonya Elblag Tiyatrosu. Kaczuszkowa Karuzela Çocuk Oyununun Konusu ve İçeriği (2024, 12 Mart). https://teatr.elblag.pl/repertuar/spektakle/kaczuszkowa-karuzela/

Polonya Elblag Tiyatrosu. Królowa Śniegu Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). https://teatr.elblag.pl/repertuar/spektakle/krolowa-sniegu/

Polonya Elblag Tiyatrosu. Królowa Śniegu Çocuk Oyununun Konusu ve İçeriği (2024, 12 Mart). https://teatr.elblag.pl/repertuar/spektakle/krolowa-sniegu/

Polonya Tiyatrosu. Szelmostwa Lısa Wıtalısa Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). https://www.teatrpolonia.pl/event-data/4297/szelmostwa-lisa-witalisa

Polonya Tiyatrosu. Szelmostwa Lısa Wıtalısa Çocuk Oyununun Konusu ve İçeriği. (2024, 12 Mart). https://www.teatrpolonia.pl/event-data/4297/szelmostwa-lisa-witalisa

Preuschoff, G. (1998). *Çocukların İçindeki Korkular,* Çev. Özkan Schulze, Beyaz Yayınları.

Puma Firması Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi. (2023, 19 Mart). https://www.youtube.com/watch?v=p4Ce6nsPlo8&t=60s

Robb, B.J. (2013). *Sessiz Sinema,* Çev. Eser Ulun, Kalkedon Yayınları.

Salgın Sonrası İçin Ekolojik Manifestolar Hareketli Afiş Tasarımı. (2023, 1 Nisan). https://sergi.gmk.org.tr/40/proje/4248

Sensorama. (2023, 19 Mart). https://www.engadget.com/2014-02-16-morton-heiligs-sensorama-simulator.html

Seven, S. (2015). *Çocuk Ruh Sağlığı,* Pegem Akademi.

Shanghai Centre Theatre. Kar Kraliçesi: Sevginin Gücü Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MjM5NzEzMDAzNA==&mid=2653297635&idx=1&sn=6ee36bd817a01f9949655e976febe1fc&chksm=bd0c01be8a7b88a80df52ce45470b3138a1192767374c2949c2c68f29c9720d378674e24bb04&token=184859697&lang=zh_CN#rd

Shanghai Centre Theatre. Kar Kraliçesi: Sevginin Gücü Çocuk Oyununun Konusu ve İçeriği. (2024, 12 Mart). https://www.shanghaicentre.com/site_english/comeenjoy_overview.aspx

Shanghai Centre Theatre. Rusya Ulusal Bale Tiyatrosu "Fındıkkıran" Çocuk Oyunu Afişi. (2024, 12 Mart). https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=Mzg5NjYyODkzNw==&mid=2247550498&idx=1&sn=6a90543ce0993f93c69aa8100c4d8049&scene=21#wechat_redirect

Shanghai Centre Theatre. Rusya Ulusal Bale Tiyatrosu "Fındıkkıran" Oyununun Konusu ve İçeriği. (2024, 12 Mart). https://www.shanghaicentre.com/site_english/comeenjoy_overview.aspx

Stopmotion. (2024, 20 Nisan). https://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge#/media/File:The_Horse_in_Motion_high_res.jpg

Sürmeli, K. (2010). *Türkiye'de Eğitim Amaçlı Çocuk Dergilerinde Karşılaşılan Temel Grafik Tasarım Sorunları ve Sorunlara Çözüm Önerileri,* (Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü)

Sword of Damocles by Ivan Sutherland. (2023, 19 Mart). https://etsanggarp.blogspot.com/2016/03/

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü. (2024, 8 Nisan). *Tarihçe.* https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/kurumsal/9003?a=tarihce

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı. (2024, 8 Nisan). *Afiş Tasarımı*. http://mtod.mebnet.net/sites/default/files/Afi%C5%9F%20Tasar%C4%B1m%C4%B1.pdf

T.C. Sağlık Bakanlığı, Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü Çocuk ve Ergen Sağlığı Merkezi. (2024, 8 Nisan). *Ergenlerde Psiko-Sosyal Gelişme.* https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/cocuk-ergen-sagligi-db/Dokumanlar/Egitim_Dokumanlari/Halk/ERGEN_SUNUM.PSG.pdf

Teksoy, R. (2005). *Sinema Tarihi,* Cilt 1, Oğlak Yayıncılık.

Tepedeki Ev Dizisi Afiş Tasarımlarında Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi. (2023, 19 Mart). https://vimeo.com/305029025

Thaumatrope. (2024, 20 Nisan). https://en.wikipedia.org/wiki/Thaumatrope

Thinktech. (2023, 1 Şubat). *Artoolkit.* https://thinktech.stm.com.tr/tr/bir-bakista-artirilmis-gerceklik-tarihi

Tikveş, Ö. (2003). *Halkla İlişkiler & Reklamcılık,* Beta Basım Yayım, İstanbul.

Tomazs Bierkowksi "Workshop" Hareketli Afiş Tasarımı. (2024, 20 Nisan). https://sergi.gmk.org.tr/?author=929&category=61

Toprak, M. (2018). *Fotoğraf, Fotoğrafın Tanımı ve Fotoğraf Makineleri.* Ünalan, H. T. (Ed.). Temel Fotoğrafçılık içinde (Ünite 1). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Turkut, A. ve Kazu, İ.Y. (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Renkleri Kullanma Durumları (Colors Used by Secondary School Students). *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi,* Cilt 3, Sayı 2, s.18-28.

Uçar, T. F. (2016). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, Oğlak İnkılâp Kitapevi Yayın, İstanbul.

Uluslararası Şiir ve Edebiyat Festivali Afişi. (2024, 12 Mart). https://sergi.gmk.org.tr/36/proje/912

UNICEF. (2024, 8 Nisan). Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi. https://www.unicef.org/turkiye/media/7941/file/%C3%87HDS%20ve%20%C4%B0htiyari%20Protokoller,%20Usul%20Kurallar%C4%B1%20ile%20%C3%87ocuk%20Haklar%C4%B1%20Komitesi%20Genel%20Yorumlar%C4%B1.pdf

Uniyurt Reklam Afişi. (2024, 12 Mart). https://sergi.gmk.org.tr/38/proje/1290

Ültanır, E. (2017). *Çocuklarda Rehberlik ve Psikolojik Danışma,* Nobel Akademik Yayıncılık.

Van Devlet Tiyatrosu. Lyrobotonlu Kaplumbağa Silva Çocuk Oyunu Hareketli Afiş Tasarımı. (2024, 12 Mart). https://www.youtube.com/watch?v=l_Thz51uu_E&ab_channel=DEVLETT%C4%B0YATROLARI

Videoplace by Myron Kruger. (2023, 19 Mart). https://archive.org/details/videoplace1985

Virtual Fixtures. (2023, 19 Mart). https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=4231

Weilburger L. S. (2009). *Çocuk ve Disiplin,* Ekinoks Yayınevi.

Yüksel A. (2013). *Cumhuriyet Dönemi, 1980 Sonrası Tiyatromuz.* Erkek H. ve Buttanrı M. (Ed.). Türk Tiyatrosu içinde (Ünite 10). Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Zoetrope. (2024, 20 Nisan). https://tr.wikipedia.org/wiki/Zoetro