

T.C.  
Mersin Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Grafik Ana Sanat Dalı

TOM STOPPARD'IN OYUN AFİŞLERİNİN TASARIMINDA STRATEJİK  
BİR YÖNTEM OLARAK İRONİ'NİN KULLANILMASI

Dilek ÇULHA

Danışman  
Doç. Yusuf GÜVEN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mersin,2010

Mersin Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

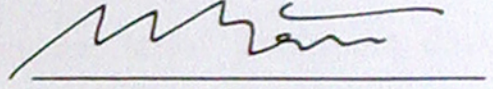
Dilek Çulha tarafından hazırlanan 'Tom Stoppard'ın oyun afişlerinin tasarımında stratejik bir yöntem olarak ironi'nin kullanılması' başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Grafik Ana Sanat Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başarılı

Başarısız



Başkan

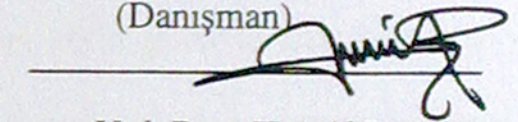


Doç. Yusuf Güven.

(Danışman)



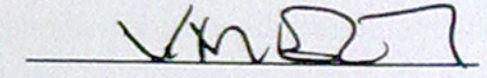
Üye



Yrd. Doç. H.Arif Bağcıvan



Üye



Yrd. Doç. Veli Mert.

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylarım.

... / ... / .....

Prof. Dr. Mustafa AKSAN  
Enstitü Müdürü



## ÖNSÖZ

Araştırmacılar, ironi kavramının 20. yüzyılın ikinci yarısında; yaşam içerisinde bulunan karşıtlıklar ve bu karşıtlıkların bir aradalığı nedeniyle daha çok görüldüğü üzerinde durmaktadır. Bunun nedeni yaşanan teknolojik ve ekonomik gelişmeler üzerinden tüketimin artması olarak açıklanabilir. Tüketimin artması ve insanoğlunun birçok şeye hızlıca sahip olması, onları içinden çıkamayacakları bir boşluğa sürüklemektedir. Bu boşluk duygusu, içinde bulunulan dünyaya anlam katmanın bir biçimi olarak ironiyi yaratmıştır. İroni kavramı, yaşam içerisindeki gerçekliğin sorgusunu, kurban modeli üzerinden yapılandırmış ve içinde bulunduğumuz döneme kadar gereksinim duyulan düşünme biçimi haline almıştır. Bu düşünme biçiminin grafik tasarım alanındaki varlığı beni ironi yöntemiyle çözümlenmiş afiş tasarımlarının etkin gücüyle karşılaştırmış ve karşıt duruşun sergilendiği birçok örneğin incelenmesi, konuya odaklanmamı sağlamıştır.

Bu tezin yazılması ve araştırılması aşamasında tezin yapılanması açısından bana yön veren, sabırla beni dinleyen, yaptığının doğruluğuna beni inandıran sevgili danışman hocam Doç. Yusuf GÜVEN'e, verdiği ipuçlarıyla teze önemli katkılarda bulunan sevgili hocam Cezmi KOCA'ya, ironinin çelişkilerini üzerimde taşıdığım her düşüğümde beni sevgiyle, sabırla kaldıran sevgili eşim Hasan Selman ÇULHA'ya, afişlerin oluşum sürecinde teknik ve her türlü desteğini benden esirgemeyen dostum Tamer Yılmaz BULAT'a, sabırla beni dinleyen, bekleyen anneme ve tüm aileme, tezin oluşması kadar yazılmasına önemli katkısı olan Mavi Deniz'e, tezi araştırırken kaybettiğim ve kazandığım tüm dostlarıma bana bir şeyler öğrettikleri için teşekkürlerimi sunuyorum.

## ÖZET

Tezin çıkış noktası, Tom Stoppard oyun metinleri üzerinden ironinin afiş tasarımlarında stratejik bir yöntem olarak kullanılabilirliğini denemektir. Bu bağlamda öncelikle ironinin geçmişten günümüze aldığı tanımları üzerinde durulmuş, özellikle felsefe ve tiyatro alanındaki karşılıkları incelenmiştir.

I. Bölüm, Antik Yunan'dan günümüze ironinin bir kavram olarak algılanışını ve bu algının değişim serüvenini içermektedir. Ironinin tarihsel süreçte değişimini 'bilme' üzerine konumlanmış olması belirlemiştir. Bu bilgi, bireyin bilgisinin yanı sıra diğer yapıtlar ve disiplinlerle etkileşerek zenginleşmiştir. Özellikle Romantik dönemde bilme, yazara/sanatçıya aitken; Modern sonrası dönemde okurla yazarın nasıl yer değiştirdiği saptamalarına ulaşılmıştır. Bilginin üstünlüğünün okura/izleyiciye ait olması durumu, eleştirmeni -dolayısıyla yorumcuyu- yaratmıştır.

II. Bölüm, Tom Stoppard oyun metinlerinin ironisini anlamaya yöneliktir. Modern sonrası yazınbilimde ironi kavramının tanımlamaları, Stoppard ironisini anlamak için gereklidir. Stoppard'ın oyun metinleri tarihten ve gündelik yaşamdan beslenmiştir. Stoppard'ın geçmiş-şimdi bağlantıları üzerinden oyun metinlerini kurgulaması, ironinin farklı yöntemlerle uygulanmasına olanak tanımıştır. Stoppard'ın konuları birbirinden farklı dört oyununda ironiyi nasıl kullandığı araştırılmıştır.

III. Bölümde ironinin günlük hayattaki yeri irdelenmiştir. Toplumda daha çok söz içerisinde varlık gösteren ironinin, iletişim açısından görünenin altında yatan asıl gerçekliği 'kurban modeli' üzerinden tanımlanmaktadır. Günlük yaşamda ironinin kurban merkezli karşıt görüş ve başkaldırı niteliği irdelenmiştir. Grafik tasarımın yaklaşık 150 yıllık süreci içerisinde özellikle afiş tasarımında kullanılan çözümlene yöntemleri araştırılmış ve bazı saptamalarda bulunulmuştur. Bu bağlamda ironinin de bir yöntem

olarak kullanıldığı afiş örnekleri incelenmiştir. Bu afişlerden ironik anlatıma sahip olan örnekler değerlendirilmiş ve ironinin afiş tasarımlarında stratejik bir yöntem olarak kullanılabilmesinin olasılığı üzerinde durulmuştur.

Tezin IV. Bölümünde ise, Tom Stoppard'ın belirlenen dört oyunu için önerilen afiş tasarımları ve afişlerin tasarım süreci değerlendirilmiştir. Bu süreçte ironinin stratejik bir yöntem olarak nasıl ve neden kullanılması gerektiği açıklanmıştır.

**Anahtar Sözcükler;** Grafik Tasarım, Afiş Tasarımı, İroni, Tom Stoppard, Stratejik Yöntem

## ABSTRACT

Departure point of the thesis is to experience the useability of irony as a strategic method in the design of play posters via Tom Stoppard's texts. In this sense, it takes initially up and explores the definitions that irony has obtained from past to today, which especially are of conceptual equivalence in philosophy and theater.

First chapter consists the definitions of irony as a conceptual evaluation from Ancient Greek era to present time. While knowing belongs to author/artist, especially in the era of Romantic, it is determined how reader and author switched their positions after the modern era. The situation of that the right of knowing belongs to reader/audience had created critics and hence, expositor. In irony's historical process, the fact that had provided its conceptual development is to be positioned on 'knowing'. This knowledge got riched by interactivity with other disciplines and work of arts along individual's knowledge.

Second chapter is oriented to understand the irony of Tom Stoppard's play texts. The definitions of irony concepts in post-modern poetics is required to comprehend Stoppard's irony. The Stoppard's play texts had been fed from historicity and daily life. That Stoppard had constructed his plays over the linkage between past and now has enabled the exercising of irony in different methods. Although it is dealt with different aspects of the four play texts of Stoppard analyzed here, it mainly explores how they had been ironically resolved.

In chapter three, it is studied the usage of irony in daily life. In society, irony that mostly emerges in talk is described via "sacrifice model", having different meaning than what is meant in communication. Irony in daily life is explored in kind of counter-view and rebellion. Besides, the analyzing methods used in poster design, approximately in the 150 years of graphic design, is particularly studied and thus, it is reached to some

consequences. In this sense, the poster samples which irony has been used as a method is scrutinized. The samples from posters studied in the thesis, having ironic expression, are evaluated and therefore, is emphasized the possibility of usage of irony as strategic method in poster design.

In the last chapter, it is also scrutinized the design of proposed posters for the selected four ironic plays of Tom Stoppard. In doing all this, how and why irony must be used as a strategic method is clarified.

**Key words :** Graphic Design, Poster Design, Irony, Tom Stoppard, Strategic Method.

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
ÖZET.....	ii
TABLO VE RESİM LİSTESİ.....	viii
GİRİŞ.....	1

### I. BÖLÜM

#### İRONİ KAVRAMI

##### I.1. DÜŞÜNCE TARİHİNDE İRONİ

I.1.1. Antik Yunanda İroni.....	3
I.1.2. Sokrates İronisi .....	3
I.1.3. Aristoteles İronisi .....	8
I.1.4. Ortaçağ ve Latin Dönemde İroni .....	10
I.1.5. 18.Yüzyılda İroni.....	11
I.1.6. Romantik Dönemde İroni.....	12
I.1.7. Modern ve Modern Sonrasında İroni .....	17

##### I.2. TİYATRODA İRONİ

I.2.1. Antik Yunan Tiyatrosunda İroni.....	22
I.2.2. Roma Tiyatrosunda ve Ortaçağ Tiyatrosunda İroni.....	25
I.2.3. Romantik Dönem Tiyatrosunda İroni.....	27
I.2.4. Gerçekçi Tiyatroda İroni .....	30
I.2.5. Brecht Tiyatrosunda İroni .....	32
I.2.6. Absürd Tiyatroda İroni .....	34
I.2.7. Türlerarası ve Metinlerarası İroni Tanımı.....	36



## II. BÖLÜM

### TOM STOPPARD'IN OYUNLARINDA İRONİ KAVRAMI

II.1. Tom Stoppard İronisi.....	42
II.1.1. ‘Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler’.....	49
II.1.2. ‘Travestiler’.....	55
II.1.3. ‘Gerçek Müfettiş Hound’.....	58
II.1.4. ‘Gerçek Şey’.....	61

## III. BÖLÜM

### GÜNLÜK DİLDE İRONİ VE AFİŞ TASARIMINDA STRATEJİK BİR

#### YÖNTEM OLARAK İRONİ

III.1. Günlük Dilde İroni.....	63
III.2. Afiş Tasarımında Çözümleme Yöntemleri.....	75
III.3. Afiş Tasarımında Stratejik Bir Yöntem Olarak İroni.....	147

## IV. BÖLÜM

### UYGULAMALAR

#### IV.1. TOM STOPPARD'IN DÖRT OYUNU ÜZERİNE AFİŞ TASARIMLARI

IV.1.1. Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler.....	149
IV.1.2. Gerçek Şey.....	152
IV.1.3. Gerçek Müfettiş Hound.....	155
IV.1.4. Travestiler.....	158

SONUÇ.....	161
------------	-----

KAYNAKÇA.....	164
---------------	-----

**TABLO VE RESİM LİSTESİ**

<b>Resim-1</b>	Jean-Michel Papillon, 1539 .....	75
<b>Resim-2</b>	Jules Cheret, 1872; ‘Le Bicheau Bois’ Afişi .....	75
<b>Resim-3</b>	Jules Cheret ,1872; ‘Valentino balosu’ Afişi.....	76
<b>Resim-4</b>	Henri de Toulouse Lautrec, 1891 ‘La Goulue, Moulin Rouge’ Afişi ...	76
<b>Resim-5</b>	Theophile-Alexandre Steinlen; 1884; ‘Guillot Freres’ Afiş .....	77
<b>Resim-6</b>	Alphonso Mucha; ‘Gismondo’ Afişi .....	77
<b>Resim-7</b>	Alphonso Mucha ‘Biese de la Meuse’ Afişi.....	78
<b>Resim-8</b>	The Beggarstoffs, 1895, ‘Koltukta oturan kız’ Afişi .....	79
<b>Resim-9</b>	The Beggarstoffs, 1896 ‘Don Kişot Tiyatrosu’ Afişi.....	79
<b>Resim-10</b>	Will Bradley, 1895 ‘The Chap Book’ dergisi için Afiş,.....	80
<b>Resim-11</b>	Josef Olbrich (1899) ‘Secession’ sergi Afişi.....	81
<b>Resim-12-</b>	Gustav Klimt (1898) I.Viyana sanat dergisi Afişi.....	81
<b>Resim-13</b>	Kolomon Moder (1899) Secession V.sanat dergisi Afişi.....	81
<b>Resim-14</b>	Alfred Leete (1914) (I want you) Seni İstiyorum .....	82
<b>Resim-15</b>	James Montgomery Flogg (1917) Sam Amca (Seni U.S Ordusuna..... İstiyorum Afişi	82
<b>Resim-16</b>	HawardChandler Christy, 1917 ‘Ona ve sana ihtiyacımız var’ .....	83
<b>Resim-17</b>	Haward Chandler Christy, 1917 ‘En yakın askerlik şubesine başvurun’.	83
<b>Resim-18</b>	·Gordon Grand, 1917 ‘Donanmaya Göz Sağlar mısınız?’.....	83
<b>Resim-19</b>	G.Smenov.1916 %51,5 faizli savaş tahvillerinden satın alın ki, düşmanı yenebilelim.....	84
<b>Resim-20</b>	Julius Klinger, 1917 8.Savaş İstihraz. Kampanya Afişi.....	85

<b>Resim-21</b>	Lucian Bernhard , 1915 Savaş İstihraz. Kampanya Afişi.....	85
<b>Resim-22</b>	Fillippo Thomas Marinetti, 1919 Onun yatağında bir gece.....	86
<b>Resim-23</b>	Kurt Schwitters, Kolajlar.....	87
<b>Resim-24</b>	Kurt Schwitters, Kolajlar.....	87
<b>Resim-25</b>	Theo van Doesburg ve Kurt Schwitters, 1922 ‘Küçük Bir Dada Gecesi’.	88
<b>Resim-26</b>	Marcel Duchamp, 1917 ‘Çeşme’.....	89
<b>Resim-27</b>	Marcel Duchamp, 1919 ‘L.H.O.O.Q’.....	89
<b>Resim-28</b>	John Heardfield; 1932 ‘Barış Güvercini’.....	90
<b>Resim-29</b>	John Heardfield, 1934 ‘Kan ve Demir’.....	90
<b>Resim-30</b>	John Heardfield, 1932 Hitler Selamı.....	91
<b>Resim-31</b>	Bart van der Leck, 1919 ‘Sergi için afiş tasarımı’.....	92
<b>Resim-32</b>	Vilmos Huszar, 1929, Sergi için afiş tasarımı.....	92
<b>Resim-33</b>	Dimitri Moor, 1920 Kiminle birlikteyin ya onunla ya bizimle.....	93
<b>Resim-34</b>	Mikhail Cheremnych, 1920 ‘İşgücü’.....	93
<b>Resim-35</b>	El Lisstzky, 1919 ‘Beyazlara Kırmızı Kamayla Vurun’.....	94
<b>Resim-36</b>	El Lisstzky, 1919, ‘Rus Sergisi Afişi’.....	94
<b>Resim-37</b>	Stenberg Kardeşler, 1926; ‘Film kamerasıyla adam’ film afişi’.....	95
<b>Resim-38</b>	Stenberg Kardeşler, 1929; ‘General’ film afişi.....	95
<b>Resim-39</b>	Stenberg Kardeşler, 1929; ‘Bir İmparatorluğun Parçalanışı’ film afişi’	95
<b>Resim-40</b>	Herbert Bayer, 1925; ‘Evrensel Alfabe’.....	96
<b>Resim-41</b>	Lazslo Moholy Nagy, 1929; ‘Pneumatik firması için, Havalı Lastik’	97
<b>Resim-42</b>	Lazslo Moholy Nagy, 1929; ‘Photogram’.....	98
<b>Resim-43</b>	Lazslo Moholy Nagy, 1930; ‘Rayogram’.....	98
<b>Resim-44</b>	Jan Tschichold ‘Philobiblon’ yayınevi için Afiş.....	99

<b>Resim-45</b>	Jan Tschichold,1927; ‘Die Frau Ohne namen’ Afişi.....	99
<b>Resim-46</b>	Adolphe Mouron Cassandre, 1927; ‘Nord Express’ Afişi.....	100
<b>Resim-47</b>	Adolphe Mouron Cassandre, 1935; ‘Normandie’ Afişi.....	100
<b>Resim-48</b>	Adolphe Mouron Cassandre, 1925; ‘L ‘Instrans’ Afiş Modülü.....	101
<b>Resim-49</b>	Adolphe Mouron Cassandre, 1925; ‘L ‘Instrans’ Afişi.....	101
<b>Resim-50</b>	Adolphe Mouron Cassandre, ‘L.M.S Bestway’ Afişi.....	101
<b>Resim-51</b>	Jean Carlu; 1942; ‘Üretimi artırmaya yönelik ‘Afişi.....	102
<b>Resim-52</b>	Jean Carlu;1947 ‘Stop’Em To Sell’Em’ Afişi.....	102
<b>Resim-53</b>	Tasarımcısı Bilinmiyor. Savaş Dönemi Alman Politik Afişi.....	103
<b>Resim-54</b>	H.Hoffmann; ‘Barış ve çalışan ordusu Führere Evet derler’ Savaş. Dönemi Alman Politik Afişi.....	103
<b>Resim-55</b>	Felice Albertych; ‘Almanya Uyaniyor’.....	103
<b>Resim-56</b>	‘Almanya’nın borç ödemeleriyle ilgili’ Savaş Dönemi Alman Politik Afişi.....	103
<b>Resim-57</b>	Otto Baumberger,1922; ‘PKZ mantosu reklam Afişi.....	104’
<b>Resim-58</b>	Niklaus Stoecklin, 1923; ‘Der Burcdruck (kitap matbaası) Afişi.....	104
<b>Resim-59</b>	Ernst Keller, 1929; ‘Sergi Afişi’.....	105
<b>Resim-60</b>	Ernst Keller, 1930 ‘Sergi Afişi’.....	105
<b>Resim-61</b>	Theo Ballmer, 1928 ‘Sergi Afişi’.....	106
<b>Resim-62</b>	Theo Ballmer; 1928 ‘Sergi Afişi’.....	106
<b>Resim-63</b>	Armin Hofmann, 1959; ‘Gillesse Afişi.....	107’
<b>Resim-64</b>	Armin Hofmann, 1960; ‘Alte und neue Formen in Japan’ Afişi.....	107
<b>Resim-65</b>	Armin Hofmann, 1960; ‘Halbe Saison, Halbes Abonnement’.....	107
<b>Resim-66</b>	Armin Hofmann, 1963; ‘Tell, Halber Preis’ Konser Afişi.....	107

<b>Resim-67</b>	Josef Müller-Brockmann, 1960; ‘Daha az gürültü’ Afişi.....	108
<b>Resim-68</b>	Josef Müller-Brockmann, 1960; ‘Çocuğu koruyun’ Afişi.....	108
<b>Resim-69</b>	Josef Müller-Brockmann, 1954 ‘Konser Afişi’.....	108
<b>Resim-70</b>	Josef Müller-Brockmann, 1960 ‘Der film’ Sergi Afişi.....	109
<b>Resim-71</b>	Max Bill, 1960’.....	109
<b>Resim-72</b>	Max Bill, 1960.....	109
<b>Resim-73</b>	Sascha Maurer, 1939; ‘New York Dünya Fuarı Afişi’.....	110
<b>Resim-74</b>	Lestel Beal, 1940; ‘Kırsal Elektrifikasyon Yönetim’ Afişi.....	110
<b>Resim-75</b>	Paul Rand, 1947; ‘New York Subway Advertising Company’ Afişi.	111
<b>Resim-76</b>	Paul Rand, 1950; ‘No Way Out’(Çıkış Yok) Afişi.....	111
<b>Resim-77</b>	Paul Rand, 1956 ‘Dinlerarası Günü Afişi’.....	111
<b>Resim-78</b>	Saul Bass, 1955 ‘Otto Priminger; Golden Arm film’ Afişi.....	112
<b>Resim-79</b>	Saul Bass, 1958; ‘Alfred Hitchcock’ film Afişi.....	112
<b>Resim-80</b>	Herb Lubalin, 1967; ‘Savaşa Hayır’ isimli afişin duyuru ilanı.....	113
<b>Resim-81</b>	Herb Lubalin, 1962; ‘Eros’ dergisi için sayfa tasarımı.....	113
<b>Resim-82</b>	Robert Brownjohn, 1963; ‘Pop Art Sergisi’ Afişi.....	114
<b>Resim-83</b>	Tadeusz Trepkowski, 1953; ‘NİE (hayır)’ Afişi.....	115
<b>Resim-84</b>	Henry Tomoszewski, 1983; ‘Witold Gambriowicz’in yapıtı için’ Afiş.	116
<b>Resim-85</b>	Jan Lenica, 1962; ‘Le Sacre de Printemps’ Afişi.....	116
<b>Resim-86</b>	Jan Lenica, 1962 ‘Alban Berg’in Wozzeck Opera’ Afişi.....	116
<b>Resim-87</b>	Wes Wilson,1967; ‘The Grateful Dead, the Canned heat Blues Band Fillmore Auditorium’ Afişi.....	118
<b>Resim-88</b>	Wes Wilson, 1966 ‘Topluluk’ Konser Afişi.....	118
<b>Resim-89</b>	Wes Wilson, 1966; ‘The Grateful Dead, Big Mama’.....	118

<b>Resim-90</b>	Holger Matthies, 1977; ‘Maksim Gorki’nin güneşin çocukları’ adlı oyun afişi.....	119
<b>Resim-91</b>	Ranbow/Lienemeyer/Van de Sand;1980 ‘Hamlet Maschine’ oyun afişi.....	120
<b>Resim-92</b>	Ranbow/Lienemeyer/Van de Sand;1981 ‘Brecht’in Mülteci Konuşma’ Adlı oyun için Afiş Çalışması.....	120
<b>Resim-93</b>	Asela M. Perez,1970 ‘Latin Amerika Dayanışma Haftası’ Afişi....	121
<b>Resim-94</b>	Faustino Pelez,1968 ‘Filistin Halkıyla Dayanışma günü’ Afişi.....	121
<b>Resim-95</b>	Alberto Korda Diaz.’Che Guevera’ Afişi.....	121
<b>Resim-96</b>	Alan Fletcher, 1962; ‘Pirelli terlikleri için’ araç giydirmesi.....	123
<b>Resim-97</b>	Alan Fletcher, 1973; ‘çevre oyunu nasıl oynanır’ Afişi.....	124
<b>Resim-98</b>	Alan Fletcher, 1974; ‘Bristish Paiting 74’ Afişi.....	124
<b>Resim-99</b>	Todonori Yokko, 1965 ‘A La Maison De M Civeçawa’ Afişi.....	125
<b>Resim-100</b>	Shiego Fukuda,1975; ‘Kendi sergisi için’ Afiş .....	126
<b>Resim-101</b>	Shiego Fukuda,1975 ‘1945’deki zaferi yorumlayan’ Afişi.....	126
<b>Resim-102</b>	Grapus, 1977; ‘Endüstri toplumunda çocuk konulu’ Afiş.....	126
<b>Resim-103</b>	Grapus, 1981; ‘Les cenci’ Oyun Afişi.....	126
<b>Resim-104</b>	Grapus, 1980; ‘Hırçın Kız’ adlı oyun Afişi.....	127
<b>Resim-105</b>	Wolfgang Weingart, 1971-72; ‘Tipografik Yöntem’.....	127
<b>Resim-106</b>	Wolfgang Weingart, 1977; ‘Kunstkkredit’.....	127
<b>Resim-107</b>	Dad Friedman, 1976; ‘Space’ Afişi.....	128
<b>Resim-108</b>	April Greiman, 1979; ‘Cal Arts Viewbook’ Afişi.....	128
<b>Resim-109</b>	1978; ‘Ripped and Torn’ Fanzin Kapağı .....	129

<b>Resim-110</b>	1977; ‘Sex Pistols’ Afiş.....	130
<b>Resim-111</b>	Andy Warhol, ‘Velvet Undergrand albüm için’ Afiş.....	131
<b>Resim-112</b>	Michael Graves; 1980; ‘Portlan binası.....	132
<b>Resim-113</b>	Michael Vanderbly, 1986; ‘Perspektif görüntüler’ Afişi.....	132
<b>Resim-114</b>	Paula Sher, 1980; ‘Best of CBS’ Afişi.....	132
<b>Resim-115</b>	Paula Sher, 1986; ‘Swatch kurum kimliğinin tanıtım’ Afişi.....	132
<b>Resim-116</b>	Duffy Design Group, 1987; ‘Wenger kuruluşu için’ Afiş.....	133
<b>Resim-117</b>	Duffy Design Group, ‘Fox River Kağıt kuruluşu için’ Afiş....	133
<b>Resim-118</b>	Katherine McCoy, 1988; ‘Tasarımda Master Programı’ Afişi..	135
<b>Resim-119</b>	Katherine McCoy, 1989; ‘Fluxus’ Afiş.....	135
<b>Resim-120</b>	Studio Dumbar,1986; ‘Perfidia’ adlı kitap için Afiş.....	136
<b>Resim-121</b>	Studio Dumbar, 1986; ‘Zeebelt Tiyatosu’ Afişi.....	136
<b>Resim-122</b>	Anthon Beeke, 1979; ‘Leonce ve Lena’ oyun Afişi.....	137
<b>Resim-123</b>	Anthon Beeke, 1997; ‘Hayatı, ölümü’ oyun Afişi.....	137
<b>Resim-124</b>	Anthon Beeke, 1981; ‘Troilus ve Cressida’ oyun Afişi.....	137
<b>Resim-125</b>	Oliviero Toscani, 1991; ‘Bennotton’ reklam Afişi.....	138
<b>Resim-126</b>	Oliviero Toscani, 1991; ‘Bennotton’ reklam Afişi.....	138
<b>Resim-127</b>	Oliviero Toscani, 1991; ‘Bennotton’ reklam Afişi.....	138
<b>Resim-128</b>	Neville Brody, 1991; ‘F.State yazı karakterinin harf yapısı’ ...	139
<b>Resim-129</b>	Neville Brody, ‘Fuse’ dergisi için tanıtım Afişi.....	139
<b>Resim-130</b>	Neville Brody, 1992; ‘Grafik Sanatı mesajı’ Afişi.....	139
<b>Resim-131</b>	Yusaku Kamekura, 1983; ‘Hiroşima Yakarıyor’ Afişi.....	141
<b>Resim-132</b>	Alexandr Faldin, Alexandr Segal, 1987 ‘Anti Uyuşturucu’ ....	141
<b>Resim-133</b>	Alexandr Fldin, Swetlana Faldina, 1987; ‘Sigara Karşıtı’ Afişi	141

<b>Resim-134</b>	Mc Roy Magreby, 1990; ‘AIDS’ Afişi.....	141
<b>Resim-135</b>	Niklaus Troxler, 1992; ‘Ölü Ağaçlar’ Afişi.....	141
<b>Resim-136</b>	Yossi Lemel, 1993; ‘Cankurtaran’ Afişi.....	142
<b>Resim-137</b>	Pierre Mendel, 1994; ‘İsviçre kitap tasarımı’ sergi Afiş.....	142
<b>Resim-138</b>	Pierre Mendel, 1994; ‘Kilise ve Sanat’ Afiş.....	142
<b>Resim-139</b>	Yossi Lemel, 1996; ‘Musevi Kim’ Afişi.....	142
<b>Resim-140</b>	Bülent Erkmel, 1998; ‘Kudusü paylaşmak’ Afişi.....	142
<b>Resim-141</b>	Cedomir Kostaviç, 1998; ‘Racism’ Afişi.....	142
<b>Resim-142</b>	Fang Chen, 1998; ‘Zafer’ Afişi.....	143
<b>Resim-143</b>	Luba Lokova, 1998; ‘Eko Su’ Afiş.....	143
<b>Resim-144</b>	Savaş Çekiç; 2000; ‘Dikkat Sistem’.....	143
<b>Resim-145</b>	Louders Zolezzi, 2000; ‘Kadınlara uygulanan şiddete karşı’ ..	143
<b>Resim-146</b>	Joe Scorsone, Alice Drueding, 2001; ‘Tüketim’ Afiş.....	143
<b>Resim-147</b>	Yuri Surkov, 2000; ‘Birarada Yaşam’ Afişi.....	144
<b>Resim-148</b>	Timo Andrew Bery, 2002; ‘İfade Özgürlüğü’ Afişi.....	144
<b>Resim-149</b>	Yossi Lemel, 2003; ‘İsrail-Filistin sınır çizgisi’ Afişi.....	144
<b>Resim-150</b>	Yossi Lemel, 2004; ‘Dil’ Afişi.....	144
<b>Resim-151</b>	Alexandra Woldanska, 2006; ‘Önyargıları kırmak’ Afiş.....	144
<b>Resim-152</b>	Simone Haset, ‘Hepimiz aynı kanarız’ Afişi.....	145
<b>Resim-153</b>	Fevzi Karaer ‘Uluslar arası af örgütü’ Afişi.....	145
<b>Resim-154</b>	Thomas Di Paola, ‘Fahişelik ile ilgili yasalar onların müşterileri tarafından yazılır’ afiş tasarımı.....	145
<b>Resim-155</b>	Chen Wang, ‘Kondomsuz Seks’.....	145
<b>Resim-156</b>	Sajad Asadi, ‘İnsan Hakları’ Afişi.....	145



<b>Resim-157</b>	Martin Fanning, ‘Suyumuzu koruyalım’ Afişi.....	146
<b>Resim-158</b>	Robin Hegaty, ‘bu afiş tasarımında hiç enerji kullanılmamıştır’.	146
<b>Resim-159</b>	Theodoric Eric, ‘Güvenli Sex’ .....	146
<b>Resim-160</b>	Rashed Muhommadreza, ‘Barış ve Uzlaşma’ .....	146

## GİRİŞ

‘İroni’ kavram olarak tanımlanmadan önce Antik dönemde ilk kez Sokrates ile ‘söze dayalı’ olarak varlık göstermiştir. Sokrates’in yöntemi, insana yönelerek hayata dair verilen ‘dogma’ yanıtla karşılık, ‘düşünme-bilgi’ ile gerçek bilgiye ulaşma çabasıdır. Söz ile başlayan ‘ironi’, zamanla yazıya dönüşerek okura/izleyiciye ulaşmış, tarihsel değişimiyle yazarı ön plana çıkarmış ve sonra da yazarı aradan çıkararak sadece metnin varlığına ulaşmıştır. Tüm bu değişim sürecinde hiçbir zaman kesin bir tanıma ulaşmayan ‘ironi’ her zaman kendine özgü tanımlar üretmiştir.

Bu çalışmada, ironinin bir yöntem olarak varlığı ve yöntemin tarihsel süreç içerisinde gelişimi üzerinde durulmuştur. Antik dönemde felsefe ile başlayan ve günümüze değin hem sanat alanlarında hem de yaşamın içinde etkin rol üstlenen, ‘ironi’ irdelenmiştir. Bunun için de ‘ironi’nin metinlerarası birlikteliğinde tiyatro ve felsefe alanlarındaki yeri ve tanımlamalarına ulaşılmıştır. Ayrıca, ‘ironik düşünme biçimi’nin özellikle felsefe ve tiyatro alanlarına nasıl yansıdığı bilgisine ulaşılarak, ironik düşünmenin ne olduğu ve bu düşünme biçiminin grafik tasarım sorunlarının çözümünde nasıl kullanılabileceği irdelenmiştir.

Felsefeyle yaşamın içerisinde varlık gösteren ironi, grafik tasarım alanında da önemli kavramlardan biri olarak değerlendirilebilir. Çünkü ironi, gerek karşıt bir fikri içinde barındırması, gerekse grafik tasarım problemlerinin çözümünde bir anlatım biçimi olarak kullanılabilir olması bakımından önemlidir. Grafik tasarım problemlerinin çözümünde ironinin bir anlatım biçimi olarak kullanıldığı örnekler vardır. Ancak, ironinin tasarımda yalnızca bir ifade biçimi olarak yer alması, onun tasarımda gelip geçici ya da sıradan bir durum olması anlamına da gelebilir. Bu nedenle ironinin grafik tasarımda bir çözümleme yöntemi olarak da düşünülebileceği varsayılmalıdır. İroni, bir çözümleme

yöntemi olarak kullanılabilirse, tasarımda söylenemeyecek olanın da söylenir kılınabilmesi mümkün olabilir. Bu nedenle ironinin bir kavram ya da anlatım biçimi olmasından çok, tasarım sorunlarının çözümünde stratejik bir yöntem olarak kullanılabilirliği önemsenmelidir. Bu araştırma probleminin seçiminde, grafik tasarımın geleneksel çözümlene yöntemlerinin dışında seçenecek olabilecek yeni bir yöntem geliştirmek ve bu yöntemin kuramsal temellerini oluşturmak en önemli ölçüt olarak benimsenmiştir.

Grafik tasarımın tarihi içinde ironik ifadelerle başvurularak oluşturulan çözümlene örneklerine sıkça rastlamak mümkün değildir. Özellikle 1990'lardan bu yana, grafik tasarım uygulamalarında ironik ifadelerin kullanılmaya başlandığı görülür. Bu ironik ifadeler, mesaj ile gerçekte var olan anlama karşıt ya da söylenenin dışında başka bir anlamı kastederek, mesajın içerisinde gizlediği anlamı ortaya çıkartabilecek ve alıcılar tarafından yaşam içerisinde konumlandırıldığı yere göre düşünsel bir ortam hazırlayabilen tasarımların öncüleri sayılabilirler. Hutcheon'a göre ironi "[...] bir yorumlayıcının duyduğu/okuduğu bir ifadeye yönelik anlamlandırma çabası kapsamında ele alınmalıdır. Bu açıdan ironi, statik bir durum değil, bir iletişim sürecini ifade eder" (Cebeci, 2008: 296). Bu tür yöntemle oluşturulan tasarım, modern dünyada sürekli değişebilen düşünceyi aktarabilecek ironik çözümlenmeyi gerekli kılar.

Bu çalışmada, grafik tasarım sorununun ironik bir yöntemle çözümlenebilmesi için sorunun da ironik olması gerekliliği üzerinde durulmuştur. Bu nedenle ironik oyun metin yazarı olarak bilinen Tom Stoppard'ın seçilmiş dört oyununun tasarımlarında, ironi'nin stratejik bir yöntem olarak kullanılabilirliği denenmiştir. Seçilen bu dört oyun için daha öncesinde yapılmış afiş tasarımları bu tezin meselesi olmadığı için dikkate alınmamıştır.

## I. BÖLÜM

### İRÖNİ KAVRAMI

#### I.1. DÜŞÜNCE TARİHİNDE İRONİ

##### I.1.1. Antik Yunanda İroni

İroni, Antik dönemde düşünme eylemi ile başlayıp farklı kuram ve kuramcılar tarafından kendine özgü tanımlara ulaşmış ve günümüze kadar gelen süreçte değişim göstererek anlamı genişletilmiş bir kavram haline dönüşmüştür.

Antik Yunan'da ironi söze dayalıdır. Sokrates'in söze dayalı gerçeği arama yöntemi, insanlığın bilgiye gereksinim duymasını ve bu bilgiyi sorgulayabilmesini sağlamıştır. Sokrates ironisi'nin en önemli özelliği, karşıtlıklar ilişkisi içinde varlık göstermesidir. Sokrates'in dış görünüşü ve söyledikleri arasındaki karşıtlık, ironisine de yansır. Sokrates diyaloglarında cahil, bir şey bilmeyen, ama bilmeyi hevesle isteyen maskesini takınarak, muhatabına kendini bilgili saymasının gururunu yaşatır. Ancak, muhatabının bilmediği şey, Sokrates'in 'bilgili' olduğudur. Bu durum, Sokrates'in ünlü İronisi'dir. Söze dayalı gerçeği arama yöntemi Platon ile yazıya kavuşacak ve Aristoteles tarafından da retorik araca dönüşerek tarihsel serüveninde ilerleme gösterecektir.

##### I.1.2. Sokrates İronisi

İroni'nin Sokrates ile doğduğu, tüm kuramcılar tarafından kabul edilen bir gerçektir. Bu bağlamda ironi kavramının algılanabilmesi için öncelikle Sokrates'in felsefi düşünme yöntemlerinin değerlendirilmesi gerekmektedir. Yaşamı boyunca felsefe konuşup tartışan Sokrates, insana yönelerek etik hakkında düşüncelerini ortaya çıkarmasıyla kendi felsefi yönteminin de başlangıcını oluşturmuştur. Ona göre "[...] insan, bir beden ve bir ruhtan meydana gelen, bir maddi bir de manevi boyutu bulunan birleşik bir varlık olup, bunlar insanın gerçek benliğine karşılık gelen, onu her neyse o yapan öge ya da birleşen,

ruhtur” (Cevizci, 2006: 75). Sokrates’in insanı meydana getiren, ‘ruh’ ve ‘beden’ birleşeni üzerinden gerçeğe ulaşmada, kendi geliştirdiği bir yöntem olarak ele aldığı ‘ironi’, yöntem olarak ironinin ilk kullanılan biçimidir.

Sokrates yöntemini oluştururken, bireyin toplumdaki yeriyle ilgili bir takım temel kabuller gören tanımları yeniden oluşturabilmek için ‘incelemek’, ‘araştırmak’, ‘soruşturmak’, ‘sorgulamak’ fiillerini kullanır. Araştırılan, incelenen, sorgulanan, soruşturulan, sadece insanların bilgiye ulaşma biçimi değil, aynı zamanda hayatları, yaşam biçimleridir.

Tüm bu veriler üzerinden Sokrates, bilginin insanların kendilerinde doğuştan var olduğunu ve bu bilginin farkına varılabilmesi için, sorgulanabilmesi gerektiği üzerinde durur. Sorgulama, bireyin bilgisizliğinin farkına vardırarak soruların oluşmasını sağlayabilecektir. Böylelikle Sokrates, sorgulanmayan hayat üzerinden insanlığın sözde değerlerinin yerine, insana yakışır gerçek değerleri bilgisizlikle ortaya çıkartılabilmesi gerektiği üzerinde durmaktadır.

“[...] Sokrates’in karşısındaki kişinin verdiği ilk yanıtta sadece soru sormak suretiyle birtakım çelişik sonuçlar çıkarttığı bu süreç, tartışmacının getirmiş olduğu bütün tanımlar çürütülünceye ve onun verecek başka cevabı kalmayınca, yani o bilgisizlik itirafında bulununcaya kadar devam eder(...) Sokrates’in çürütme yöntemi, bilgiye giden yolu kapayan olumsuz koşulları ortadan kaldırarak insanları yanlış bir biçimde bildiklerini sanma evresinden bilgisizliklerinin bilincine varma evresine taşımının, onları dogmatik uykularından uyandırmanın yöntemidir” (Cevizci, 2006:93/94).

Sokrates’in bu ‘uyandırma durumunun’ içindeki misyonu, onun savunmasında şöyle yer alır;

“Ben tanrının devletin başına musallat ettiği bir at sineğiyim, her gün her yerde sizi dürtüyor, kandırıyor, azarlıyorum; peşinizi bırakmıyorum. Benim gibi bir kimseyi kolay kolay bulamayacaksınız, onun için, size kendinizi benden yoksun bırakmamanızı tavsiye ederim. Belki de, ansızın uykusundan uyandırılan biri gibi, canınız sıkılarak, Anytos’un öğüdüne uyar, beni kolayca vurup öldürebileceğini sanır ve tanrı size acıyıp başka bir at sineği gönderinceye kadar, hayatınızın geri kalanında gene uykuya dalarsınız” (Platon 2001:30/31).

Sokrates'in uyandırma misyonunda var olan bilginin çürütülmesini sağlayabilmesi için takındığı alaycı tavır, ironinin yöntem olarak varlığını oluşturur. Sokrates'in ironi yöntemi muhatabıyla diyalog kurma temeline dayalıdır. Kendisinin hiçbir şey bilmediğini söyleyerek muhatabının, fikirlerini söylemesini sağlar; sonra da, bu düşüncelerin yanlışlarını ortaya koyar. Amacı, karşısındaki insanların doğru bildikleri üzerinden 'bilginin sınanması'dır.

Sokrates alaycı tavrının temelinde, onun kendisiyle muhatabı arasında bilinçli olarak kurduğu bilgi-bilgisizlik karşıtlığını ortaya çıkarma düşüncesi yatar. İroninin en büyük özelliği, karşıtlıkların birlikteliği içinde varlık göstermesidir. İroni, bir konu hakkında bilgi sahibi olanların bilgilerinin ne kadar bireysel, düşünülmeden var olanın süregelirliğini alaya almak isteyince, kendisini daha dolaylı yoldan karşıtlıklar içinde yaratabilir. Bu durumda Sokrates'in takındığı 'saf olma durumu' alay üzerinden varlık gösterir. "[...] yaklaşımı her zaman ironikti; hiçbir şey bilmiyordu ve devamlı olarak başkalarından kendisini aydınlatmalarını istiyordu.(....) Sokrates cahilmiş gibi davranır ve ders alma kisvesi altında başkalarına ders verir. Bu durum Sokrates'in ünlü ironisidir" (Kierkegaard, 2004:244-246).

Sokrates'in ironisindeki 'alayı' Kierkegaard ve Hegel'in tanımladığı gibi sadece çürütücü boyutuyla görmek, yöntemi olumsuzlamaktır. Oysa Sokrates'in muhatabıyla gerçekleştirdiği diyaloglarda genel doğrular ve tanımlar çıkartılarak bir yöntem olarak ironinin olumlu yanına da ulaşılmaktadır. Bu olumlu aşaması doğurtucu (mauetik) yönteminin de gelişimini sağlar.

Sokrates'in 'doğurtma yöntemi' soru-cevap olarak gelişir ve sorduğu soruya karşılık asla bilgi-cevap vermez. Sorunun çözümünü uygun soru teknikleriyle bilgiye gebe

kalan muhatabının kendisine ait akla dayalı bilgiye ulaşmasını sağlaması bakımından bir öneme sahiptir.

Sokrates, bir kavram üzerinden gerçekleşen tartışma ortamlarında muhataplarının aynı kavram üzerinden farklı şeyler kastediyor olma durumlarını, iletişim açısından bakıldığında insanların anlaştıkları şeylerde anlaşmadan konuştuklarını ve bu durumun kargaşa oluşturduğunu ifade eder. Bu bağlamda ‘diyalektik’, dilsel açıdan, karşılıklı konuşmak anlamına gelir; üzerinde konuşulan şeyi anlatmayı ve kimi genel sonuçlar çıkarmayı amaçlar. Bu durumun aksine, tartışmalardan bir sonuç elde edilmeden ya da tartışmalar saçma kavramına kadar indirgendiğinde ‘kuşku’ kavramı da ortaya çıkmış olur. Sokrates’in yönteminde amaç, tartışmalarda kuşkuyu yaratmak değil, gerçeğin sağlam temeller üzerine oturtulmasıdır.

Sokrates’in yönteminin genele ulaşma arzusu, ilerleyen dönemlerde Aristoteles tarafından tümevarım biçimi olarak tanımlanacaktır.

Sokrates ironiyi yaşam felsefesi haline getirmiş ve idam edildiği M.Ö.399 yılında bile “Ben bir şey bilmiyorum ” ya da “Bir şey bilmediğimi biliyorum” (Platon 2005:10) derken bunu bir karşıtlık içinde ortaya koyar.

Sokrates, kendisine yapılan suçlamaların sonucunda ölüm cezası alır; yaşamı boyunca ona yandaşlık eden ‘ironi’ bu sefer Sokrates’in ölümünü ironik kılacaktır. Her şeye rağmen ölümden korkmadığını ve haklılığını savunmasında şöyle dile getirir;

“Başka türlü düşünürsek, ölümün bir iyilik olduğunu umduracak sebep olduğunu da görürüz; ölüm iki şeyden biridir: Ya bir hiçlik, büsbütün şuarsuzluk halidir, yahutsa herkesin dediği gibi, ruhun bu dünyadan ayrılarak başka bir dünyaya geçmesidir. Ölüm bir şuarsuzluk, deliksiz ve rüyasız uyuyan bir kimsenin uykusu gibi bir uyku ise o ne mükemmel, ne eşsiz bir kazançtır! Bir kimse, uykusunda, hiç rüya görmediği gecesini düşünerek, bunu hayatının öteki günleri ve geceleriyle karşılaştırsaydı, bütün hayatında bundan daha iyi ve daha hoş kaç gün ve kaç gece geçirmiş olduğunu da bize söyleseydi, sanırım ki herkes, değil yalnız alalade kimseler, büyük kral bile, hayatında böyle pek az gündüz ve gece bulurdu. Ölüm bu çeşit bir

uyku ise büyük bir kazançtır; çünkü öyle olunca, zamanın bütün akışı, tek bir gece gibi gözükecektir. Ama ölüm bizi bu dünyadan başka bir dünyaya götüren yolculuk ise herkesin dediği gibi, bütün ölenler başka dünyada yaşıyorlarsa, hakimlerim, bizim için bundan daha büyük bir iyilik olabilir mi? Gerçekten öteki dünyaya vardığımızda, bu dünyada doğruluk iddia eden kimselerden kurtularak, denildiği gibi asıl doğruluğu veren gerçekten hakimleri, Minos'u, Rhadamanthes'i, Aeakos'u, Triptolemos'u, doğru yaşamış olan yarı tanrıları bulacaksak, bir yolculuk hiçbir zaman ceza olamaz" (Platon, 2001:44).

Sokrates'in ölüm cezasına karşılık verdiği alaysı yanıt O'nun ünlü ironisine örnektir. Kierkegaard bu durumu olumsuzlayarak şöyle tanımlar;

"Her bilgiyi yok etmekte kullanılan hiçliktir o. Bunu en iyi ölüm kavramında görebiliriz. Ölümün ne olduğu ve ölümden sonra ne olacağı, bir şey olup olmayacağı konusunda tamamen bilgisizdir. Ancak bu bilgisizliği kendisine dert etmek yerine, bunun içinde mutlu ve özgür olmaya bakar. Bilgisizliğini ciddiye almaz; ama bilgisiz olduğu konusunda son derece ciddidir" (Kierkegaard, 2004:250).

Sokrates sözlü tartışma ortamlarında gerçekleştirdiği diyaloglardan hiçbirini kaleme almamış, yanında bulunan arkadaşlarının felsefi konuşmaları metne dönüştürmeleri hem yeni filozofların ortaya çıkmasını hem de günümüzde Sokrates'i tanıma olanağı tanımıştır. Sokrates'den etkilenmiş olanlardan komedi ve oyun yazarı Aristophanes, tarihçi Ksenophanes ve o dönemin düşüncesini günümüze kadar taşıyabilen Platon ve Aristoteles'dir. Sokrates, yazının kalıcılığından çok sözün kalıcılığına inanmıştır. Onun diyaloglarını bu bağlamda Platon kaleme almış ve en önemli eserlerinden 'Devlet' metninin yazımını üstlenmiştir. Bu diyaloglar, ironinin öne çıkışını algılatan diyaloglardır. Platon ile 'ironi', dinleyici/okuyucunun fark etmesi için kasıtlı ters yönlü anlatıma dönüşür. İroninin bu anlatım biçimi, Aristoteles ile retoriğe bağlı söz söyleme sanatı içinde biçimlenerek yeniden tanımlanacaktır.



### I.1.3. Aristoteles İronisi

Aristoteles tragedya tanımını sanat ve sanat eserinin yansıtılmacı niteliği üzerinden yaparken “acıma ve korku duygularını uyandırmak suretiyle bu duyguların arınmasını (katharsis) sağlar” (Moran, 2007:30) diyordu. Katharsis için genellikle kabul edilen yorum, “izleyicide bazı duyguları uyandırma ve harcatma yoluyla onu daha rahat ve psikolojik olarak daha sağlıklı kılmaktır” (San,2004: 47). İoanna Kuçuradi, ‘Sanata Felsefeyle Bakmak’ kitabında trajiğin özünün ve trajiği trajik yapanın araştırmasını yapar, ona göre;

“trajik, herhangi bir duygu değildir, ben’imizde, korku ve acılarımızda değil, şeylerin kendisindedir dünyanın yapısındaki trajik bunlarla ortaya çıkar. Genel olarak katharsis izleyicilerin trajik kavramıyla sanatın sadece iyi olanı değil kötü olanın yansıtılmasını da sağlayarak duygu boşalmasını sağlayacaktır. Berna Moran’a göre Tragedya insanların zaaflarına kusurlarına sahnede ayna tutarak kaçınılması gereken kötülükleri gösterecekti (Kuçuradi,2005:36).

Böylelikle sanatın işlevi ne olmalı veya neyi yansıtmalı tartışmaları sanatın eleştirilmesini de gerçekleştirmiş olmaktadır.

Aristoteles, Sokrates’in söze dayalı ironisini;

“[...] kişinin kendi kendisini önemsiz göstermesi çerçevesinde tanımlar. Bu bağlamda övünmenin zıddını oluşturmaktadır. Aristoteles, ironiyi ‘eiron’ ve ‘alazon’ kavramlarından yola çıkarak açıklar: Eiron ‘kendi kendisini kötöleyen’ bir karakterdir ve sürekli övünen alazon’la karşıtlık oluşturur. Bu durumda, eiron kavramı ‘olduğundan daha kötü gözükken’ bir kişiliği temsil eder. Bu kavramın asıl geliştiricisi olan Theophrastus, ‘Characters’ adlı yapıtında eiron’u komik bir ‘tip’ olarak tanımlamaktadır. Eiron’un aynı zamanda olumsuz bir karakter olduğunu da vurgulayan Theophrastus’a göre, eiron hem sözle hem de davranışla, ‘olduğundan az’ ya da ‘daha kötü’ gözükmeye çalışan bir kişidir.(...) Eiron kavramına ünlü ilk çağ felsefecisi Anaximenes’in ‘Letter to Alexander’ adlı yapıtında da rastlanır. Anaximenes’e göre, ironi ‘bir şey söylerken ya da bir eylem önerirken bunu söylemiyormuş ya da önermiyormuş gibi konuşmaktır’; bu açıdan, retoriğin bir alanı olarak kabul edilmelidir. Bu kavram, özellikle ‘övgü’ ve ‘yergi’nin zıt amaçlarla kullanılması halinde geçerlidir: eiron ‘eksiklenme’ taslayan bir kişidir. Bu eksiklenme ya da eksik ifade etme, özellikle ‘yersiz övgü’de karşımıza çıkar. Beğenilmeyen kişinin övülmesi, aslında, ‘horgörünün eksik ifade edilmesi’dir” (Cebeci, 2008:278/279).

Aristoteles ile anılan retorik, ironik alaycı konuşma tarzıdır. Bu tarz konuşmanın ironik olma özelliğini sözün tonunun, vurgunun ve tutumun muhatabının gizli düşünceyi ayırt etmesini sağlayacak incelikli konuşma tarzıdır. Bu incelikli konuşma tarzının modeli alaysılama yönüyle muhatabının ne düşündüğünü ve ne hissettiğini kendisine saklaması hali, Sokrates örnek alınarak oluşmuştur. Eiron sözcüğünün karşıtı alazon ile ilişkisi içinde tanımlanması, sözcüğün olumlu niteliklerini ortaya çıkarır. “Kendini başka türlü gösterme aşırıya doğru olursa şarlatanlık (alazoneia), buna sahip olana da şarlatan (alazon), eksikliğe doğru olursa istihza (eironeia), buna sahip olana da müstehzi (eiron) diyelim” (Güçbilmez,2005:14).

Aristoteles’in tanımladığı alazon/eiron karşıtlığı yirminci yüzyılda F.M. Conford tarafından Antik Yunan komedyaları için bir yorumlama aracı haline getirilmiştir; kendini beğenmiş, şarlatan Alazon’un komedyanın sonunda, o ana dek kendini gizlemiş, alçak gönüllü Eiron tarafından tuzağa düşürülüp “[...] gülmenin nesnesi haline getirilerek cezalandırıldığını gösteren bir genel şema içerisinde gösterilmiştir” (Güçbilmez, 2005:14).

Aristoteles, Sokrates’in yönteminin tümevarım olduğunu ve hakiki bilginin de deneyim yoluyla ulaşılmada tümel önermeye dayanan bilgi olduğunu savunur.

“Tümevarım bilimsel araştırmanın en önemli yönlerinden birisidir ve Aristoteles'e göre iki tip tümevarım vardır. Bu iki tip de özel ifadelerden genel ifadelere ilerleyen karakteristiği paylaşır. Yani her iki tip tümevarımda da esas olan özelden genele varmaktır. Bunun ilk tipi basit bir sayıştır. Burada esas olan bireysel nesnelere ya da olaylar hakkındaki ifadeleri, onların üyesi olduğu tür hakkındaki bir genellemenin temeli olarak kabul etmek; ya da daha yüksek bir düzeyde tek bir tür hakkındaki ifadeyi cins hakkındaki genellemenin temeli haline getirmektir” (<http://dusundurensözler.blogspot.23.12.2009>).

Böylece Sokrates’in gerçek bilgiye ulaşmada ve insan-evren ilişkisinde bilginin nasıl elde edileceği ve anlamlandırma süreci, Aristoteles tarafından felsefi söylevlerin gelişimi ile desteklenmiştir.

Sokrates ile ortaya çıkan ve Aristoteles ile genişletilen ‘ironi’, bir konuşma, bir ifade biçimi olarak görülmüştür ve retorik başlığı altında ele alınan bir kavram haline gelmiştir. “İronik ifade, konuşmacının düşündüğünün tam tersini iletmesi şeklinde özetlenebilir. Ancak elbette, ironinin yalandan ayırt edilmesi de gereklidir. Konuşmacının kendisi aslında ironiyi açığa vurur. Bunu sağlayan, genellikle jestler, mimikler ve özellikle de vurgudur”(Dellaloğlu, 2002:102). Aristoteles ‘Retorik’ adlı kitabının içinde yer alan üçüncü kitabında ironiyi alayın şekli olarak tanımlar; “Bazıları kibar insanlara uygundur, bazılarıysa değil; size uygun olanı seçmeye çalışın. İroni kibar bir insana maskaralıktan daha uygundur; ironiyi kullanan bir insan eğlenmek için şaka yapar, maskara ise başkalarını eğlendirmek için”(Aristoteles, 2008:211).

#### **I.1.4. Ortaçağ ve Latin Döneminde İroni (IX-XV)**

Ortaçağ’da Hıristiyanlık dünyasının gelişmesi, düşünme eyleminin kendisine İncil, Eski ve Yeni Ahit’i örnek alması durumu düşünceyi sınırlandırmıştır. Temel ideolojinin din üzerinden verilmesi, tanrının evren-insan arasındaki hiyerarşik ilişki üzerinden tanımlanması, kesin doğruların kabul edildiği değişmezlik ilkesinin varlığı, ironinin varlığını engelleyecektir. Değişmeyen ‘kapalı’ olarak adlandırılan bu dönem, ironinin varlığını sağlayabilen soru-cevap sistemini ortadan kaldıracaktır.

Latin dünyası ise Yunan felsefesinden farklı olarak varlığın asıl nedenini insanın evren ile ilişkisi üzerinden değil, insanın bu yaşamı üzerinden kavramıştır. Bu dönemde (MÖ 80-60) ironi, sözcüğü ‘üstü kapalı anlatma üslubu’ olarak tanımlayan Cicero ve retorik ustası Quintillian ile anılmaktadır. Onlar, aynı zamanda ironinin bugünkü ‘söz sanatı’ anlamına ulaşmasını sağlamışlardır. Quintillian ‘Konuşmacılık Eğitimi’ adlı yapıtının sekizinci ve dokuzuncu kitaplarında ironiyi mecazlar ve edebi sanatlar arasında saymaktadır. İroni kavramını yeniden tanımlar ve “[...] ironi bir konuşma sanatı olmanın

ötesine geçer; tek tek olaylarda rastlanan bir durum olmaktan da çıkıp, bir kişinin bütün hayatını, daha doğrusu, hayat karşısındaki tutumunu ifade eden bir kavram haline gelir” (Cebeci, 2008:281). Quntillian’ın bu tarz ironi için kendisine seçtiği örnek Sokrates olmuştur.

İroni kavramı 16.yüzyıla kadar Avrupa’ya hakim olan din öğelerinin hayat ile çelişkisi ve bu çelişkilerin gittikçe farkına varma sürecini oluşturur. İroni 16. yüzyıldan 18. yüzyıla kadar olan dönemde biçim değiştirmeden varlığına devam edecektir.

### **I.1.5. 18. Yüzyılda İroni**

18.yüzyıla gelindiğinde “insanlığın ortak bilgi dağarcığındaki gelişme, ekonomik ve sosyal koşullarda meydana gelen değişiklikler, büyük hastalık ve felaket halleri” (Şener, 2004:283) gibi etmenler hayatın yeniden ‘sorgulama ihtiyacı’ üzerinden ironinin tekrar hayat bulmasını sağlar. Genel ironi olarak tanımlanan bu durum, kendi içinde bütünlüğü olan ve değişime tabi olmadığı, için ‘kapalı’ olarak nitelendirilmiştir.

“Genel ironi; ‘kapalı ideolojik sistemlerden uzaklaşmış kişilerin hayatı kaçınılmaz biçimde bir ‘ironik olaylar dizisi olarak’ görmeleri ile ilgilidir. Buna göre; insanlığın tümü başa çıkılması olanaksız gerçeklikler yaşamaktadır, bu tür bir dünyada tek tek olayların değil, var oluşun tamamının ironik biçimde değerlendirilmesi söz konusudur” (Cebeci, 2008:285).

Genel ironi, evrenin ve hayatın çelişki ve tutarsızlıklarını sergilemeye yönelirken, spesifik (özel) ironi eleştirel tavır ile kendi bilincinin doğruluğunu ve haklılığını kabul eden kişilerin, aynı şekilde düşünmeyen ve davranamayan kişilere yönelik getirilen tepki olarak tanımlanmaktadır.

“Spesifik ironiden genel ironiye geçiş, başarılması bazı güçlükler içeren gelişimsel bir evreyi ifade eder. Buna göre, mevcut sisteme, yani ‘kapalı’ ideolojiye olan bağlılığından kurtulan birey, önce büyük bir ferahlama hissedecektir. Bunun ardından, kendi kararlarını kendi vermesi gereken, seçimleri, değerleri kendisi tarafından belirlenmesi gereken bir birey olarak, ağır bir sorumluluk ve yalnızlık duygusuyla karşılaşacaktır. Bu durumun yol açacağı güçlükler tahammül gösterebilmesi ise büyük ölçüde ironi ile mümkündür. Genel ironi bir şeyleri düzeltmek ve bazı kuralları oluşturmaya yöneltmekten çok, evrenin temel ve karşı konulmaz çelişkilerini sergilemeye yönelir. Bu çelişkiler ‘varoluşun amacı’ insan iradesinin var olup

olmadığı ‘içgüdü ve aklın çatışması’ gibi sorunsallar üzerinden ifade edilmekte olup, nihai olarak geçici bir varlık olan insanın kendisini güvenlikte hissetme ihtiyacı ile, amaçsız, sonsuz, ‘saçma’ ve ‘insana tümüyle yabancı’ bir evrende yaşıyor olması gerçekliği arasındaki uyumsuzluktan kaynaklanır. Bu durum ilk ve ortaçağlarda yalnızca bir ‘topluluk üyesi’ olan insanın gitgide bir ‘birey’ olarak ortaya çıkmasıyla daha belirgin bir hal kazanmıştır” (Cebeci, 2008:285).

Bu tanımlarda genel ironinin insanın ‘birey’ olduğu bilincinin genişlemesi, bu düşünceye paralel olarak edebi eserlerde de varlık gösterecektir. Bu duruma en güzel örnek Cervantes’in ve Sterne’ün yapıtlarıdır.

“Cervantes’in Don Quihote’u (17. yüzyıl) ve Sterne’ün Tristram Shandy’si (18. yüzyıl) bu alanın en önemli ve öncü yapıtlarıdır. 17. ve 18. yüzyıllarda, İngiltere’de ‘oyun içinde oyun’ temasını ele alan çok sayıda tiyatro eseri yazılırken, ironinin geçmiş dönemlerdeki ironinin edebiyatlarını değerlendirirken geriye yönelik olarak kullanılmaya başlanması, özellikle 18.yüzyılın sonlarından itibaren yaygınlaşan bir süreci gösterir”(Cebeci, 2008:287).

Edebi eserlerde varlık gösteren bu yeni ironi anlayışı, 18.yüzyılın sonlarında Romantik ironi döneminde edebi eserler üzerinde önemli rol oynayacaktır.

### **1.1.6. Romantik Dönemde İroni**

18. yüzyılının sonlarında ortaya çıkan Romantizm, farklı ülkelerde farklı biçimlerde anlaşılmıştır.

“[...] İngiltere’de romantizm, savunucularının doğallıktan uzak ve ketleyici olduğunu düşündükleri sanatsal ve şiirsel uzlaşımları yıkmayı hedefleyen tamamen estetik bir hareketti. Fransa’da ise, Rousseau’dan ilham alan romantizm daha çok toplumsal uzlaşımlara karşı bir protesto niteliğindedir (...).Son olarak, Almanya’da romantizm, estetik bir hareket olarak ortaya çıkmış, ama kısa zamanda genişleyip açık ve kapsamlı bir dünya görüşü haline gelmiştir” (Megill, 1998:30).

Almanya’nın içinde bulunduğu dönemde politik açıdan parçalanma sürecine girmesi, “[...] gerçek hayatta olmayacak şeyleri eylem gerekmeksizin mümkün kılacak, yani yalnızca zihinde gerçekleştirilecek bir anlayışın, bir tür spekülasyon düşüncesinin öne çıkmasına yol açmıştır” (Cebeci, 2008:288). Başka bir deyişle; yalnızca zihinde gerçekleştirilen bir anlayışın öne çıkmasına yol açmıştır. Bu durumda Alman düşünürleri, yaşam içerisindeki değişimin, insan ilişkilerinin de değişime neden olmasının normal bir

durum olduğu kanısındaydı. Romantik İroni bireyin kendi kendini fark etmesinin, hayatın karmaşasının kabul edildiği ve bu karmaşanın yaşamsal kabulünün bulunduğu bir süreci yansıtmaktadır. Böylece İroni, ‘yaşam ve evrene’ karşı bir tutum olarak varlık gösterir. “Burada, ‘dünyanın insana karşı ironik tutumu’, yani insanın içinde bulunduğu evren karşısındaki çaresizliği, bir yandan da ‘insanın dünyaya yönelik ironisi’, yani dünyanın irrasyonel ve saçma varoluş koşullarına karşı, ironi aracılığıyla ifade edilenin ‘aldırışsız bir tavır’ takınılması söz konusudur” (Cebeci, 2008:288). İroni, bu durum içindeki çelişkileri içinde barındırırken sanat ile içinde bulunan durumun aşma çabası olarak belirir.

Fransız ihtilali ile de Romantizm yaşam içerisine eşitlik, özgürlük ve demokrasi gibi yeni kavramların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Böylece ‘insan aklı’ ve ‘insan özgürlüğü’ gibi düşünceleri savunan bireyler oluşturmuştur. Romantik İroni’de ortaya çıkan ‘benlik’ bilincini Kant’ın ‘kendinden şey’ sisteminden yeniden tanımlayan Fichte olacaktır. Kant’a göre;

“[...] benlik bir ‘kendinden şey’ olsa da olmasa da, bir sorun oluşturmaya devam ediyordu. Bu konuyu gündeme getiren ve çözen Fichte olmuştu. ‘Kendinde’ ile ilgili güçlüğü, onu düşünce içine yerleştirerek, yani Ben=Ben formülüyle benliği sonsuz kılarak ortadan kaldırmıştır. Üreten benlik, üretilen benlikle aynıdır; Ben=Ben soyut özdeşliktir. Böylece Fichte, sonsuz düşünceyi kurtarmıştır”(Kierkegaard, 2003:253).

Fichte’nin sonsuz düşünceyi özgür bırakması öznellik oluşturmuştur. Romantik İroni’de F. Schlegel ve Triek metinlerinde Fichte’nin bu öznelliğine karşı gösterdikleri tepki yer alacaktır.

Romantizmde; sanat ile de dile gelen duyguların ancak özgürlük içinde doğru anlatılabileceği kabul edilir. Sevda Şener; Romantik İroniyi ‘genel ironi’ içinde tanımlanan biçimlerin sanat ile ifade edilmesinin sağlandığı bir dönem olarak tanımlamaktadır.

Oğuz Cebeci’ye göre bu sanatın tanımı şöyledir;

“ Sanat doğası gereği, gerçekliği yansıtmaya girişiminde ister istemez başarısızlığa uğramaya mahkûmdur; bir yandan sanatın bu ‘eksikliği’, diğer yandan da, sanat eserinin hem hayal

dünyasında yer alan, hem de gerçek dünyada mevcut bulunan bir nesne olması, romantik ironinin ortaya çıkmasındaki başlıca etkenlerdir. Sanatçının, eserinin gerçek olmadığını, bir kurgu olduğunu gösteren açık ya da imalı sözleri romantik ironiye giden yolun başlangıcını oluşturur”(Cebeci, 2008:289).

Böylece Aristoteles ile ortaya çıkan sanatın gerçeği yansıtması kuramının yerini, Romantik İroni ile eserin yapısının gerçeği değil de sanatçının kurgusu olduğunu yansıtan yeni bir dönem başlamıştır. Bu döneme, insanın kendi kendinin farkına varmasına karşılık, artık hayatın tüm karmaşasını fark ettiği ve bu karmaşanın zorunluluğunun anlaşıldığı dönem de denebilir.

İroni sözcüğünü tekrar Sokrates dönemindeki felsefi düzleme çıkarmadaki büyük rol Friedrich Schlegel’e aittir. O’na göre;

“Felsefe, ironinin gerçek evidir ve ironiyi mantıksal güzellik olarak tanımlamak mümkündür (...) [İroni] kusursuz bir dürtünün ve kusursuz bilinçli bir felsefenin karışımıdır. Mutlak ile göreceli olan arasında, eksiksiz iletişimin zorunluluğu ve imkansızlığı arasında çözülmez, uzlaşmaz karşıtlığı içerir. Özgürlüklerin en sonucusudur, çünkü ironi ile kendimizi aşarak kendimizden bile kurtuluruz”(Güçbilmez, 2005:16/17).

Güçbilmez Schlegel’i Batı dünyasındaki ironik konumlanışın ilk manifestosu olarak saymaktadır, Sokrates’in mirasını ve Sokratik ironinin duruşunu Schlegel şöyle tanımlar; “[Bu tür ironi] İstemedi ama yine de kasıtlı olarak yanılmaktadır karşı tarafı ve pek az durumda paylaşılabılır çünkü ironinin varlığını hissetmeyen biri için, ironiyi yapan kişi tarafından itiraf edilse bile, o sözler muamma olarak kalacaktır” (Güçbilmez, 2005:16/17).

Schlegel’e göre ironi birbirinden tamamen kopuk olarak değerlendirilmemesi koşuluyla üç biçimde ortaya çıkabilir.

“İlkin, ironi estetik bir pratiktir. Hatta estetik bir araçtır. İkinci boyut, ironinin bir kendilik ve ötekilik diyalektiği olarak ortaya çıkmasıdır. Bir açıdan bakıldığında özeleştirici ironik bir durumdur. Çünkü özeleştirici sürecinde özne hem kendisidir hem de değildir. Üçüncü olarak ironi, tarihin diyalektiğinde ortaya çıkar(...) Friedrich Schlegel ironiyi ‘kendini yaratma ile kendini yok etme arasında sürekli gidip gelme olarak tanımlar’ (Dellaloğlu, 2002;101).

Bu tanımlamada ironik yapıt, kendini yeniden yok etme ve yapılandırma sürecinde sanatçının başkaldıran yapısıyla gerçekliğin sınırlarının ötesine geçmeyi amaçlar. İroni; sanatçının üstün konuma geldiği bu dönemde, düşüncenin sınırlarının genişlemesinin bilinci ile yazar tarafından eserlere yansır.

Hegel, Schlegel'in oluşturduğu romantik ironinin yarattığı sanatçı profilini tanımlayarak kavramı olumsuzlamaktadır;

“ [...] bu ironik sanatsal hayat ustalığı kendisini tanrısal bir yaratıcı deha olarak kavrar, (...) öyle ki kendisini her şeyden bağımsız ve özgür olduğunu bilen yaratıcı, kendi yarattığına bağımlı değildir; çünkü o bunu yarattığı kadar yok edebilir. Çünkü o, yarattığı kadar yok da edebilir. Bu durumda bu tanrısal dehanın bakış açısına yükselmiş olan kimse, bütün diğer insanları kendi yüksek mertebesinde aşağıda görür, çünkü o, diğer insanları, yasayı, ahlaki v.b. kendileri için hala sabit, özsel ve zorlayıcı saymalarından ötürü, budala ve sınırlı ilan eder. Bu durumda bir sanatçı olarak bu biçimde yaşayan birey, kendisini başkalarıyla bağlantıya sokar (...) ama bir deha olmasından ötürü, onu hem kendi özgül gerçekliğiyle, kendi tikel eylemleriyle, hem de mutlak ve tümel olan şeyle bağlantısı aynı zamanda geçersizdir; onun bütün bunlara karşı tutumu ironiktir” (Güçbilmez, 2005:19).

Hegel; Romantik İroninin temsilcilerinin kendilerini en üst seviyeye oturtmaya çalıştıklarını düşünür; bireysel egonun tatminin varlığı sebebiyle ironi kavramını olumsuzluk olarak niteler. Her şeyin oyun gibi algılandığı gerçeğinin sıradanlığa ve gittikçe hiçliğe dönüşmesi O'na göre olumsuzluk yaratan 'ego'nun varlığıdır.

“İroninin bu olumsuzluğunun bir sonraki biçimi, bir yandan olgusal, ahlaki ve içsel değere sahip her şeyin boşunluğu, nesnel ve mutlak geçerli olan her şeyin geçersizliğidir. Eğer Ego bu bakış açısında kalırsa, kendi öznelliği dışında kalan her şey ona geçersiz ve boş görünür; bu yüzden bu öznellik de içi oyuk ve boş hale gelir ve bizzat salt boşunalık olur” (Güçbilmez, 2005:20).

Romantikler'den sonra 'ironi' üzerinde en çok duran ve kavramı olumsuzlayan diğer bir düşünür Soren Kierkegaard'dır. “İroni, öznelğin bir belirlenimidir. İronide özne, olumsuz olarak özgürdür” (Kierkegaard,2005:242). İroni tanımında öznenin sınırsız özgür olduğu bu durumu Kierkegaard, 'ironi'yi varolan edimselliğe verdiği zararını yine var olan edimselliğin yok etmesi üzerinden olumsuzlamaktadır. Kierkegaard Hegel'in Sokrates ironisini övüp Schelegel ironisini yermesini hata olarak kabul eder ve Hegel'in ironi



tanımını diyalektik üzerinden yaptığını savunur. Hegel, ‘Geschichte der Philosophie’ adlı eserinde şöyle diyor “Tüm diyalektikler, ileride geçerli olacak olanı, sanki şimdi geçerliymiş gibi kabul eder ve içsel yok edişin onların içinde olmasına izin verir. Dünya’nın ironisi böyledir” (Kierkegaard,2005:242).

Hegel; içsel yok ediş derken dünya tarihinin gelişebilmesi için bazı yıkımların kaçınılmaz olduğunu bu durumu da çelişkiler ve karşıtlıkların oluşturacağını düşünür. Bu düşüncenin sonunda çelişkilerin ve karşıtlıkların oluşturduğu yıkımların, yeniden yaratmak için zorunlu olduğu savı ortaya çıkmaktadır. Eğer yeniden yaratma olmadan sadece yıkım olarak varlığına devam edildiğinde bir ‘boşunluk’ duygusu yaratmış olacak ve ‘saçma’ kavramının doğuşuyla ironinin tanımı da değişikliğe uğrayacaktır.

Nietzsche, ironi tanımlamalarını Sokrates’in ironisinin olumlu ve olumsuz yanlarıyla ele alır.

“Felsefi ironi bilinci Sokrates’in şu cümlesinden başka bir şey değildir: Sadece bir şey biliyorum hiçbir şey bilmediğimi’. İroni, söylemek istediği şeyi bilen dilin acısı, sözün hakikatinin yıkımıdır da; konuşmak, kazanmak kadar kaybetmektir, toplamak kadar dağıtmaktır, Varolmayı ve görünmez kılmayı açığa vurmaktır; tek sözcükle ‘hakikati’ söylemek sorunun rahatsız ediciliğinde ayakta kalmaktır, kendini söylemin içinde bir yabancı gibi hissetmektir” (Guérin, 2006:40/41).

Alıntıda Sokrates ironisinin olumsuzluğunun üzerinde duran Nietzsche, Sokrates’in bir tek cesaretini över, yönteminin en belirgin özelliğinin ‘kuşkuculuk’ olduğunu savunur. Nietzsche, Sokrates’in soru sorma yönteminin kendini avutmaya ihtiyaç duyması sebebiyle kuşkucu olduğunu dile getirmiştir. “Çünkü kuşkuculuk, çok yönlü fizyolojik özelliğin belirli bir ruhsal ifadesidir; günlük dilde sinir zayıflığı ve hastalığı denir; uzun süre birbirinden ayrılmış ırklar ve sınıflar birdenbire, kararlı bir biçimde bir araya getirilince ortaya çıkar”(Nietzsche, 2007:128). Fakat kuşkuculuğun geleneksel tanımının ironik nitelikler taşıması özelliğinden kavramı yeniden tanımlayacaktır.

“ Nietzsche geleneksel kuşkuculuk kavramına polemiksel ve ironik nitelikler yüklediği için bu kavramı bozar yine de: kuşkucu sınırdır, dener, çalışır yorulmadan, sevinçli bir yüreğin yetkin bir anlayış bilgisi içinde akıp gider. Elbette kuşkuculuk bir yoklamadır, daha doğrusu bir yoklama anlayışıdır; ama yoklama ‘hakikatin araştırılması’ ve keşfi alanını terk eder, gerçeğin ölçütlerini ‘bilimsel’ inançla baş başa bırakır, her kesin bilgiyle alay eder: o, bundan böyle deneme ile eşanlamdır” (Guérin, 2006:258).

Sanatçının ön plana çıktığı Romantik İroni de metnin anlamı sanatçının duygularının ön plana geçtiği duyarlılığından oluşur. Bu dönemde izleyici/okur sanatçının duygularına katılır. Modernizme geçildiğinde izleyici/okurun durumu değişecek yeni bir eleştiri tavrı oluşturarak yorumla tanışacak ve 19. yüzyılın durağanlığına tepki olarak ‘eleştirmen’ doğacaktır.

#### I.1.7. Modern ve Modern Sonrası Dönemde İroni

Modern dönemde ironi, dönemin teknoloji, bilim, endüstri, demokrasi, laiklik ve bireylerin özgürlüğü gibi kavramların etrafında şekillenerek yaşamın içerisinde belirir. Modernizm, yeniyi oluşturabilmek için eleştirinin değişim aracı olarak kullanıldığı bir dönemin başlangıcıdır. Kendinden önceki dönemlerin oluşturduğu geleneğe ve gelenekçiliğe karşı bir tavır alır.

Modern sonrasında ironi, Romantizm akımından da etkilenerek XIX. yüzyıl ortasında başlayan ve bir yüzyıl boyunca değişime uğrayan oyun yazarlığı eğilimlerinden etkilenmiştir. Romantizmin ‘oluş halinde sanat yapıları’ ve ‘özfarkındalık’ gibi ilkeleri bu dönemde olduğu gibi benimsenmiştir. Böylece ironi artık retorik aracı olmaktan çıkarak sanat eserinin kurgu, yapı ve biçimi olarak ele alınacaktır. Böylece okumanın tek ve doğru anlamı tekelinden çıkarak, yazar tarafından okura/izleyiciye aktarılmak istenenin ötesine geçmiştir. Aynı zamanda metne aynı anda birden fazla anlamlandırmanın egemen kılınması ile okurun artık metne kendi okuma/anlamlandırmanın kazandırdığı yorumlarla metin zenginleştirilmiştir. Modern ve modern sonrası dönemlerde ironi artık metne ve metnin yapısına ‘dil’ olgusuyla varlık göstererek tarihsel sürecinde ilerleme gösterecektir.

19. yüzyılın sonlarından itibaren ironi, felsefi bir konuma girerek retorik aracı olmaktan çıkmıştır. “Bu noktada ironi, espri ve zekâyla ilgili bir kavram olarak algılanmaya başlamıştır. İroni kavramı özellikle Bernard Shaw ve Oscar Wilde gibi üstün yazarların sistemi ve toplum içindeki kurallar bütününe zekice eleştiren bir yaklaşım olmuştur. Bunun bir sonucu olarak; edebi eserlere yönelik tanımlamalar ile ironi olumlu anlamına tekrar ulaşacaktır.

“Buna göre ironik edebiyat ironik olmayan edebiyattan daha iyidir. 20. yüzyılda, özellikle Cleanth Brooks’un ironi kavramını lirik şiire uygulamasıyla, ironinin yeni bir tanıma ulaştığı da burada belirtilmelidir. Brooks’a göre, ironi ‘dış dünyaya yönelik bir açıklama’ ve ‘bu açıklamanın anlamının anlamı’yla ilgili olmaktan çok, ‘bir şiirin parçaları arasındaki gerilim’le ilgili bir kavram olarak değerlendirilmelidir” (Cebeci, 2008:292).

Bundan sonra ‘ironi’ sadece Sokrates ile kendisine bahşedilen anlamda değil, aynı zamanda felsefi konumundaki anlamından da çıkmaya başlamış ve daha geniş alanlarda yeni tanımlara ulaşmıştır.

İroni’nin diğer kuramlardaki kullanılabilirliği Goethe’nin söylemlerinde yer alır. Goethe bilim adamının ironik bir tutuma sahip olması gerektiğini söyler, çünkü ulaştığı bütün bilimsel bulguların yanlış çıkma olasılığı mevcuttur. Öte yandan şu da söylenmelidir:

“[...] Bilim adamı her ne kadar bulgularının yanlışlanabilirliğinin farkındaysa da, asıl olarak, çelişkinin değil, birliğin peşindedir. Uyum olasılığını vurgulama eğilimi gösterir, kesinliklere ulaşmaya çalışır. Buna karşılık; ‘genel ironist’ çelişkiler ve zıtlıklara dikkat eder (...) Yapabileceği şey, ‘durumu ironik bir biçimde teşhir etmek’ ve böylece bu sonuçları bir ölçüde aşmaktan ibarettir. Kişi geleceği göremez. Buna karşılık geleceğe yönelik bu bilgisizlik ve güvensizlik duygusu, bir taraftan da ‘güven duygusu’yla dengelenmelidir. Çünkü kendimizi huzurlu hissetmek için asgari bir güvenlik duygusuna ihtiyaç vardır. Bu durum da, bir tür ‘genel ironi’ olarak algılanabilir. Öleceğimizi bilmemiz, ancak zamanını bilmememiz (ve böylece rahat etmemiz) de bu durumun bir örneğidir” (Cebeci, 2008:283).

Modern sonrası dönemin düşüncesinde ironi kullanımını; çağdaş edebiyat yazarlarının en önemlilerinden biri olan Frye tanımlar. O’na göre; ‘ironi’ yazar, konu ve okuyucu hiyerarşisiyle bağlantılıdır.

“Frye’in oluşturduğu hiyerarşik düzende, eğer ‘anlatanın kahramanı’, doğası gereği, diğer insanlara üstünse ‘mit’; bu üstünlük nitel değilse nicelse ‘romans’; eğer nicel olarak diğer insanlardan üstün fakat genel çevreden üstün değilse ‘yüksek yansılama’, eğer ne diğer insanlardan ne de genel çevreden üstünse ‘alçak yansılama’, eğer izleyiciye göre güç ya da zekâ olarak aşağı durumdaysa ‘ironi’ ortaya çıkar” (Cebeci, 2008:294).

Frye de ironi izleyici/okurunu üst bir mertebeye oturtturarak bilmenin oluşabilmesi için onu algılayabilecek bilincinde olması gerektiğini vurgular.

Yapı çözümçülük hareketinin önemli isimlerinden Paul de Man için ironi,

“[...] bir yazınsal metnin en temel parçalayıcısıdır. Kendinden önceki yazın eleştirmenlerinin ironiyi, metnin çoğulcu yapısına rağmen yapıta bütünsellik veren, parçalar arasında uyum sağlayan teknik bir araç olarak görmelerine karşın, de Man için ironi, gösterge ile anlam arasında bir uyumsuzluk, yapıtın çeşitli bölümleri arasında uygunsuzluk, yapıtın kendi kurgusallığını açığa çıkarabilmek için kendini parçalama yeteneği taşıması anlamına gelmektedir. Paul de Man ile birlikte ironi, metnin yaratıcısının istediğinden ya da kastından bağımsız olarak dilin bir yan ürünü olarak çıkar ortaya, yazar için en iyi tavır buradan kaçamayacağını farkına varmaktır” (Güçbilmez, 2005:29).

Bu dönem, yazarından uzaklaşan metnin, okur tarafından tekrar yaratıldığı süreci tanımlamaktadır. Paul de Man ironiyi ‘sembol-alegori’ farklılığı üzerine geliştirdiği fikirler üzerinden tanımlar. O’na göre bu farklılık ‘zaman’ ve ‘mekân’ kavramları üzerinden değerlendirilmelidir. “Buna göre ironi ‘eşzamanlı’ iken alegori ‘ardışimsal’ özellik gösterir. Alegori süreklilik fikrini bir ‘yanılsamaya’ dayanarak yaratır. İroni ise gerçekçidir ve ‘yansılama’ ilkesine dayanır” (Cebeci, 2008:294) diye tanımlamaktadır.

İroninin ‘zaman’ ve ‘mekân’ kavramları ile sınırlı kalmayacağını aynı zamanda sınıf, ırk, cinsel tercih, cinsiyet ve milliyet gibi konumların da etkili olduğunu belirten Hutcheon, ironiye yeni bir tanım getirmektedir. O’na göre;

“[...] ironi hem ‘söylenen’ ve ‘söylenmemiş olan’ anlamlar arasında, hem de kişiler, yani ironist, yorumcu ve hedef arasındaki ilişkiler üzerinden işlevseldir. Bu noktada, ‘-miş gibi yapma’nın ironinin başarılı olması için bir zorunluluk hali olduğu belirtilmelidir. Hutcheon’a göre, ironinin özelliklerinden biri ‘söylenmiş olan’la ‘söylenmemiş olan’ arasında, ‘söylenmemiş olanın lehine’ dengesizlik ya da asimetri durumunun mevcut bulunmasıdır. ‘Söylenmemiş olan’ın ‘söylenmiş olan’a yönelik ‘hücum’u ironinin anlam boyutunu belirler”(Cebeci, 2008:298).

İroninin anlam boyutunun algılanması için gerekli olan kültür ve bilgi birikimine sahip izleyici/okur kitlesinin bulunması gerekir.

20. yüzyılın en önemli eleştiri metinlerinin yazarı Derrida'nın öncülüğünü yaptığı yapıbozumculuk döneminde 'ironi'nin tanımının nasıl bir noktaya geldiğini algılamakta örnek oluşturacaktır. Derrida "Metnin dışında hiçbir şey olmadığını, üstelik metnin de metin olmadığını iddia eden ve yapı-çözüm yöntemiyle eleştiri kuramına katkı yapan (...) Birbirine karşıt olası en çok sayıda yorumu sağlamak-okurun metinde anlam oluşması sürecini kuşatan radikal belirsizliğin farkına varmasını sağlamak" (Güçbilmez, 2005:29/31) olarak tanılamaktadır.

Bu döneme kadar ironi, insan ve evren ilişkisi incelenerek 'bilgi' ve 'gerçek' üzerinden tanımlanmıştır. İroninin 'geleneksel' boyutunda bilgiye okur-izleyici hâkimken, Romantik dönemde 'bilme' yazara aittir. Modern ve modern sonrası dönemde ise yazarın ölümü sağlanarak sadece gerçek 'yapıt-esere' yönelinmiştir. Yapıt-eser artık kendi içerisinde değil, diğer yapıtlar-eserler arasında kurulan ilişkilerle yeniden değerlendirildiği bir döneme girilmiştir. Bir yapıtı algılamak, sadece onu bilmek ile karşılık bulmaz; onu oluşturan diğer eserleri de bilmek gerekmektedir. Bu durum 'karşılaştırmalı yazın bilimlerin' doğuşunu da sağlamış olur. Bilginin giderek arttığı, metinlerin verdiği anlamın dışında farklı anlamların olabilmesi durumu 'öteki'nin ortaya çıkışını sağlayarak, 'kabulünü'de beraberinde getirmiştir. Böylece metin yapısı belli bir kültüre ve ülkeye bağlı kalmadan sınırlarını aşarak başkalaşım gösterir. "Başkalaşım, bir metnin üreteni ile alımlayanı arasındaki söyleşim sonucunda gerçekleşen yeni yazınsal görüngülerdir. Başkalaşımın türünü, biçimini, salt yazarın değer yargılarındaki değişimler ya da söyleşimde bulunduğu genel metinler değil, metinle alımlayanı arasındaki tarihsel, kültürel, siyasal ve ideolojik mesafe de belirler" (Sakallı 2006:163).

Böylece karşılaştırmalı yazın bilimleri, yazarın ürettiği metinler ve onu alımlayan okur-izleyicinin ürettiği alımlama ile oluşan başkalaşım, yeni bir kavramı ‘metinlerarasılık’ı doğurmuştur.

İlk kez Rus Biçimcilerin çalışmalarında karşılaşılan metinlerarası kuramının temel unsuru olan, yapıtların başka yapıtlarla ilişkilendirilerek ele alınması düşüncesini tüm kuramcılar paylaşır. Başka söylemlerle ilintisiz söylem olmadığını ileri süren Bakhtin, neredeyse tüm çalışmalarında metinler arasındaki ilişkileri somutlaştırmaya uğraşır. O’na göre; insanlar, düşünceler, diyaloglar arasında sürekli bir ‘söyleşim’ vardır. Söyleşimcilik, ‘metinlerarası’ kavramının ortaya çıkmasında temel rol oynar. Bakhtin’in söyleşimcilik kuramını Fransa’da tanıtan Kristeva, Bakhtin’in söylemciliğini göstergebilim yazın kuramı içinde yeniden tanımlar.

“[...] söylemin konumu ve metnin konumu arasında bir koşutluk kurarak, nasıl ki bir söylem (ya da sözce) hem söylenenin hem de dinleyenin ortak ürünüyse ve kendinden önceki ya da çağdaş sözcelere gönderiyorsa, metnin de her zaman öteki metinlerin kesiştiği yerde bulunduğu ilkesini benimser. Kristeva, metin tanımını hep söyleşimciliğe /metinlerarasına bağlı kalarak yapar”(Sakallı, 2006:165).

Bir başka deyişle metin, diğer metinlerle ilişkisi ile değil; metin dışı söylemlerin birlikteliği ile varlık gösterir.

Metinlerarasılık, ‘ironi’ye atfedilen tanımını bozarak kendi yapısının dışında, metinlerarası ilişkiyi sağlayan alıntı, parodi ve pastiş gibi araçlardan yararlanıldığında yeni bir anlatım biçiminde tanımlanır.

## I.2. TİYATRODA İRONİ

### I.2.1. Antik Yunan Tiyatrosunda İroni

Tiyatro konusundaki ilk kuramsal görüşlerin Antik Yunan döneminde felsefeyle ortaya çıktığı, araştırmacılar tarafından belirtilmiştir. İ.Ö. V. yüzyılda Atina'nın ticaret ve kültür merkezi olması, tiyatroyu toplum içinde farklılıkları aktarabilen bir sanat durumuna getirmiştir. Bu durum, tiyatrodaki trajedi ve komedyanın gelişmesini sağlayan en belirgin özelliktir. Böylelikle; “Tiyatro sanatına özgü olan ve karşıtlıkların çatışmasından doğan hareket bu toplumsal çelişkilerden hız almıştır. Bu toplumsal çelişki Yunan toplumunun feodal düzenden demokratik döneme geçmesi ile açıklanmalıdır” (Şener, 2006:17). Hayat içerisinde bu karşıtlık durumu tiyatro sanatına ‘ironik tavır’ olarak yansır. Bu çelişkili durumun ortaya çıkardığı ironinin ilk örnekleri Aristophanes’in eski Yunan toplumuna karşı içinde gülme barındıran tiyatro eserleridir.

“Aristophanes’in Bulutlar’ında Strepsiades alacaklılarına karşı haklı duruma geçebilmek, böylece borcunu ödemekten kurtulabilmek için adı ironi ile özdeşleşmiş Sokrates’den ders almaya karar verir” (Güçbilmez, 2005:13).

“Strepsiades: ... Şimdi beni ne isterlerse yapsınlar, şu bedenimi onlara teslim ediyorum, döğsünler, aç susuz bıraksınlar, kirletsinler, dondursunlar, derimi yüzüp tulum yapsınlar, elverir ki borçlarımdan kurtulayım, elalemin içinde gözüpek, güzel konuşur, atılgan, hayasız, edepsiz, yalan devşirici, laf ebesi, dava kılavuzu, kanun direği, çalpara, tilki, baştan aşağı düzen, kayış gibi eğrilir bükülür, alaycı, kaygan, palavracı, öğendire ile delik deşik olmuş öküz derisi, habis, kurnaz, hırçın, kış yalayan. Yoldan geçerken beni bu sözlerle selamlayacaklarsa, efendilerim bana canlarının istediğini yapsınlar, hatta isterlerse, Demeter hakkı için, beni sucuk yapıp tefekkürçülere ikram etsinler”(Güçbilmez 2005:13).

Alıntıda Sokrates yönteminin sadece söz hilesi olduğunu hissettiren ve böylece ironiyi olumsuzlayan bir anlam yüklenmektedir. “Aristophanes’in yansıttığı ironi algısı büyük ölçüde retorikle bağlantılıdır. Haksız olunan durumda bile, karşıtları yanıltarak haklı çıkarmayı sağlayacak bir araçtır ironi” (Güçbilmez, 2005:13/14). Aristophanes’in söze

dayalı oyunları, haksızlıkları haklı olarak gösteren, genel şaka düzeyindedir. Bu nedenle onun oyunlarında komik ironinin varlığından söz edilmediği gibi trajik ironiye de gönderme yapmamaktadır. Antik Yunan Tragedyasının önemli yazarlarından olan Sophokles ve Euripides'in oyun metinlerinde 'ironik yazgı' ve 'söz ironisi' önemli yer tutar. Bu dönemin ironisinin kavranabilmesi, onların eserlerindeki ironi tekniklerinin incelenmesi ile olasıdır.

Antik Yunan tiyatrosunda ironi, kastedilenin tersinin gerçekleştirilmesi ve durumdan doğan oyun kişinin zor duruma düşmesi şeklinde gelişmiştir.

“Oyun kişinin, seyircinin bildiği halde kendinin bilmediği bir gerçek hakkında yanılıya düşmesi anlamında ironi, hem dramatik, hem komik olarak kullanılır. Tiyatroda ironi seyirciyi üstün duruma sokar. Çünkü o asıl gerçeği bilmekte, bunu bilmeyen oyun kişinin durumuna acımakta ya da gülmektedir. Oyun kahramanı, daha önce yaptığı hatalı bir davranışla kendi yıkımını hazırlamış olduğu halde bunu bilmiyorsa, ironi dramatik bir anlam kazanır (...) Antik Yunan tragedyalarında ironi hünerine sık sık başvurulur. Kahramanın, yıkımından sorumlu oluşunu da, yazgının değişmezliğini de gösteren ironiye, “trajik ironi” denir (Şener, 2006:159).

Sevda Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* adlı kitabında, tragedyalarda kullanılan ironi ile ilgili olarak şunları söyler:

“Olayların ‘ironik’ (tersinlemeli) bir anlam taşıması, Antik Yunan tragedyalarında çokça rastlanan bir anlatım ustalığıdır. İronik olay veya durum, görünen gerçeğin ötesinde, gizli anlamları anırtması ile öykünün anlamını zenginleştirir. Seyircinin bu gizli gerçeği, baş oyun kişisinden önce fark etmesi, buna karşın, oyun kişinin bilmezlik içinde hatasını sürdürmesi ve yıkımını hazırlaması seyirciye bir anlayış üstünlüğü verir. İronik anlatım, seyircinin düşüncesini kurcalayan bir anlatım hüneridir”(Şener, 2006:35).

Bu anlatım hünerinin en güzel örneklerini Sophokles'in tragedyalarında bulmak mümkündür. Sophokles'in ironi kullanım biçiminde görünen, içinde barındırdığı gizli anlamları sözel duygularla birleştirerek oluşturduğu ‘trajik ironi’, XIX. yüzyılda Connop Thirwall tarafından ‘Sophokles ironisi’ olarak tanımlanacaktır.

“Onun ironisi, sözel ironiyle, trajik ironinin bir aradılığı ile yaratılır. Birinci kol, daha yüzeysel, daha retoriğe ilişkindir. Sophokles diyaloglarını yazarken büyük ölçüde belirsiz, ya da çifte



anamlı bir dil kullanır. Bu dilin ilk katmanı, görünen veri durumun içinde doğrudan ve o an için kendini geçerli kılan bir gerçeği temsil eder ama aynı sözler ya oyun ilerledikçe ya da o sözlerin sarf edildiği anda izleyicinin trajik kahramandan daha fazlasına sahip olduğu bilgi ile birleştğinde ikinci bir katmanı da açığa çıkarır. Sözlerin ikinci katmanı, birinci katmanda üretilmiş anlamı yadsımaz, salt sözün öte-anlamına işaret ederek derinleştirir ve etkisini arttırır” (Güçbilmez, 2005:43).

Sophokles, ironisinde çift anlamlı sözler kullanarak ‘bilme’ durumunu açığa çıkarır. Böylece ortaya çıkan karşıtlıklar, ironinin var olabileceği alanları da ortaya çıkarmış olur. Aynı zamanda Sophokles ironisinin oluşmasındaki en önemli faktör, oyun metinlerinde anlatımı desteklemek için ‘koro’yu teknik olarak kullanmasıdır.

Sophokles ile ortaya çıkan ironi biçimini ondan sonra en sıklıkla ve bilinçle kullanan diğer bir yazar Euripides’tir. Onun oyun metinlerindeki ironi, Sophokles’in ironisinden farklılıklar gösterir. Sadece hikâye ettikleriyle değil, aynı zamanda anlatım biçiminde koroyu oyundan bağımsız hale getiren Euripides, bilinen mitosları keyfince değiştirmiş ve izleyicinin beklediği belirli sonları kırıp, izleyici üzerinde duygu karmaşasının yaratılmasını sağlamıştır. Bundan sonra, izleyici bildiği sonun rahatlığıyla değil bilmemenin verdiği merak ögesi ile oyuna daha dikkatle yönelir. Böylece oyun içerisindeki değişimle beraber izleyicinin de değişimi sağlanmış olur. Euripides’in oyun metinleri sadece anlatımıyla değil, anlatma biçimiyle de ironik bir tutum sergiler. Güçbilmez’e göre;

“Bu ‘anlatma biçimiyle ironik olma’ durumunun Euripides’in oyunlarındaki en belirgin göstergesi yarattığı habercilerdir. Haberciler, onun oyunlarında salt sahnede gösterilmeyen ‘kanlı’ olayları izleyicilere aktaran, oyundaki varlığı işlevine indirgenmiş oyun kişileri olmaktan çıkmış, giderek oyunun içine Euripides’in kendi sesini getirmiştir” (Güçbilmez, 2005:53).

Bir metnin içinde yazarın kendi varlığının görülmesi durumunu, izleyiciye oyun içinde hissettiren haberciler; yazarın izleyiciye doğrudan yönelmesini sağlar. Bu durum ‘parabasis’ olarak adlandırılmaktadır. Parabasis; “sonradan Romantik kuramcılarının

bildireceği gibi, oyun bütünlüğünü parçalar, izlenen oyunun bir yaratıcısı olduğunu, sahnedeki olayların o yazarın düş gücünün eseri olduğunu anımsatır” (Güçbilmez , 2005:55).

Euripides, Sophokles’in ironi yaratmada oluşturduğu çift anlamlı sözlerden yararlanır. Ancak, O’nun asıl tragedya duygusunu bütünlüğün parçalanması ve belirsiz bir yapıdan faydalanması oluşturur. Euripides, oyunlarında ironiyi teknik bir durum (ağlama/ gülme aracı) olmaktan çıkararak, yazar varlığının keşfine dönüştürmüştür.

Antik Yunan döneminde sanatın taklit olma özelliği, tiyatroyu da yaşamın yansıtılması ve gerçekliğin aktarımı olarak etkilemiştir. Taklit, aynı zamanda kendinden sonra gelecek olan Ortaçağ ve Latin dönemlerinde taklit ilkesine bağlı kalınarak dönemin özelliklerine göre biçimlenmiş zamanla da taklidin tanımının değişimi ve evrimleşmesi üzerinde durulmuştur.

### **I.2.2. Roma Tiyatrosu ve Ortaçağ Tiyatrosunda İroni**

Ortaçağ döneminde tiyatro, dinsel öğretilerle sınırlandırılmış ve öbür dünya değil bu dünya üzerinden gerçeklere dayalı bir eğlence sanatı olması bakımında yasaklanmıştır. Ama ortaçağ döneminde kilisenin resmi dili Latince olduğundan antik kültürün ürettikleri ve sanatın özü korunmuştur. Tiyatro bu dönemde;

“Tiyatro ise dünyasal gerçeklere yönelik bir eğlence sanatıdır. Tanrısala yaklaşan genel sanat kapsamı içinde ele alınamaz. Saint Augustine, sanatı tanrısal bir eylem olarak yücelttiği halde tiyatro gösterilerini benimseyen kuşku ile karşılamıştır. Platon’un bu konudaki görüşlerini benimseyen Saint Augustine, trajik sahne oyunlarının ayartıcı olduğunu, ruhu tuzağına düşürüp yozlaştırdığını söylemiş, bazı heyecanları kurtaracak yerde beslediğini söyleyerek tiyatronun sakıncalarını belirtmiştir” (Şener, 2006:70).

Ortaçağın bu tutucu tavrı, kendini yenilemeyi engelleyen bir tutum olarak kalmış ve ironinin yöntem olarak gelişmesini engellemiştir.

Latin dünyasının tiyatrosunda ise durum farklı değildir; bu dönemde ironinin kullanımı Cicero ve Quintillian da görülmektedir.

“Cicero, sözle ve anlatımla güldürme yollarını açıklamıştır. Anlatımdan gelen gülme, kelime oyunları, söz ustalıkları, yanlış anlama, şaşırtma ile sağlanır. Düşünceden gelen gülme ise, umutların yanlış çıkması, karikatürleştirme, çirkin ve utanç verici olana benzetme, ironi, uyumsuz birleşim, saf görünme numarası gibi, çeşitli yollarla elde edilir”(Şener, 2006:58).

Cicero da eserlerinde Sokrates ironisinin tüm özelliklerini barındırmış ve döneminin yapısal özelliklerine göre uyarlamıştır.

Rönesans'taki düşünce parçalılığı ve çeşitliliği, bu dönemde belirli felsefe eğilimlerinde ve dünya görüşlerinde derli toplu bir örnek halde sistematikleştirilmeye yöneltilir. İtalyan yazarlar tarafından öğrenilmiş olan Antik tiyatro kuralları, Rönesans döneminde de benimsemiştir. Bu dönemde tarz ve kavram olarak ironiye rastlanmaz ama tiyatronun tekrar hayata dönme çabası oldukça ironiktir. Kilisenin tiyatro oyunlarının sakıncalı olduğu için yasakladığı ortaçağ döneminden sonra gene kilisenin kendi içinde doğduğu öne sürülmektedir.

“Kilise Babaları, Hıristiyan öğretisini okuma yazma bilmeyen halka daha kolay öğretebilmek için, Kutsal Kitaptan aldıkları bölümleri oyunlaştırdılar. İsa'nın yaşantısıyla başlayıp Azizlerin öykülerine kadar uzanan bu kilise oyunları giderek büyüdü; kilisenin içinden avlusuna taşıdı, oradan da kent alanlarına yayıldı. Çok genişleyen ve uzun bir ön çalışma isteyen bu temsillerin yönetimi lonca esnafına devredildi. Artık kutsal öykülere halk alıntıları, gülünçlü bölümler ekleniyor, tiyatro kendi bağımsız varlığını oluşturuyordu. Bu bağımsızlık, din adamlarını tedirgin etti. Tiyatronun keyifli gelişimini kınayan bildiriler yayınlandı. Fakat tiyatro, halkın sevgisi, yazarların desteği ile gelişimini sürdürdü, kendine yeni konular buldu, yeni biçimlemeler yarattı. (...) William Shakespeare gibi usta yazarlar yetiştirdi”(Şener, 2006:73/74).

Bu dönemde tiyatronun eğitici ve yarar sağlayıcı özelliğinin aksine Shakespeare'in komik ve içeriği yan yana kullanarak eserlerinde kanlı sahnelerin yanı sıra aşk gibi edepsiz duyguları da sahneye taşınması eleştirilere yol açmış ve önemli bir hata yaptığı eleştirilenlerce savunulmuştur. Shakespeare'e kadar ironi her zaman kendinden önceki dönemden etkilenererek döneminin özelliklerini yansıtan, tekrarlardan oluşan ve dönemler arası aktarımı sağlayarak gelişme göstermeyen bir yapıya dönüşmektedir.

### I.2.3. Romantik Dönem Tiyatrosunda İroni

XIX. yüzyılın ortalarına gelindiğinde Alman Romantiklerinin varlığıyla sanat yeniden tanımlanır ve sanatçının ön plana çıktığı “Romantik İroni” kavramı oluşmaya başlar.

“İroni; melankolik, yalnız ve acı çeken bireyin, entelektüel yaklaşımının ifade biçimi, aracı haline gelmiştir. Aydınlanma ile fizik dünyaya ilişkin sorulardaki artan derinliğin metafizik dünyaya ilişkin soruların da derinleştirmesinin de etkisiyle, günlük yaşamın içinde kalamayarak aşkın olan’a yönelme ile o günlük yaşamın sınırlılıklarına mahkum olduğunun bilincinde olma hali romantik ironinin yeşermesi için verimli toprak sunmaktadır”(Güçbilmez, 2005:15/16).

**Bu dönemde;**

“Romantik tiyatronun amacı, tanrısal gerçeğe ve insanın doğal özüne ışık tutmak; görevi, insan kişiliğini bu gerçek doğrultusunda yoğurmak, yetkinleştirmektir. Bunu başarmak için yazarın, gerçeği uzak açıdan görmesi, yaşamın çelişkisini tanıması, sonra da onu özüne en uygun bir biçim içinde ifade etmesi gerekir. Biçimlemede, klasikçilerin birlik ilkesine karşın bütünlük ilkesi benimsenmiştir. Son uyum, bu bütün içinde, karşıtların dengelenmesi ile sağlanır. Dengeli ve uyumlu karşıtlık, tiyatrodaki farklı biçimlerin, farklı türlerin yan yana kullanılabilmesine, iyi ile kötünün, güzel ile çirkinin bir araya getirilebilmesine olanak sağlamış, yüce olana karşı “grotesk” olan bir sanatsal değer olarak benimsenmiştir. Seyircinin duygusal olarak etkilenmesi, mantık yoluyla inandırılmasına yeğ tutulduğundan, oyuna inandırıcılık sağlamak için ilüzyon (yanılsama) yaratılması önem kazanmıştır” (Şener, 2005:132/133).

Bunu sağlayan, tiyatronun komedi ve tragedya türlerinin üzerinden yaratılan bir yanılsamadır. Bu yanılsama ve bu yanılsamanın bozulmasının yarattığı çelişki, tiyatrodaki ironinin oluşumunu sağlar.

‘Romantik ironi’ kavramının doğuşuyla ironi kavramının anlamı da genişlemiştir. Kendinden önceki dönemlerde oyuncu ve seyirciyi kapsayan kavram, sanatçının ortaya çıkışıyla bu kez merkezine yazarı almıştır. Romantik ironi; yaşamın tüm karşıtlıklarını uzaktan görebilmek demektir. Burada sanatçıyı yaşama karşı üstün yapan yaşamın içindeki çelişkilere tepeden bakarak eserlere yansıtmasıdır. “Yazar, dünyada

yaşayanların fark edemedikleri, bu yüzden şaşkınlığa düştükleri çelişkileri görmekte, bunları nesnel bir bakışla değerlendirmektedir. Bu bakımdan sıradan insanlardan daha üstündür” (Şener: 2006:159). Romantik ironinin yazar ve yaratıcılığı ön plana alarak yapılan tanımlamalarda kuramcılarının akıllarında tuttıkları isim Sheakspeare’dir. Romantik dönem ironisinin varlığını algılayabilmemiz için kendinden önceki dönemin en büyük ironistlerinden Shakespeare’in oyunlarındaki ironiyi algılamak, romantik ironiyi algılamak açısından faydalı olacaktır. Shakespeare’in oyun metinlerini ironik kılan, sadece çift anlamlı sözler değil, aynı zamanda anlatım biçiminin de ironik kılınmasıdır. Macbeth oyunu incelendiğinde “iyi demek kötü demek, kötü demek iyi demek” tümcesi sadece iyi ve kötünün diyalektik özelliklerinin dışında var olan anlamlarının yıkılarak yeniden anlamlandırılma durumudur. Oyunda iyi diye bildiklerimizin kötüye, kötü diye bildiklerimizin iyiye dönüşümü, bilinen anlamlarının dışında hizmet ettikleri bir anlama dönüşürler. Bu sebeple, “Sistem dışıdır- toplumsal hiyerarşi piramidinde onları herhangi bir yere yerleştirmek imkânsızdır- ancak sistemin çürümüş yanının açığa çıkmasında katalizör etkisi yaparlar. Macbeth oyununun temel ironisi hatta Shakespeare tiyatrosunun anlamsal ironisi, bir tür ‘boşunalık’ ironisi üzerine kurulmuştur” (Güçbilmez, 2005:65). Oyun metinlerinde, izleyici/okur oyun içinde kurulan oyunlardan, kurulan oyunlar içinde oyuna ‘kurban’ olma biçiminde gelişmesi ve kahramanın ölümüyle son bulması nedeniyle boşunalık duygusuna kapılır.

Shakespeare’in oyun yazarı olarak tiyatronun kendini gerçekleştirebilmesi için bir tür ‘estetik uzaklık’ yaratması gerektiği gerçeğinin farkında olması, onun yazma biçimini büyük ölçüde etkilemiş, ona ironist olma sıfatını kazandırmıştır.

“Shakespeare, söz konusu estetik uzaklığı, oyun içinde oyun, oyun içinde yönetmen, oyun içinde yazar, oyun içinde oyuncu gibi tiyatroya özgü araçları son derece başarıyla harmanlayarak yaratır (...) Shakespeare’le birlikte ironi giderek, retorik ve dramatik bir anlatım aracı olmanın yanı sıra, kurgusal/biçimsel bir özellik kazanmaya başlamış, yazarın

sanat anlayışını ve dünya görüşünü metnine biçimsel düzeyde de yansıtmasının mümkün olabildiğini göstermiştir. İzleyici/okuyucunun, oyunun dramatik gelişimine kapılmasını Shakespeare, bir tür ‘oyun bilinci’ yaratacak, ‘estetik/dramatik uzaklık’ sağlayarak engellemeye çalışır. Özellikle Brecht’le birlikte yeniden formüle edilecek bir tür yabancılaştırma efektinin arketipi sayılabilecek bu oluşum, Shakespeare tiyatrosunu “ironi” kullanımı açısından son derece önemli kılmıştır. Bu teknik özellikle 20. yüzyıldaki yazarlık yaklaşımını da belirleyecek, modern sonrası tiyatronun bu uzlaştırmayı yeniden ve genişleterek tanımlamasıyla başka unsurlar, teknik ve anlatımsal olanaklar yaratılacaktır”(Güçbilmez,2005:66/73/74).

Romantik ironinin en önemli isimlerinden Friedrich Schlegel, ironiyi Alman felsefesi anlayışı üzerinden temellendirir bu anlayışa bağlı kalarak oyun olarak niteler;

“Bu görüşe göre; temelde dünya çelişik bir bütündür. Bu bütünlük içinde salt (absolute) olanla, görece (relativ) olan yan yana bulunur. İnsan bir yandan gerçeğin kaçınılmaz zorunluluğunu duyarken, bir yandan da olasılıksızlığın bilincini taşır. Bu durumdan dolayı şaşkınlığa düşer. Oysa sanat, kişiyi kendi durumunun ve yaşamının üzerine çıkarmakta, yaşama kuşbakışı baktırmaktadır” (Şener, 2006:160).

Bugün, ancak bu durumda seyirci hem oyunun içinde gerçekmiş gibi etkilenir hem de oyun seyrettiğinin bilincindedir. Böyle bir ikilem seyirciye zevk vermekte hem de bile bile aldanmaktan hoşlanıldığı savunulmaktadır.

Hegel, ‘Schlegel’in icadı’ olarak Romantik ironinin oyun olarak algılanmasının gerçekliği hiçliğe ya da sıradanlığa indirgendiğini ve bunun ciddi bir olumsuzluk olduğunu belirtir, en iyi ve en üstün olan şeyin ‘hiçbir şey’ olmadığını, olumsuzluğun yıkıcı olduğunu savunur. Bu olumsuzluğun ‘ego’ üzerindeki etkisi üzerinde durur.

“İroninin bu olumsuzluğunun bir sonraki biçimi, bir yandan olgusal, ahlaki ve içsel değerlere sahip her şeyin boşunluğu, nesnel ve mutlak geçerli olan her şeyin geçersizliğidir. Eğer Ego bu bakış açısında kalırsa, kendi öznelliği dışında kalan her şey ona geçersiz ve boş görünür; bu yüzden bu öznellik de içi oyuk boş hale gelir bizzat salt boşunalık olur” (Güçbilmez, 2005:20).

Hegel’in düşüncesine rağmen romantik dönem, gerek felsefe gerekse tiyatro alanında ironinin gelişmesini sağlayan en önemli dönemlerden biri olarak kabul edilir. Bu dönem sanatçının varlığı Hegel’in deyimiyle ‘sanatçının egosu’ ile klasik döneme bağlı

kesin kurallardan sıyrılarak bağımsızlaşmıştır. Düş gücüyle de birleşerek metnin içine yerleşip kendi gerçeğini yaratır.

#### **I.2.4. Gerçekçi Tiyatroda İroni**

Gerçekçi tiyatro, romantik tiyatronun düş gücüne bağlı oluşturduğu gerçek anlayışıyla çelişerek yeniden tanımlandığı dönemdir. Gerçekçi anlayışa göre; taklit fizik ötesi değil dünyasal gerçekliktir. Gerçekleri de en iyi aktarım yolu benzetme ile gösterilmelidir. Benzetme aynı zamanda tipik ve genel olarak kabul görenin yanında özel olanın da aktarımıdır. Böylece yaşama dair olan gerçekliğin ayrıntıları da tiyatro sahnelerine yansıtılabilecektir. Gerçekçi tiyatro ile seyirci, toplumun gerçek sorunları üzerinde düşünebilecektir. Öne sürülmüş kabul olan çözümler yerine yeniden çözümler üretebilecektir. “Realizm seyircinin, durumu aklında, vicdanında tartışmasını, sorunu her yönü ile kendi yaşamında görmesini ve özümsemesini amaçlar”(Şener, 2006:174). Gerçekçi tiyatro ile kendinden önceki dönemin gerçeklerini eleştirmek, yeni bir özgürlük kazanır. Hayatın gerçekliği, romantizmin çelişki yanılması yerine hayatın içindeki gerçek olan çirkin, bayağı yanlarını da göstermektedir. Ancak, bunu birebir göstermek, seyirci üzerinde kötü etki bırakabilir endişesiyle oyun içerisine kurgular yerleştirilerek gerçek yansıtılmalıdır. Bu durumu da kostüm ve dekor üzerinden gerçekleştirir. Gerçekçi tiyatrodaki yansıtılan gerçeğin inandırıcı olması için bazı yanlışlıklara başvurulmuştur. Çünkü yansıtılan yaşamın kendi gerçekliğidir ve seyirci oyunu seyrederek kendini oyun kişinin yerine koyarak duygularını paylaşabilmelidir. Böyle bir durumda oyuncu doğal olmalı ve gerçeğin kendisine uymalıdır ki seyircide ‘katharsis’i (duygulardan arınma) yaşatabilsin.

Gerçekçi tiyatro’da ilk anılan isim Henrik Ibsen’dir. Kendini Ibsen karşıtı olarak tanımlamasına karşın pek çok kuramsal çalışma/denemelerde adı geçen Ibsen ve

ardından August Strindberg, oyunlarıyla “otobiyografik ironi” denebilecek bir ironi türünün ilk örneklerini sergilerler.

Ibsen ve Strindberg’i birbirine bağlayan ortak hareket zemini her ikisinin de kendi metinlerine düşünsel ya da duygusal çelişkilerini malzeme yapmaları oluşturur. Her ikisi de oyunlarını özellikle anlamsal arayışlarda ifade bulan güçlü bir düalizmin içinden yazarlar. Bu düalizm onları teknik yazarlar kataloğuna ekler.

“Ibsen’e özgü ironi, bütün bir dramatik eylemi, yüzeyde görünenle karşıt hale getirmek ve gizli gerçeği ortaya çıkarmak için yaratır ve kullanır. Bu anlamsal ironi neredeyse onun adıyla anılacak bir Ibsenyen ironiden söz edilmesini haklı kılacak denli ona özgüdür (....) Ibsen tiyatrosunda merak ögesini tamamlamak ya da oyundaki düğümleri çözmek için sıklıkla başvurulan araç bir tür itiraf mekanizmasıdır. Oyun kişileri, finale yaklaşıldıkça geçmişlerini itiraf kipinde aktarırlar, bu itiraflar ya yeni bir krize neden olur, ya da ‘itirafçı’ oyun kişisinin diğer oyun kişileriyle ilişkisindeki dengeler değişir. Bu itiraflar sırasında genellikle kalıtım yoluyla geçen hastalıklara, ya da ahlaki özelliklere de ışık tutmuş olur” (Güçbilmez,2005:82-83).

Ibsen oyunları çoğunlukla ölümle biter. Ancak bu oyunlarda ölüm zorlama değildir. Seyirciyi düşünmeye zorlar. Bernard Show, modern yazarlık tekniğinin yeni olmadığını, öteden beri konuşmacıların, vaaz verenlerin kullandığı bir teknik olduğunu belirtmiş, bu tekniğin ustalıkları arasında, retorik ( güzel konuşma), ironi (tersinleme), sav, paradoks (çelişki), epigram (nükte), parable (benzetme) gibi yazarlık hünerlerini saymıştır.

Show’a göre; gerçekçi tiyatro eleştiriyi kendi üzerine yapmalı ve toplumsal sorumluluğunu yerine getirmelidir. Show, bu dönemde gerçekçi tiyatrunun toplumu etkilememesini ve peşinden sürükleyici olma özelliğini kullanmamasını eleştirir. O’na göre dış dünyanın tüm gerçekliği tiyatro ile yansıtılmalıdır.

İroninin anlam genişlemesini sağlayan diğer bir yazar Pirandello’dur. O oyunlarında gerçeğin tek ve bilinebilir olduğunu asla kabul etmez ve dünyanın sanatçının hayalgücünün bir ürünün olduğunu düşünür.



“Gerçeğin bilinemeyeceğine inanan Sokrates için İroni, hakikat ile cehalet arasındaki karşıtlıktır. Pirandello ise; hakikati bilemeyeceğimize inanır ve onun açısından ironi, dünyanın açıklanamaz akışı ile bu akışı açıklayabilmek için hayatı kalıplar içine sokmaya çalışanların acıklı ya da komik çabaları arasındaki karşıtlıktan doğar” (Güçbilmez, 2005:90).

Pirandello'nun tiyatrosunun teknik özelliklerini Sevda Şener ‘Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı’ adlı kitabında şöyle açıklamaktadır; “Pirandello seyirciye, maske ile gerçek yüzün, oyunla gerçeğin ayırlamadığı bir dünya sunmuş, onu da bu dünyanın bir parçası yapmıştır. Çünkü artık seyirci de bilinmez in içindedir. Onun, sahnedekilere üstünlük kurarak yaşadığı, gerçeği bilme ayrıcalığına son verilmiştir. Pirandello'nun bu yorumu bizi çağımız oyunlarına bir adım daha yakınlaştırır”(Şener,2007:74/75).

### **I.2.5. Brecht Tiyatrosunda İroni**

Epik Tiyatro, kurucusu olarak bilinen Bertolt Brecht'in adıyla özdeşleştirilmiş olsa da Erwin Piscator tarafından ‘anlatıcının’ devreye sokulmasıyla ‘epikleştirilen’ bir tiyatro diye tanımlanmıştır. Epik tiyatro, siyasal amaçlı bir tiyatro düşüncesi olarak da tanımlanmaktadır. Gerçekçi ve doğalcı akıma karşı çıkan görünen somut gerçekliğe değil de, görünenin altında yatan derin anlamın anlatımını üstlenir. Brecht tiyatrosunun ironik tutumu O'nun oyun metinlerinin, sahneleme biçimi, kostümü, dekoru ve oyuncu-yönetmen ilişkisinde varlık gösterir.

“[...] Sahne-izleyici; metin-gösteri; yönetmen-oyuncu arasındaki işlevlere dayalı ilişkiler hemen hiç değişmeden kaldı. Epik tiyatronun çıkış noktası bu ilişkileri temelden değiştirme çabasıdır. Bu tiyatronun izleyicisi için sahne ‘dünyayı simgeleyen dekorlar’(diğer bir deyişle büyülmüş bir alan) değil, kullanışlı bir sergi alanı, sahnesi içinse izleyici hipnotize edilmiş denekler yığını değil, talepleri karşılanması gereken ilgili kişiler topluluğudur şimdi” (Benjamin, 2000:16).

Brecht tiyatrosu seyirci odaklı bir tiyatrodur. Yapıtın yaratıcısının yazarın olmadığını, fakat yazarın tarihsel materyelleri bir araya getirerek üreten kişi olduğunu savunur.

“ [...] Brecht, deneysel ‘metinlerin’ yaratıcısıdır. O, tarihi sanki değiştirilemezmiş gibi sunan temsil biçimlerine radikal bir şekilde karşı çıkar. Onun epik tiyatrosu, izleyiciye müdahalenin

gerçek bir olasılık olduğunu fark ettirmek için tasarlanmıştır ve bu amaca hizmet edebilmek için hem oyuncular hem izleyiciler tarihin bugüne kadar alımlanan yorumunun sunduğunun dışında bir anlatının yapılandırılmasında rollerini oynamaya davet edilir” (Wright, 1989:20).

Brecht ile birlikte gerçekçi tiyatro da seyirciyi yanılsamaya götürmenin karşısında artık seyirci anlatımcı bir tiyatro anlayışıyla karşılaşır. Burada seyirciden aktif bir biçimde oyuna katılması istenir.

“ seyirciyi üstlenmeye çağırdığı bu aktif tutumdur. Epik tiyatro seyirciyi bir gözlemci yapar, ondan yargıya varmasını ister. Yazar bunu sağlamak için çeşitli araçlar kullanır. Oyunlar episodik olarak bölümlenmiştir ve bu episodlar arasındaki neden sonuç bağı olabildiğince gevşek tutulur. Hatta Brecht episodların başına açıklayıcı şarkılar ve notlar koyar; bu yolla merak ögesi olabildiğince yok edilir. Seyircinin oyuna olan mesafesini koruyabilmesi için tarihselleştirme kullanmak da yazarın bir diğer yöntemidir. Tarihselleştirme kullanarak, oyunlarının geçmiş bir zamanda ve/ya da başka bir toplumda geçirir. Bunu yaparken Brecht’in endişesi, şimdiki zamanda ve şimdiki toplumda geçen bir oyunun seyircinin özdeşlik kurmasına yol açarak, aktif eleştirel tutumunu kaybetmesine yol açacağıdır” (<http://tr.wikipedia.org/tiyatro.17.06.2009>).

Brecht ironisinin en belirgin özelliği eleştirel bir tavır takınılabilen yabancılaştırma etkisidir. Brecht, tiyatrosunun başat tekniği olan ‘yabancılaştırma’yı açıklamak için Shakespeare’den örnek vermiştir:

“Yabancılaştırma nedir? Bir olayı ya da bir karakteri yabancılaştırmak demek, onu bir kez doğallığından, bilinip tanınmışlığından, akla yakınlığından sıyrıp almak, seyircide hayret ve merak uyandıracak bir kılığa sokmaktır. Burada yine Kral Lear’in kızlarının nankörlüğünden duyduğu öfkeye dönebiliriz. Özdeşleşme tekniğinden yararlanan oyuncu, bu öfkeyi o türlü sergileyebilir ki, seyirci dünyanın en doğal bir nesnesi gibi bakar ona, Lear’ın öfkeye kapılmasının ille de gerekli olmadığını asla düşünemez, kendini Kral Lear ile tam bir dayanışma içinde görür, onun yaşadığı duygunun tıpkısını kendisi de yaşar. Lear’in öfkesini o türlü sergileyebilir ki, seyirci şaşar bu öfkeye, Kral Lear’ın söz konusu durumda yalnız öfke değil, başka türlü tepkiler de gösterebileceğini kafasında tasarlayabilir. Böylelikle Lear’in tavrı yabancılaştırılır, yani, acayip, yadırgatıcı, dikkati çekici bir özellik kazanır, doğal sayılamayacak bir olgu görünümüne bürünür.. [...] Öfke, insanların dünya durdukça duracak bir tepki çeşidini oluşturabilir, ama bu öfke, kendini Kral Lear’de açığa vurup o andaki gibi bir nedenden kaynaklanan öfke, zamana bağlıdır. Diyeceğim, yabancılaştırma eşit tarihselleştirmedir, yani olay ve kişileri tarihsel, bir başka deyişle süreklilikten yoksun nesnelere gibi sergilenmektedir” (Güçbilmez, 2005:98/99).

Yabancılaştırma etkisiyle seyirci oyunun duygularına kapılmayı engelleyecek, akla dayalı eleştirisini gerçekleştirmesini sağlayabilecektir. “Çünkü epik tiyatrunun anlaşılmağa karşılaştığı güçlükler, aslında onun gerçek yaşama yakınlığının ifadesinden başka bir şey değildir”(Benjamin,2002:16/17). Brecht, gerçek hayatta anlatım dili olan ‘jestler’den faydalanır ve oyunlarında amaca uygun şekillerde işler. Bu jestlerin oyunun içinde kullanımının iki üstünlüğü vardır.

“Birincisi, jest ancak bir noktaya kadar çarpıtılabilir. Gerçekte, ne kadar az göze çarparsa ve ne kadar alışlagelmişse o kadar zordur çarpıtılması. İkincisi, sokaktaki adamın eylem ve çabanın tersine, saptanabilir bir başlangıcı ve saptanabilir bir bitişi vardır. Bir tavrın, bütün yaşamın akışı içinde yer almasına karşın, her ögesinin bu sınıksız çerçevelenmiş kapalı doğası, jestin temel diyalektik özelliklerinden biridir. Bu bizi önemli bir sonuca götürür: Eylem içerisindeki bir kişinin hareketlerini ne kadar sık kesintiye uğrattırsak o kadar çok jest elde ederiz. Bu yüzden eylemin kesintiye uğratılması epik tiyatrunun temel gereklerinden biridir”(Benjamin, 2002:17).

Böylece metin belirli bir ilerlemenin sonucunda gelişmez, kesintiye uğrar. Çünkü Brecht epik tiyatroyla kesintiye uğratılmış durumların yarattığı boşlukları, “dizgicilerin kelimeler arasındaki boşluk bırakması gibi, oyuncu da jestler arasında boşluk bırakabilmelidir” (Benjamin,2002:32) diye tanımlar. Bu boşlukların tanımlanması Absürd tiyatro döneminde Beckett ile yeniden gün yüzüne çıkacaktır.

### **1.2.6. Absürd Tiyatroda İroni**

Absürd tiyatro; oyun kişilerinin içinde buldukları ortama ait olmamaları ve neden-sonuç olmayan, sonun nereye bağlandığı bilinmeyen diyalogların bulunması, oyunun bir konuya bağlı kalmadan sürükleyiciliği sağlayabilen vb. gibi özelliklerin bir aradalığını yarattığı karşıtlıklar olarak tanımlanır. Tüm bu özelliklerle Absürd Tiyatro, “[...] yazarlarının oyunlarına yansıttıkları dünya görüşü açısından, bu görüşle yaratılan anlam açısından ve son olarak da bu anlamın taşındığı anlatım açısından ironiktir”(Güçbilmez, 2005:111).

Bu dönemde ironiyi oyunlarının içerisinde anlam ve anlatım açısından barındıran en iyi örnek Beckett tiyatrosudur. Beckett'in 'Godot'u Beklerken' oyununun incelenmesi ironinin varlığı açısından bir öneme sahiptir. Güçbilmez, "Beckett her şeyin olanaklı olduğu ama yine de olanaksızlığın egemen olduğu bir dünyayı yaratır sahne üzerinde. Vladimir'in İncil'den aktardığı/anımsattığı 'iki hırsız' meselesi, insanların içine fırlatıldıkları durumun saçmalığını yansıtır" (Güçbilmez,2005:112) görüşü ile Beckett tiyatrosunun ana hatlarını özetler.

Beckett tiyatrosu, tiyatroyla hatta daha da ötesinde yazı ile ifade edilemeyeni ifade etmeye soyunur. "Onun tiyatrosunda ironi aygıtı, kendini referans gösterme / özgönderimsellik / kendine işaret etme, öz-yansıtıcılık, içinde bulunulan ortamın farkında oluş ve yazarın ve izleyicinin kastedilmesi gibi teknik seçimlerin biraraya gelmesiyle oluşan sanatsal bütünlüğün içinde aranmalıdır" (Güçbilmez, 2005:118). Beckett tiyatrosu, izleyiciyi şaşkınlığa sokan ve oyun gidişatında bilmezlikten oluşan boşlukları yaratır; böylece izleyici oyuna dahil olarak yorumlar yapar ve olabilecekleri/olabilenleri üretmeye başlar. Beckett'in izleyici/okura bilinçli verdiği yorum hakkı, kendine özgü bir teknik biçimidir. Aynı zamanda oyun içerisinde verilen ipuçları izleyici/okur tarafından bir bağlantı kurma ipucu olarak görülür. Beckett tiyatrosunun metinlerinin anamlanabilmesi için izleyici/okurun aktif olarak oyunun içinde varlığına ihtiyaç vardır. Absürd tiyatro'da metinlerin anlamı ve anlatım özellikleri bakımından her eylemin/sözün karşıtı ile ya susturularak boşlukların olduğu ya da sözlerle karşıtlıkların bulunduğu düşünceyi ve aklı ön plana çıkan bir dönemi yansıtmaktadır.

"Beckett dramaturgisi belki bu noktada Brecht tiyatrosuyla karşılaştırılmalıdır. Yirminci yüzyılın en önemli iki teatral kavşağının birbiriyle benzerlikler göstermesi de, karşıtlıklar barındırması da kaçınılmazdır. Beckett'in oyunları da, Brecht'inkiler gibi kapalı bir sistem olarak algılanmaya direnç gösterirler. İki tiyatro adamı da, oyunlarındaki boşlukların doldurularak, nihai anlama ulaşılabilmesi için izleyicinin aracılığını talep ederler. Brecht'in

metinleri, yabancılaştırma tekniği aracılığıyla, izleyicisini/okurunu alternatif çözümler ve tavırlar üzerinde yoğunlaşmaya yönlendirirken, Beckett'in oyunları, izleyicisinden/okurundan kendisine verilen önemsiz ve belirsiz ipuçlarıyla, varsayımsal bağlantılar geliştirerek metnin keyfilğini vurgulamasını bekler. Sonuçta bir anlamda iki tiyatro adamının tüketicilerinden beklentisi aynıdır: Aktif katılım. Her ikisi de bu özellikleriyle, bugünkü modern eleştirinin okur-metin ilişkisini geliştirmesinde katkı sahibidir. Beckett tiyatrosunda ironi, metnin ve sanat anlayışının hep dönüp kendine, kendi varlığına işaret eden doğasından beslenir. "Hiçbir modern yazar yaratma eylemini Beckett kadar ironik ve onun kadar süreklilik içinde kendi yaratımıyla bütünleştirmemiştir." Aynı şekilde Hanna Copeland de Beckett'in sanatının bütünüyle kendi bilincinde olmanın, dolayısıyla kendine işaret etmenin doruğuna yükseldiğini; yapıtlarında yaratıcının kendisinin ve yaratma eyleminin, yaratımın ortaya çıkışında birincil öneme sahip olduğunu keskinler. Tiyatro sanatının gerçekleşebilmesi için izleyicinin varlığına kaçınılmaz biçimde ihtiyaç duyuyor oluşuna ilişkin genel geçer doğru, Beckett tiyatrosunda, bir başka kaçınılmaz ihtiyacı beraberinde getirerek tiyatro-izleyici ilişkisini yeniden tanımlar. Çünkü "öz-farkındalığın, tam bir öz-farkındalık olabilmesi için, bir başka öz-farkındalığın orada bulunması gerekir." Bu anlamda Beckett tiyatrosunun öz-farkındalık'a sahip bir tiyatro olarak varlığını kesinleyebilmesi için, yazar ile izleyicinin/okurun ilişki kurması şarttır. Söz konusu ilişki ya da diyalogun bir tarafını, yazar metnini yazarak ve sunarak kurmuştur; izleyici/okurun üzerine düşeni yapmasını beklemektedir artık. Brecht'ten farklı olarak Beckett'in tiyatrosu izleyicisini dönüştürmeye çalışmaz, ondan sadece yardım ister" (Güçbilmez ve diğ.,2005:96).

Absürd tiyatrodan sonra tüm bu kazanılmış düşünceye dayalı tekniklerin yanında yeniden geçmişe dönüş olacaktır. Bu dönüş, yeninin içine yerleştirilmiş bir geleneksel tavır içinde barındırdığı Modern sonrası dönemin de başlangıcıdır.

### **1.2.7. Türlerarası ve Metinlerarası İroni**

Parodi, Pastiş ve Üst-kurmaca

Modern sonrası dönemde metin yazarları yazarın ölümünü sağlayarak sadece gerçek 'yapıt-esere' yönelmiştir. Bu dönem, yapıtın-eserin artık kendi içerisinde değil, diğer yapıtlar-eserler arasında kurulan ilişkilerle yeniden değerlendirildiği dönemdir. İroni, artık 'türlerarasılık' ve 'metinlerarasılık' gibi kavramlarla; döneminde yazılmış farklı tür ve alandaki metinlerin arasında kurulan ilişkiyle sağlanmaktadır. İki ya da daha çok metnin arasında gerçekleşen bir tür bilgi geçişi olarak da tanımlanabilir.

“Bir yazar başka bir yazarın metninden parçaları kendi metninin bağlamında kaynaştırarak yeniden yazar. Her söylemin başka bir söylemi yinelediğini, her yazınsal metnin daha önce yazılmış olan metinlerden ayrı olarak yazılamayacağını, her metnin açık ya da kapalı bir biçimde önceki metinlerden, yazınsal gelenekten izler taşıdığını savunan yeni eleştiri yanlıları onun ‘alıntısız’ özelliğini göstermeye uğraşmışlardır. Hepsinde metnin bir alıntılar toplamı olduğunu, her metnin eski metinlerden aldığı parçaları yeni bir bütün içerisinde bir araya getirildiğini ileri sürmüşlerdir. Metinlerarası’nda, her metnin kendinden önce yazılmış öteki metinlerin alanında yer aldığı, hiçbir metnin eski metinlerden tümüyle bağımsız olamayacağı düşüncesi öne çıkarılmıştır. Bu bağlamda, her yapıt bir metinlerarasıdır. La Bruyere’in söylediği gibi, ‘Her şey daha önce söylenmiştir’, ‘Yedibin yıldır insanlar vardılar ve düşünmektedirler’. Yazın hep aynı içeriğin yenilenmesinden başka bir şey değildir” (<http://serinselvi.com.13.06.2009>).

Metinlerarasılıkta kullanılan ‘alıntılama’ teknikleri; ‘parodi’, ‘pastiş’, ve ‘üst-kurmaca’ gibi kavramları ortaya çıkarmış ve ironinin yazma biçimine dönüşmesini sağlamıştır. İroninin bu dönemde algılanabilmesi artık ‘bilme’ kavramında da biçim değişikliğine uğramıştır. Metnin doğrudan anlatımının dışında, var olan metnin ironisinin algılanabilmesi için gönderme yapılan öteki eserlerin/metinlerin de bilinmesini gerektirmektedir.

“Metinlerarasılık, her şeyin daha önce söylenmiş olduğu düşüncesinden yola çıkar. Bu düşüncenin temelinde de Bakhtin’in diyaloji kavramı yatmaktadır. Metinlerarası, sonsuz bir metin alanını kapsar. Buna göre, metin 'bütünüyle alıntılar, göndergeler, yansılarla örülmüştür: önceki ya da çağdaş ekinsel diller baştan sona geniş bir ‘stereofoni’ içerisinde onu geçerler’. (Barthes) Riffaterre bu tanıma okurun algısının önemli olduğu düşüncesini ekler. Buna göre, “metinlerarası, okurun kendisinden önce ya da sonra gelen bir yapıtla başka yapıtlar arasındaki ilişkileri algılamasıdır.” (Riffaterre) Okur bunu dilbilgisel aykırılıkları takip etmek suretiyle yapacaktır. Jenny, metinlerarası pratiğine metnin başka bir metne yerleşme biçimlerini sınıflayarak katkıda bulunur. Bu yerleşme biçimleri; düzdeğişmeceli yerdeşlik, eğretisel yerdeşlik, yerdeş olmayan montaj, sesbenzeşimi, eksilti, genişletme, abartma, sıra değiştirme, sözcük durumunun değiştirilmesi, nitelemenin değiştirilmesi, dramatik durumun değiştirilmesi, simgesel değerlerin değiştirilmesi, anlam düzeyinin değiştirilmesidir (bu biçimlere dair ayrıntılar için bkz. Aktulum) (<http://0derece.org.23.08.2009>).

Parodi terminolojisi incelenirken karşılaşılan isimler Gerard Genette’in, Linda Hutcheon ve onların temel aldığı Mihael Bakhtin’in görüşleri, kavramı tanımlamaktadır. Genette, Palimpsest (1982) adlı yapıtında değişik parodi türlerini sınıflandırmaya girişir.

“Parodinin, travesti (travesty), pastiş (pastiche), transpozisyon (transposition) gibi akraba türlerle bağlantısını ayrıntılı bir biçimde göstermeye çalışan yazarın kuramında bizi en çok ilgilendiren husus, parodinin bir ‘üst-metin’ (hypertext) ile bir ‘alt-metin’den (hypotext) oluşan bir tür olarak temsil edilmesidir. ‘Alt-metin’ parodinin konu edindiği orijinal metni gösterirken, ‘üst-metin’, alt-metnin maruz kaldığı değişiklikleri ifade eder(...) Buna göre, parodinin alt ve üst metinleri arasında ‘oyunlu’ bir ilişki vardır. Söz konusu ‘oyunlu ilişki’nin mevcut olup olmaması, parodi ile ‘akrabası’ olan edebi türler arasındaki farklılıkların da bir cephesini oluşturur. Örneğin akraba bir tür olan ‘travesti’, oyun unsurundan çok, eleştiriye yani ‘satir’i bünyesinde barındırdığı için parodiden farklılık gösterir. Buna karşılık, ‘pastiş’, parodiden alt-metnin ‘dönüştürülmesi’ (transformation) yerine ‘taklit edilmesi’yle (imitation) ayrılmaktadır”(Cebeci, 2008:83/84).

‘Taklit’ parodik türlerin uygulamada ana tekniklerinden biridir ve daha çok üslupla ilgilidir. Parodi’de taklit ile yeniden yazılan metin; oyunsal, gülünç ve eleştirel bir hal aldığında Pastiş’den ayrılmaktadır. Pastiş ise parodiden farklı olarak eleştirel bir amaç taşımayabilir. Alt-metin olarak taklit ettiği metin yazarının üslubunu benimseyerek kendi metnine uyarlaması olarak tanımlanabilir. İki yöntemin farkını Frederic Jameson şöyle yazar;

“Pastiche de parodi gibi kendine özgü ya da benzersiz ‘nev-i şahsına münasır’ bir üslup, lenguistik bir mask, ölü bir dilde yapılan konuşmadır. Ancak pastiche’te parodinin gizli amaçları yoktur, alaycı güdülerini kopartılmıştır, gülme duygusundan ve geçici bir süre için kullandığımız anormal bir dilin altında sağlıklı bir dilbilgisel normalliğin hala varolduğu konusunda herhangi bir kamdan yoksun, nötr bir uygulamadır” (<http://0derece.org.23.08.2009>).

Metinlerarasılığın sadece alıntılarının saptanması ve yeniden yazılması olarak algılanması kavramı olumsuzlamaktadır.

“İroninin kurbanı artık bizzat bitimsiz edebiyat eserleri sergenidir. İronik hiyerarşinin alt basamağında duran edebiyatın kendisidir. Bir diğer ifadeyle ironi de farkındalığın yöneldiği yere yönelir. Bir yazma tekniği olarak ironi yaratan anlatım, metnin içindeki işleviyle kurguya dair bir unsurdur. Bir diğer deyişle, ironi, kurgusal bir unsur olarak belirir; ancak teknik olarak ele almamayacak kadar kurgunun niyetine sızmıştır. Metinlerarası stratejinin bütün teknikleri ironi yaratır. Hatta bu tekniklerin başarısı ironi yaratma hüneriyle bile ölçülebilir. İroniye artık özgünlüğün ironisi, dehanın ironisi, yazarın ironisi, edebiyatın yeniden üretim olarak algılanması nedeniyle edebiyatın ironisi denebilir. Bir başka ifadeyle, metne ve diğer edebi bütünselliklere bir saldırı ve parçalama etkisi ironiktir” (<http://0derece.org.23.08.2009>).

Oysaki bir alıntının yapılabilmesi için geniş tarihsel bir araştırma, o metne ait tüm verilerin toplanması, alıntı yapılacak metnin ilk anlamının araştırılması ile işe başlanır. Tüm bu araştırma sürecinden sonra yeni anlam dönüştürmesi yapılarak metin yapılandırılır.

“Belli bir geleneğin içerisinde yer alan ve belli bir sayıda kaynaklara başvuran bir yapıtın, bu gelenek içerisinde nasıl yer aldığı ve kaynakları nasıl kullandığı çözümlendikten sonra, bir çağa özgü ortak değerler toplamı metinlerarası göndergenin yeniden nasıl okunması gerektiği konusunda okuru yönlendirir, onun aldığı yeni anlamların daha iyi açığa çıkarılmalarına katkıdabulunur” (<http://serinselvi.com>.13.06.2009).

Tiyatroda modern sonrası ironi kullanımını inceleyen, metinlerarasılığı sağlayan parodi ve pastiş kadar öneme sahip diğer bir kavram üst-kurmacadır. “Mark Currie’ye göre üst-kurmaca ‘bir sınır söylemi, yazın ile eleştiri arasındaki sınırdaki konumlanan ve bu sınırın kendisini yazma nesnesine dönüştüren söylemdir.’ Yazarın ontolojisi değil metnin ontolojisi söz konusudur. Okuyucunun konumu da artık değişmiştir” (<http://0derece.org>.23.08.2009).

Üstkurmaca, yazarın kendi yapıtını oluştururken bilinçli ve sistemli stratejisine sahip kapsamlı kurmaca edebiyatını kapsar.

“Üstkurmaca, kendi yapıtı niteliğine bilinçli ve sistemli bir şekilde dikkati çeken kurmaca edebiyatını kapsar. Kapsamlı bir edebi stratejidir. Geleneksel edebiyatın dış dünyayı yansıtmaya anlayışı modern edebiyatın getirdiği yeni estetik anlayışıyla ciddi biçimde değişikliğe uğramıştı. Modern yazarın bakışı kendi iç dünyasına yönelmişti. Yirminci yüzyılın ilk yarısı biterken ise bakış anlatımın kendisine yönelir. Üstkurmaca edebiyatı, dış gerçekliklerin üretimiyle veya yansıtılmasıyla değil, üretilmiş ve kalıcı olma iddiası olmayan yapılarla ve bunların yeniden üretilmesiyle ilgilidir. Üstkurmaca en azından bir boyutuyla postmoderne has değildir. 19. yüzyıl romanlarında da yer yer dil ve edebiyat konuları işlenmiştir; ancak postmodern döneme has sayılan üstkurmaca özbilince sahiptir ve ironi yaratır. Üstkurmaca edebiyat eserinde anlatıcılar metnin düzenlenişi ile yakından ilgilidir. Anlatıcı sık sık kendisinin bir kurgu olduğunu ve asıl yazarın varlığını hatırlatır. Zaman zaman okura seslenilerek okurun varlığı da kurgunun bir parçası olarak eserin oluş sürecine dahil edilir” (<http://0derece.org>.23.08.2009).



Üstkurmacada strateji oluşmasını sağlayan en önemli unsur ‘özünderimsellik(ing.Self referentiality) özelliğinin varlığıdır. Özünderimsellik ile metnin kendi içerisine yönelik oluşturduğu kurgusal bir farkındalık yaratır.

“Özne ve nesne çakışmasıdır. Edebi teknikler aracılığıyla farkındalık vurgulanır veya ima edilir. Anlatı içinde anlatı tekniğiyle bu farkındalık vurgulanabilir. Bu vurgulama, içteki anlatının dış anlatıyı yapı ve anlam olarak belirginleştirilmesi ile gerçekleştirilir. Ayrıca anlatı içinde ritmik olarak tekrarlanmayı anıştıran geri dönüşler, anımsamalar, simgesel déjà vu’lar gibi biçimsel unsurların ve iç içeliği simgeleyen paralel aynalar gibi nesnelerin oluşu da özünderimsellik niteliğini pekiştirir. Özünderimsellik işlev olarak, temsile ve okuyucuya yönelik konvansiyonları yıkmaya yöneliktir” (<http://0derece.org.23.08.2009>).

Yirminci yüzyılın yazınsal bir stratejik aracı olan üst-kurmaca, yazınsal metinlerin incelemesini yaparken sistem içinde konumlanmış o döneme ait tüm metinlerin incelenmesi ve ayrıca metinlerarasılığı sağlayan parodi gibi araçların nedenselliğini sistem haline getirmesiyle yeni metinlerin oluşumunu sağlayan stratejik bir yapıya dönüşmüştür. Brian Stonehill’in metinlerin anlatım, biçim, yapı, kişileştirme ve temalar açısından irdeleyerek şöyle sıralar;

“Metinlerin anlatımlarına ilişkin olarak;

- Anlatıcının metnin düzenlenişiyile belirgin biçimde ilgilenmesi.
- Birbirini takip eden anlatıcıların ardında kontrollü bir biçimde asıl yazarın anımsatılması.
- Okura, okur kimliğiyle doğrudan seslenilmesi.
- Metinsel öz gönderimin, diğer bütün bunu sağlayan niteliklerin yanı sıra, kitabın kitap olduğuna ilişkin anımsatmalarla yaratılması.
- Yabancılaştırma efektine başvurulması; yani, karakterlerin ve eylemlerin kasıtlı olarak ikna edici olmayan yollarla sunulması.
- Okurun görselleştirmesini engelleyen betimler
- Bakış açısının ya da odağın belirgin biçimde yön değiştirmesi
- Sahneler arasında beklenmedik dönüşümlerin yaratılması
- Çelişmeler ve yanlış sahneler
- Kronolojik ardılığın sayılamayacak denli sıklıkla kesintiye uğratılması

Biçime ilişkin olarak

- Göze çarparak yoğunlukta yapay biçimler, yapay dil kullanımı
- Birbiriyle bağdaşmayan biçim ve anlamların bir arada kullanılması

- Dilsel anlaşmazlık
- “Parabasis”, “iki konuşma ya da yazma kodu arasındaki süreksizliğin aniden su yüzüne çıkarılması”
- Söz oyunlarının, evirmecelerin (anagram), büyüü sözlerin kullanıldığı çok anlamlı, çok katmanlı dil kullanımı

Yapıya ilişkin olarak;

- Yapay yazın biçimlerini ön plana geçirmek için olay örgüsünün ikinci plana atılması
- Mises-en-abyme (anlatı içinde anlatı)
- İç anlatının dış anlatıyı anlam ve yapı düzeyinde öne çıkarması

Kişileştirmeye ilişkin olarak;

- Karakterlerin insani özelliklerinden ayrılması
- Kurmaca kimliklerinin farkında olan, kendilerini yaratan yazara seslenen karakterler
- Parodi ve satiri yaratmada kullanılan doppelgängerler (ikiz karakterleri)
- Grotesk ve komik isimler

Temaya ilişkin olarak;

- Kurgu ve gerçek ilişkisini tematik olarak ele alma
- Yazınsal doğalcılık geleneğine ve uzlaşımına karşı belirgin ve kasıtlı direnç gösterme
- Metnin yazınsal eleştirisini metne dahil etme
- Öz-parodi
- Paradoks
- Öz-gönderimin, fiziksel gereçlerle (birbirini yansıtan aynalar, eşmerkezli halkalar vb.) ve karakterlerin davranışlarıyla (ensest, masturbasyon, uzak ve yakın geçmişin sürekli tekrarı vb.) ile yansıtılması.
- Ölümün hem yanılısamayı yok eden, hem de kurmacayı yaratan niteliğiyle sunulması
- Kurmacanın kendine yeten bir oyun olduğunun ima edilmesi
- Düş gücünün özgürlüğünün gerçekliğin inatçı varlığına karşı yüceltilmesi
- Gerçeklik yanılısamayı kırarken ironik biçimde gerçeğin temsiline ulaşılması”

(Güçbilmez, 2005:175/176/177).

Tüm bu bilgilerin açık halde verilmesi, üst-kurmacanın niteliklerinin belirlenmesi, Modern Sonrası dönemde ironik metin yazarı Tom Stoppard’ın oyun metinlerinde üst kurmacadan faydalanmış olması bakımından oldukça önemlidir.

## II. BÖLÜM

### TOM STOPPARD'IN OYUNLARINDA İRONİ KAVRAMI

#### II.1. Tom Stoppard İronisi

Tom Stoppard, ikinci dünya savaşından sonra İngiltere’de ‘Savaş sonrası oyun yazarı’ olarak bilinen yazarlar arasında önemli bir yere sahiptir. Stoppard’ın oyun metinleri gerekli araştırmalar ile ortaya çıkan bilgi ve gözlemler üzerinden gelişen yöntemlerin kullanılmasıyla oluşmuştur. O’nun metinleri, hem yaşamın içerisinde var olan birbirinden farklı konuları ele alması bakımından, hem de gerçeğin tartışma konusu yapılmış olması bakımından dikkat çekicidir. Stoppard; “Bir doğru her zaman iki yarı doğrunun birleşimidir ve ona asla ulaşamazsınız, çünkü her zaman söylenecek daha fazla şey vardır” (Takkaç; 2008:12) düşüncesiyle metinlerini oluşturmuş ve toplum içinde varlık gösteren gerçeklerin sorgulanmasını sağlamıştır. Stoppard sorgusunu, insan kavramı üzerinden hayatın geneline yayarak ‘insanı’ dolayısıyla ‘toplumu’ metinlerinin temel ögesi olarak işlemiştir.

Modern sonrası dönemde ‘metinlerarasılık’, ‘anlatımsallık’ ve ‘türlerarasılık’ gibi kavramların ortaya çıkardığı yöntemler (parodi, pastiş ve üstkurmaca gibi), Tom Stoppard’ın kendi ironisini kurgulamasına olanak tanımaktadır. Bu bağlamda Stoppard’ın oyun metinlerindeki ‘ironi’yi algılayabilmek, tek bir metne bağlı kalmadan, metni kapsayan diğer metinlerin de okunmasını gerektirir. Çünkü O’nun oyun metinleri, kendinden önce yazılmış oyun metinlerini de kapsamaktadır. Bu durum, birbirine bağlı yazın metinlerini ortaya çıkarır ki; artık metnin doğrudan verdiği anlam yetmemekte, alt metni anlayabilmek için gerekli okumaların yapılmasını şart koşmaktadır.

Tom Stoppard’ın metinlerinin temel özelliği, yazarları belli olan oyun metinlerini tarihselliğinden çıkararak ‘yeniden yazma’ tekniği ile oluşturduğu metnin,

okunduđu dönem kořullarında da yařanabilir/yorumlanabilir olmasıdır. Bu temel özelliđi, modern sonrası yazınbilimde geliřen parodi, pastiř, üstkurmaca gibi yöntemleri oyun metinlerine dönüřtürdüđu bařarılı kurgusu üzerinden kavramak olasıdır.

Stoppard, oyun metinlerindeki ironisini, tarihselliđin içinden ironiyi en belirgin kullanan yazarların geliřtirdiđi yöntemlerden etkilenerek oluřturmuřtur. Örneđin; Sophokles'in oyun metinlerinde ironiyi ortaya çıkarma yöntemi olan 'yazgı'; Stoppard ironisinin en temel dayanaklarından. Stoppard; Sophokles'in 'oyun kiřilerine yüklediđi yazgıyı ve yazgının deđiřtirilememesi' düşüncesini kendi oyun metinlerine tařımıř ve kurgulamıřtır. Onun oyun metinlerinde oyun kiřileri, yazgılarını bilmezler; ama oyun içerisinde kısıtlı verilen bilgilerle fikir yürüterek, edindikleri sonuç ile oyun sonunda yazarın onlara yüklediđi yazgılarının karřıtlıđı 'Stoppard ironisini' oluřturmaktadır. Stoppard önceden yazgısı belirlenmiř oyun metinlerini yeniden kurgulayarak, oyun kiřilerinin yazgısını deđiřtirmeden, ama yařanabilecek olayları deđiřtirerek, oyun kiřilerine yařam olanađı tanır. Sophokles'in oyun metinlerinde ironiyi ortaya çıkartan çifte anlam, Stoppard'ın oyun metinlerinde de etkin bir öneme sahiptir. Bu durumu Stoppard şöyle tanımlar;

"Bir řeyi savunan iki sestem oluřan oyunlar yazma eđilimindeyim. Dođal olarak ve açıkça bu iki ses de benim iki ayrı yönümü temsil eder. Ve bu iki sonsuz tartıřmadır. Bir sesin son cümleyi söyleyeceđini beklemiyorum. Beni ilgilendirdiđi kadarıyla bu oyunlarıma yansiyarak sürüp giden bir süreç"(Stoppard, 2000:18).

Tom Stoppard oyun metinlerinde geçmiře dönerek, tarih üzerinde yazgısı yazılmıř oyun kiřilerine imkânsız bir hayat sunar. Bu durum, bir daha yařanması mümkün olmayan ama yařanabilir kılındıđı için ironi'de konumlanır. "Çünkü zaman, mekânın tersine kendisine dönülemeyendir. Geri getirilemezlik özelliđi nedeniyle geçmiř zaman, olanaksızlıđına rađmen sanatla olanaklı kılınmanın ironik karřıtlıđından beslenir"

(Güçbilmez,2005:194). Bu zamansal geri dönüşümün yarattığı ironi, ‘nostaljik ironi’ olarak tanımlanmaktadır.

İroninin tarihinde varlık gösteren ‘yazgı’; modern sonrası dönemin yazarı olan Tom Stoppard’ın oyun metinlerinde tarihin her dönemindeki etkisiyle varlık gösterir. Romantik dönem ironisinin gerçekliği ve gerçekliğin sorgulanması ile ortaya çıkan ‘yanılsama’, Stoppard metinlerine de kendi kurgusunu yaratma olanağı tanır. Romantik dönem sanatçısı;

“ [...] kendi yarattığı kurgusal dünya içinde hem yaratımın mutluluğunu yaşar, hem de kendi yaratımının gerçekdışılığına ilişkin bilgisiyle, yaratımının her zaman oluş halinde kalmaya ve bu açıdan bakıldığında kendisinin de ebedi başarısızlığa mahkum olduğunun bilincine varır. İşte bu bilinç noktasının ifade aracı Romantik İroni’dir” (Güçbilmez, 2005:197).

Romantik dönem sanatçısının kendi kurgusunu yaratma çabası, o dönem oyunlarına gerçek-yanılsama ayrımının yapılamaması ve sorgulanması biçiminde yansır. Bu dönemle izleyici/okur, oyun üzerinden başladığı sorgulamayı kendi yaşamı üzerinden devam ettirir. Tom Stoppard’ı romantik dönemden etkileyen başka bir unsur, ‘oluş halinde bir sanat eseri’nin oyun metinlerinde varlık göstermesidir. Stoppard,

“[...] oyun metninin, oyun metni olduğuna ilişkin bilgiyi kodlayan metadramatik kurgu tekniğidir. Bu kurgu, temelde, ‘oyun içinde oyun’ ve ‘oyun içinde rol’ ve ‘provanın dramatize edilmesi’ gibi tekniklere başvurarak, Pirandello ve Genet tiyatrolarının temel ironisi tekniklerinden yararlanan ve Stoppard tiyatrosunda özellikle Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler, Dogg’s Hamlet, Cahoot’s Macbeth, Gerçek Şey, Travestiler; The Real Inspector Hound (Asıl Müfettiş Hound) ve After Magritte (Magritte’den Sonra) ile örneklendirilebilecek bir yapısal ironi tekniğine dönüşmüştür” (Güçbilmez, 2005:183).

Stoppard tiyatrosunda ironinin oluşmasını sağlayan bu tekniklerle oyuna bitmemişlik hissi verilir ve oyuna hazırlanma sürecinin gizini izleyicisiyle paylaşarak, ironik bir oluşumun gerçekleşmesi sağlanır. Böylece izleyici de aktif bir şekilde oyunun bir parçası olur. “Dolayısıyla, söz konusu teknik, bir anlamda daha naif ve daha ‘amatörce’ bir yaşantıyı, teknik ve profesyonel bir oluşumun içinde kullanarak, bu oluşuma ait

yanılsamayı kırıp eleştirel bir mesafe kazandırır; ironi de bu eleştirel uzaklığın temel ölçütü olarak varolur” (Güçbilmez, 2005:204).

Modern sonrası dönemde biçim değiştirmiş olan ‘ironi’ alıntı yapılan metinlerin de ironik olması bakımından Stoppard tiyatrosunda ironinin ironisine dönüşmektedir. “Üstelik bu türden oyunlarda hem oyun kişileri kurgusal niteliklerinin farkında oldukları için, hem de bağlı buldukları metinlerin geleneksel ironiyle kuşatılmış olması nedeniyle modern sonrasında ironi, kimi zaman Stoppard’ın oyunlarında olduğu gibi ironinin ironisine dönüşür ” (Güçbilmez, 2005:182).

Stoppard oyun metinlerini kurgularken, geleneksel ironiyi oluşturan en önemli tiyatro yazarı Shakespeare’in oyun metinlerinden de etkilenmiştir. Stoppard, Shakespeare’in metinlerini ‘temel yapısına bağlı kalarak’ yeniden yorumlamış ve kendi kurgusal tekniği ile yeni metinler oluşturmuştur.

Tom Stoppard’ın tiyatrosunda ‘ironi’ birbirini bütünleyen farklı tekniklerin bir aradalığından beslenir. Bu tekniklerden biri ‘uzun anlatıların oyun metnindeki varlığıdır’. Bu durum doğrudan izleyiciyi hedefler ve izleyicide yorum oluşmasını sağlayarak eleştirisini ortaya çıkarır. “[...] modern sonrasında parabasisle aynı işlevi üstlenerek oyun metinlerinin bütünlüğünü parçalayan uzun anlatılar kullanmaktadır” (Güçbilmez, 2005:183). Bu uzun anlatılar ironinin, hem metnin içinde hem de dışında varlık göstermesini sağlar.

Stoppard kendi oyun metinlerinde ironiyi hayatın içerisinden çıkarıp oyunlarında geniş bir alana yayar. İnsanın değerlerine yönelik biriktirdikleri, oyun metinlerindeki kişilerin karakterlerini belirler. Çünkü Stoppard; “içinde bulunduğu çağın temsil krizini yansıtmakta, ondan beslenmektedir”(Güçbilmez,2005:305). Aynı zamanda Stoppard, oyun kişilerinin karakterleri hakkında bilgiyi, oyunun içinde sözcüklere ironik

biçimde yüklemektedir. Oyun içindeki sözcüklerin görevi, hem söz ironisini yakalatmak hem de oyun kişilerinin seyirciye yakınlığı-uzaklığı ile gerçeği ve yanılışmasını yaratarak dramatik ironinin yolunu açmaktır.

Seyircinin gerçeği sorgulaması ve aramasını sağlayan Stoppard'ın sayılabilecek tekniklerinden bir diğeri; oyun metinlerinde ironiyi önemli dönüştürme aracı olarak kullanan Brecht'in 'yabancılaştırma' tekniğidir. Bu teknik, aynı zamanda Beckett'in Absurd Tiyatro ile ortaya çıkardığı bir teknik türüdür. Beckett'in sahne içindeki boşluk duygusu ile içerisinde birbirinden kopuk sahneler yaratması, izleyiciye 'verilen ipuçlarını çözme keyfi' bırakmaktadır. İzleyicinin/okurun oyuna aktif katılımı, Beckett oyunlarında olduğu gibi Stoppard tiyatrosunda da aktif halde oyunun içinde var edilir.

“[...] Stoppard tiyatrosu anlam yaratmada ve okuru/izleyicisi ile kurduğu ilişkide Brecht'in yabancılaştırma tekniğinden neredeyse bütün metinlerinde yararlanmış ancak izleyici/okurundan Brecht'in diyalektik tiyatrosunun beklediği gibi bir dönüşüm beklememiştir. Beckett'in ironi yaratmakta kullandığı araçlardan yararlanmış ancak izleyici/okura Beckett tiyatrosunda olduğu gibi yardım çağrısıyla gitmemiş, ironiyi radikalleştirerek, izleyiciyi de kapsamasını sağlamıştır” (Güçbilmez, 2005:185).

Stoppard; Absurd tiyatronun oyun metinlerinin parodisini çıkarmış ve kendi oyun metinlerinde kurgulamıştır. Ancak Absurd tiyatronun sözcüklerin anlamsızlığı üzerinden 'dili' olumsuzlamasını kendi tiyatrosunun içine sokmamıştır. Stoppard'ın oyun kişileri, kendi yazgılarını bilmeyen ama oyun içerisinde ipuçları verildiği halde sınırlı bir şekilde düşünebilen ve söz dizeleriyle konuşarak oyunda varlık gösteren kişilerdir. Başka bir deyişle; oyun kişileri, konuşarak oyunda var olur. Bu bağlamda 'dil' Stoppard tiyatrosunun vazgeçilmez ögesidir. İroni'nin dil üzerindeki üstün etkisini Umberto Eco şöyle tanımlamaktadır;

“İroni belirsiz bir söz oyunudur çünkü daha ilk anda dilin ötesine geçer. [...] İroninin varlığını anlamaksa, dilin bilinmesiyle ilgili bir sorun değildir. Bu, metnin ve metnin-dışının sınırında yer alan bir söz oyunudur. Dil kuralları arasına dünya ile ilgili bilgilerin katılmasını ve konuşmacı ile alıcı arasında da, dünyanın öz-niteliği konusunda bir anlaşmanın bulunması

gerekir.[...] İroni, belirtilerini tanıyabilen bir toplumda, dilin zaferi haline gelebilir” (Güçbilmez, 2005:187).

Stoppard’ın oyunları ‘söz ironisi’ne dayandırılarak kurgulandığı için onun oyun metinlerindeki ironik dil, hem gösteren hem de gösterilen canlı bir varlık gibidir. Bu, özellikle Oscar Wilde’ın oyun metinlerinde kullandığı izleyiciyi düşünsel anlamda etkileyen ‘ironik dil’ ile benzerlik göstermektedir. Stoppard’ı dile özgü etkileyen kendi dil ironisinin oluşturmasını sağlayan bir anlamda da Oscar Wilde’ın oyun metinleridir.

Tom Stoppard’ın 19.yy oyun yazarı Oscar Wilde’i iyi özümlediği, onu çok iyi bilmesi ve ‘De Profundis’ kitabının önsözünde Ros ve Guil’un yaşamını sorguladığı bölümü es geçmemesinden anlaşılmaktadır.

“Tiyatro tarihinde, Shakespeare’in Rosencrantz ve Guildenstern tiplmelerinden, sanat açısından daha eşsiz, gözlem inceliği açısından daha anlamlı bir şey olduğunu sanmıyorum.(...) Hamlet için delilik, yalnızca zayıflığını saklayan bir maskedir.(...) Kendi eylemlerinin casusu olur, kendi sözlerini dinledikçe sözcükler, sözcükler, sözcükler’den öteye gitmediğini bilir, kendi tarihinin kahramanı olmaya çalışacağına kendi trajedisinin seyircisi olmaya bakar. (...) Guildenstern ve Rosencrantz tüm bunlardan bir şey anlamazlar. Başlarını eğer, yılışır, gülümserler, birinin dediğini öteki daha iğrenç bir biçimde yineler. (...) Hamlet’in sırrının o kadar yakınında, ama ondan bir o kadar habersizdirler.(...) Oyunun sonuna doğru, başkası için kurnazca kurulmuş kurnazca bir kapana kısıp şiddet dolu, ani bir ölüme kurban gittikleri ya da gidebilecekleri ima edilir. (...) Ama Guildenstern ve Rosencrantz, Angelo ve Tartuffe kadar ölümsüzdürler ve onların yanında yer almaları gerekir.(...) Onları kınamak, değer bilmezlik olur. Onlar yalnızca kendi dünyalarının dışındadırlar; hepsi bu” (Wilde; 1989:148/149/150).

Tom Stoppard bir çok yazardan etkilenmiştir ve onların ironi yaratma biçimlerinin özelliklerini harmanlayarak kendi metinlerine uyarlamıştır. Bu yazarların arasında Bernard Show da vardır. O’nun sürekli tartışan ve tartışmayı güçlü bilgilerle destekleyen oyun kişileri, Stoppard tiyatrosunda da varlık gösterir. Stoppard’ın metinlerinde tartışmalar, farklı bakış açılarından ele alınarak kurgulanmıştır. Bu durum, izleyiciyi/okuru kimin haklı olduğu konusunda sonuca vardırmamakta ve belirsizlik üzerinde çelişkiyi oluşturarak ironinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Stoppard’ın oyun



metinlerinde varlık gösteren ironi ‘düşüncenin taraf bulamadığı’ ve bir sonuca bağlanmayan sözün bitemediği bir ironidir.

Tom Stoppard’ın oyun metinlerindeki dili, yalnızca kendinden önceki yazarların ironiyi besleyen kurgularından etkilenerek var olmamıştır. Öncelikle Tom Stoppard’ın bilgisi, kültürü, yaşamın hangi yanında durduğu, hayatı anlamlandırması, gözlemleri ve bunların hepsini ironiyle birleştirmesi gibi özellikleri Tom Stoppard’ın kendine özgü dilinin oluşmasını sağlamıştır. O’nun oyunları zekâ ile kurgulanarak oluşturulmuş ironi metinleridir. Hem söz hem de dramatik ironiyi yapısında barındırması, oyunlarına karmaşık bir yapı yüklemekte ve oyunun içindeki ipuçlarıyla tüm oyunu algılamak, izleyiciye düşmektedir. Oyun hayatın bir parçası haline gelerek, ‘hangisinin daha gerçek olduğu’ üzerinde kuşku yaratır.

Stoppard’ın oyunlarında komedi, söz oyunları ile kelimelere dökerek yansıtılır. Bu durum, O’nun oyunlarında üstün bir zekâ göstergesi olarak varlık gösterir. Stoppard hemen hemen bütün oyunlarında toplumsal olaylarla ilgilenmiş, oyunlarında insanı merkez almış ve yine insanın kendisine yönelik farkındalığını sağlayarak gelecekteki düşüncelerin yolunu açmıştır. Bu da Stoppard’ın, modern sonrası teknikleri stratejik olarak oyunlarına dönüştürerek elde ettiği bir başarıdır. Stoppard metinlerinin izleyicisini kapsayabilmesi için oyunun doğru okunması gerekmektedir. Burada yalnızca metin gibi gözüken oyun, aslında birçok metnin birlikteliğinden oluşmuştur. Bu durum, iki türlü izleyici/okur grubunu oluşturur. İlki, metni yalnızca metin üzerinden alımlayan ve dolduramayacağı boşlukları edinen grup, ikincisi; yalnızca metin üzerine konumlanmış diğer alt metinlerin okumalarını yapabilen ve böylece ortaya çıkan ironiyi alımlayan gruptur. Stoppard oyunlarının izleyicisi/okuru, oyun içerisinde kendisine verilen sınırlı ipuçlarını toplayarak oyunu yorumlayabilmesi ve kendi kendine çözümler üretebilmesi için alt metinleri de bilmek

durumundadır. Stoppard oyunlarındaki ‘ironi’, yalnızca bu durumda metinler üzerinden anlam kazanır.

Tüm bu teknik bilgiler doğrultusunda Stoppard’ın yazdığı dört oyun metni üzerinden ironi incelenebilir. Shakespeare’in Hamlet’inden yeniden yorumlanıp dönüştürülen ‘Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler’ adlı oyunu ile Oscar Wilde’in ‘The Importance of Being Earnest’ (Dürüst Olmanın Önemi) adlı oyununu farklı tarihlerin biraradalığına dönüştüren ‘Travestiler’, hayatın genel ironi içerisinden çekip alınan ‘Gerçek Şey’ ve İngiliz polisiye romanlarına öykünerek oluşturulmuş ‘Gerçek Müfettiş Hound’ adlı oyunları, Stoppard’ın ironi’ye kattığı anlam ve anlam biçimlerinin dönüştürülmüş örnekleri olarak incelenebilir.

### **II.1.1. Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler**

Tom Stoppard’ın 1966 yılında İngiliz tiyatrosunun durağan döneminden sonra dikkatleri üzerine çekmeyi başaran ilk oyunu ‘Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler’ oyunudur. Bu oyun, Shakespeare tarafından yazılmış ‘Hamlet’ metninin paradosidir. Stoppard, oyun metnini Hamlet’in oyun kişileri olan Rosencrantz ve Guildenstern üzerinden kurgulamıştır. Hamlet metninde kendilerine verilen sınırlı yaşam içinde var olup, sonra da ölüm ile oyundan yok olan bu oyun kişileri, Tom Stoppard’ın oyun metninin ana karakterleridir. Stoppard, bu oyun metninde Rosencrantz ve Guildenstern yazgısını sorgulayarak metnin gerçek karakteri yapar ve onlara yazılmamış yaşamlarını bahşeder.

‘Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler’ oyunu, Hamlet metninin orijinaline bağlı kalınarak oluşturulmuş bir oyun metnidir. Ros ve Guil ‘Hamlet’ oyununda iki önemsiz oyun kişileri iken; Stoppard tiyatrosunda hayat, oyun, ölüm, yazgı, gibi kavramları sorgulayan oyun kişilerine dönüşürler. Stoppard bu oyunda, gerçek yaşam

içerisinde insanların ölene kadar sordukları soruların tam yanıtlarını bulamaması durumunu Ros ve Guil üzerinden oyuna yansıtmaktadır. Hamlet oyun metninde Rosencrantz ve Guildenstern'in varlıkları, Hamlet'in yakın arkadaşları olmalarıyla sınırlıdır. Stoppard oyununda ise, onlara bir kişilik yüklenmiş ve kendilerini tanıma olanağı sağlanmıştır. Ros ve Guil yaşamları hakkında hiçbir bilgileri olmayan, geçmişleri bulunmayan oyun içerisinde kendileri hakkında bilgi aldıkça soru üreten oyun kişilerine dönüşürler. Ros ve Guil'in en yakın hatırladıkları an, birden uyandırılıp bilmedikleri bir yola çıkmalarıdır. Ros ve Guil içinde buldukları anlamsız boşluğu doldurmak için yazı-tura oyunu oynamaktadır. Yazı-tura oyununda 96 kere tura gelmesi ile kendileri için yazılmış yazgıyı kuşku ile beklerler. Onlar yaşamın dışında, gerçeklerden uzak, 'yabancılaşmış' bir tutum sergilerler; Shakespeare'in ve Stoppard'ın onlar için yazdığı yazğıdan bağımsız var olamazlar. Ros ve Guil'a Hamlet metnindeki oyun sırası geldiğinde 'Haydi' uyarısıyla Hamlet oyunu içerisindeki rollerine bilmeden bürünürler. Stoppard'ın sözsüz oyun içinde yansıttıkları, bir anlamda Beckett'in 'Godot'u Beklerken' oyunu içerisindeki beklemeden doğan anlamsız boşluk gibi yansıtmaktadır oyuna. Bu durum, Beckett'in Godot'yu Beklerken oyununda Estragon ve Vilademir'i anımsatmaktadır.

"RGÖ'nün [Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler] bir parçası olduğu ve kendisinin bir parçası haline getirdiği Hamlet metninin dışında Beckett'in Godot'yu Beklerken metnine de pek çok atıf vardır. Ros ve Guil, Viladimir ve Estrogon'u prototipleri olarak 'anımsarlar'. Oyunun genel atmosferinin ve varoluşa ilişkin sorular üretiliyor oluşunun yanı sıra, Ros ve Guil'in sahnede her yalnız kalışları, Beckett'in metnine bir göz kırpması gibi algılanmalıdır. [...] Viladimir ve Estragon'un hem teknik düzeyde izleyici farkındalıkları ile hem de konuşma tonları ile Ros ve Guil'in 'ataları'dırlar (Güçbilmez, 2005:246).

Tom Stoppard'ın Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler adlı oyun metnini Türkçeye kazandıran Şükran Yücel iki oyun arasındaki oyun kişilerinin yazğı farkını şöyle tanımlamaktadır:

“Didi ve Gogo’nun oynadığı kelime oyunları gibi Ros ve Guil’de soru yanıt oyunu ve yazı tura oynarlar. Godot’da her şeyin belirsizliğine karşılık Stoppard’ın oyununda önceden belirlenmişlik ve yazgı vardır. Çünkü Stoppard klasik trajedi kalıbına sadık kalmış, yazgının görevini yarı aydınlanmış bir şafak vakti gelen sarayın habercisine yüklemiştir. Godot’nun anlamı asla gelmemesinde ve gelmeyecek olmasında gizliyen Ros ve Guil’de tüm sorular yanıtlanır, olaylar gitmesi gereken yere kadar, ‘ölmesi gerekenlerin öldüğü noktaya kadar’ gider ve bu anlamda oyunun kesin bir sonu vardır . Oysa Godot’un yoktur” (Stoppard, 2000:15).

Stoppard, oyun kişilerine sahne dışında oyunu izleme olanağı tanıyarak oyun içindeki bilgilerin aktarımını sağlar. Ros ve Guil kendilerine verilen sınırlı bilgiler doğrultusunda neden orada olduklarına yönelik cevaplarını bilemedikleri sorular sorarlar. Bu sorular Hamlet oyununa yönelik sorulabilecek sorulardır ve Hamlet’in verebileceği olası yanıtları bulmaya çalışırlar.

“ Ros: Bana göre durum şu: Biz Rosencrantz ve Guildenstern, onunla birlikte büyüdük; eğerin üzerinde doğrulan bir adam tarafından uyandırıldık, çağırıldık ve geldik ve ona acı veren şeyin ne olduğunu öğrenmemiz ve onu eğlendirmemiz istendi: Örneğin bir oyun. Ama ne yazık ki, diğer başka nedenlerin yanı sıra, diğer başka etkilerin yanı sıra, Hamlet’te aşırılık bir yana, canice heyecanlar uyandıran oyun, anlayamadığımız bazı nüanslardan kaynaklanan karmaşa yüzünden yarıda kaldı. Sonuç olarak onun iyiliği için İngiltere’ye giderken ona eşlik ediyoruz (Stoppard, 2000:56/104/105).

Rosencrantz ve Guildenstern yaşadıkları ve onlara gösterilen dünyada tam bir bilgiye hakim değillerdir. Bu bilmeme durumu gösterilen ile gerçek arasındaki çelişkidendir. Bu nedenle yaşamları başkalarının biçimlendirdiği ve onlara tanınan sınırlar dahilinde düşünebilen oyun kişileri halini alırlar. Bu durum, oyun kişilerinin 1. Perdenin sonunda Hamlet metninde karşılaştıkları sahneye kadar devam eden bir süreçtir. 2. Perde de artık oluşturdukları sorulara anlam arayan Ros ve Guil ile başlar. “Oyunun ikinci perdesi doğrudan Hamlet’de, Hamlet-Rosencrantz-Guildenstern konuşmasını bölen oyuncu topluluğunun gelişiyile başlar. Bu perdenin ‘provanın dramatize edilmesi’ tekniği açısından en önemli bölümü, kuşkusuz tragedya oyuncularının Oyuncu’nun yönetiminde yaptıkları kostümlü prova sahnesidir”(Güçbilmez,2005:208). Oyun kişilerine bilgiyi vermek

amacıyla kullandığı -oyun içinde oyun- teknikleri ile Stoppard ironiyi güçlendiren yapıların oluşmasını sağlar. Böylece tiyatro oyuncularını sayesinde oyuna ‘bilgi’ akışı sağlanır. Gerçek prova sahnesi gibi oyun kesintiye uğratılarak devam eder. Bu oyuncu topluluğu, oyunun genel bilgisini aktarma görevini üstlenmiştir. Ros ve Guil’in oyun içinde izledikleri oyunda Hamlet trajedi oyuncularından ‘Gonzalonun Öldürülüşü’ oyununu oynamalarını istemiştir. Bu oyunda Hamlet’in amacı; babasının gerçek ölümünü göstermek ve kralı işlediği suçla karşı karşıya getirmektir.

“OYUNCU: Başla! ...

(Aşıklar başlarlar. Oyuncu, Ros ve Guil’e bir çırpıda özet verir)

Kardeşini öldürdükten ve dul karısına kur yaptıktan sonra-zehirci tahta çıkar! Burada, kendisini ve kraliçesini dizginlenemez ihtiraslarını dolu dizgin yaşarken görüyoruz! Kraliçenin haberi yoktur kollarında tuttuğu adamın-! (Stoppard, 2000;80).

Oyunda kral kendi gerçekleri ile karşılaşır. Bu arada Ros ve Guil’a oyun aracılığıyla verilen bu bilgi kafalarını karıştırmaktadır. Kralın onlardan istediği İngiltere kralına yazdığı mektubu ve Hamlet’i krala teslim etmeleridir. Deniz yolculuğuna çıktıklarında bir şekilde içinde buldukları durumdan şüphe duyan Ros ve Guil kendilerini neyin beklediğini de sorgulamadan edemezler. Ne ile karşılaşacakları belirsizdir. “[...]Ah neler gelecek başımıza”(Stoppard,2000;99) ifadesi korkularına işaret eder. Ros ve Guil ellerindeki mektubu bir şekilde açıp okurlar.“[...] Danimarka kralından bir emir; değişik nedenlerden dolayı, Danimarka’nın ve İngiltere’nin sağlığı gereği, bu mektubu okuduktan sonra, vakit geçirmeden, Hamlet’in kafasını kestirmem gerek-” (Stoppard,2000:103) sözleriyle Hamlet’in ölüm fermanını öğrenirler. Nereden bu duruma düştüklerini algılamakta zorluk çeken Ros ve Guil, mektubun gereğini yerine getirmeye karar verirler. Oyundaki özfarkındalıkları yapmaları gereken bir misyonları olduğudur. Guil “...bizler küçük insanlarız, meselenin girdisini çıktısını bilmiyoruz; çark içinde çark, vesaire var- alın yazısına, hatta kralların emirlerine müdahale etmek küstahlıktır. Kısacası,

bu işe bulaşmazsak, doğru yapmış oluruz”(Stoppard,2000:104). İçinde buldukları duruma karşı oluşan öz farkındalık Tom Stoppard’ı etkileyen önemli yazarlardan biri olan Oscar Wilde’in da oyunlarında kurguladığı öz farkındalıktır.

“Wilde, bilinen dizgelerle oyun yazma tekniklerini, kendi stili, entelektüel ve ironik dili ve kendine özgü mizah anlayışıyla yoğurmuş; mutlu sonuyla, yanlış anlamalar ve yanlış zamanlamalarla, karışan kimliklerle, nişanlanmalar, despot akrabalar, geciktirilen finallerle, komedy türüne özgü ve izleyici/okura son derece tanıdık gelen bütün hünerlerden aynı anda yararlanarak, oyununu, bütün bir komedy geleneğini kapsayan niteliğiyle bu gündən- en azından Stoppard’ın gözlükleriyle-bakıldığında Hamlet gibi büyük anlatıya dönüştürmüştür”.(Güçbilmez, 2005:258).

Ros ve Guil kralın emriyle Hamlet ve trajedi oyuncularını ile birlikte kendilerini bir gemide bulurlar. Aslında birçok şeyi bilmediklerini fark ettikleri an Danimarka’dan ayrılmışlardır. Bu durum onları rahatlatır; ama yine de başlarına geleceği şeylerden şüphe duymaktadırlar. Gemi korsan saldırısına uğrar ve çarpışmaya girer. Ros, Guil, Hamlet ve trajedi oyuncularını varillerin içinde saklanmaktadır. Işıklar söner ve ışıklar yeniden yakıldığında Hamlet ortadan yok olmuştur; Ros ve Guil ellerinde mektupla İngiltere’ye yol almaktadırlar. Trajedi oyuncularını aynı zamanda görevlerinin gerçeği yansıtmak olduğunu belirterek Ros ve Guil’in sorgulamalarının boşa olduğunu ve vazgeçmeleri gerektiğini de belirtir. Çünkü kaderleri bellidir. Oyun metni ölüm üzerine kurulmuştur, ölüm anlamlandırılmaya çalışılmaktadır. Ros ve Guil oyunda zaten kaderine karşı gelecek cesaret de olmayan oyun kişileridir. Ros ve Guil’in sonlarını bilen trajedi oyuncularındır ve bir şekilde mektubun açılmasını sağlayarak Ros ve Guil’in kendi ölüm fermanıyla karşılaşmalarını sağlarlar.

“ROS:Bizi haklamak istediler, değil mi? Ta başından beri. Bu kadar önemli olduğumuz kimin aklına gelirdi?

GUIL: İyi ama neden? Bütün her şey bunun için miydi? Biz kimiz ki, önemsiz ölümlerimizde o kadar şey bir araya gelsin?(Çaresizlik içinde oyuncuya)Kimiz biz?

[...]

OYUNCU: Bizim deneyimlerimizle, çoğu şey ölümle sona erer (Stoppard,2000:114).

Başkaları tarafından yönlendirilen Ros ve Guil karşı çıkmadıkları yazgılarını sorgusuz ve sualsiz kabul etmektedirler. “Stoppard, insanın yaşamının önceden belirlendiği, insanların yaşamlarında seçimler yapsalar da, akıllı bir şekilde seçim yapacak bilgiye sahip olmadıkları görüşünü vurguladığı oyunda, insanın yaptığı seçimlerin sonucunu önceden bilmemesinin onun yaşamının temel niteliği olduğunu gösterir” (Takkaç, 2007:36) düşüncesini oyunlarının geneline yaymaktadır.

Stoppard’ın amacı Hamlet oyununun kendisine müdahalede bulunmak değil; oyun kişileri olan Rosencrantz ve Guildenstern’in yazgılarına daha insancıl bir bakış açısı ile bakmak ve onlar üzerinden izleyiciye de yaşamın anlamını sorgulamaktır. Onların yazgısı Hamlet’de verilmiştir; kaderlerinde ölüm vardır. Oyun içerisinde onlar da ölümün değiştirilemeyeceği düşüncesiyle ve ölümün varlığının kabulüyle oyunda varlık gösterir. Her zaman oyun içerisinde yazgılarını değiştirilebilmesi olasılığını da beklemektedirler. Oyunu ironik kılan, gerçek yaşamda insanların öleceğini bilip ölümü kendilerine yakıştıramaması durumunun yansıtılıyor olmasıdır.

Bu oyunun önemi, Shakespeare’in başarı kazanmış bir oyunu olan Hamlet içinde yaşamış iki karakterin yeni bir oyunla yeniden kurgulanmasıdır. Tom Stoppard Ros ve Guil karakterlerini seçme nedenini şöyle açıklar:

“Onlar bir ölçüde birbirlerini seçmişlerdi. Yani, Hamlet oyunu ve Rosencrantz ve Guildenstern karakterleri benim yazdığım türden yazılabilecek tek oyun ve karakterlerdir. Bir başka oyunda görülebilecek küçük rollerden çok daha fazla bir anlama sahipler... Onlarda görülen bazı dikkat çekici şeyler var, gerçekten niçin olduğunu bilmeden öldürülürler. Hamlet’in onların Claudius’un entrikasının ortakları olduğu varsayımı bütünüyle asılsızdır. Shakespeare’in oyununda yer alma biçimlerine bakılırsa, onlara olup biten hakkında çok az şey söylenmektedir ve söylenenlerin çoğu da doğru değildir. Bu yüzden ben onları iki uşak olarak değil şaşkına döndürülen iki masum olarak görüyorum”(Takkaç, 2007: 30).

İzleyici, oyunda hem bildiği hem bilmediğini metinlerin parodisinin ironisini ararken, Stoppard’ın yorumu olan metnin ironisi ile de karşılaşmaktadır. Böylece izleyici

oyuna yönelik sorgulayıcı tavrının yanında, yoruma yönelik çözümleyici de tavrı takınır. Bu durumun bilinçli veya bilinçsiz oluşmasını sağlayan, ironiden başka bir unsur değildir.

Hamlet'in Parodisi olan ve Tom Stoppard tarafından yeniden kurgulanan Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler adlı oyun metninde 'oyun içinde oyun' 'oluş halinde sanat eseri' ve 'provanın dramatize edilmesi' teknikleriyle ironi oluşturulmuştur. Oyunda 'bilgi'nin verilme şekli, sınırı ve izleyici üzerinde yarattığı çelişkiler ile anlama yönelik ironi de oluşturulmaktadır. Stoppard tüm bu kurguyu gerçek hayatta yaşanan kendi yazgıları üzerinden sorgulama yapmayan kişilerin yansımasını Ros ve Guil'in yazgısı üzerinden gösterir. Kullandığı ironi teknikleri ve hangisi oyun hangisi gerçek çelişkisi, izleyicide düşündürücü etki yaratır. Bu teknikler oyunlarındaki karakterlerin çaresizliği üzerinden Stoppard insanoğlunu kendinin sorgulamasını sağlar. Bu çaresizlik durumu, ironi'yi gerçek yaşamdaki tanımına da ulaştırmaktadır.

### **II.1.2. Travestiler**

Travestiler, Oscar Wilde'ın Dürüst Olmanın Önemi (The Importance of Being Earnest) adlı oyununun parodisi olarak yazılmış bir oyun metnidir. Tom Stoppard tarihin farklı dönemlerinde yaşamış/yazılmış kişileri ve onların temsil ettiği düşüncelerini 'Travestiler' adlı oyunda bir araya getirmiştir. Bolşevik devrimini hazırlayan Lenin, romanda devrim yapan James Joyce ve Dadaist dönemin sanat düşüncesine yön veren Tristan Tzara, Zürih'de bir kütüphanede karşılaşırlar. Bu karşılaşmayı hayali olarak gerçekleştiren Henry Carr üzerinden Stoppard, oyunu ciddi şekilde sanatın ve politikanın tartışılması, aşk, dostluk ilişkileri üzerine kurmuştur. Oyun kişisi İngiliz konsolos yardımcısı Carr'ın sağlam olmayan belleği, Stoppard'a olayların gelişim tarihini değiştirme olanağı sağlar. Böylece, Carr'ın yanılmalı ve gidip gelen hafızasının verdiği zaman



kaymaları üzerinden Stoppard, kendi tarihsel kurgusunu oluşturabilmiştir. Çünkü o, yaşanan bir ‘gerçek tarih’ olmaktan çok Stoppard’ın kurguladığı ‘tarihe’ dönüşmektedir.

Tom Stoppard oyun metinlerinin bulunduğu ve dilimize de çevrilmiş olan ‘Toplu Oyunları I’ kitabının önsözünde oyunun karakterleri ve oyunun gelişiminin tarihçesi hakkında bilgi vermektedir. Bu bilginin kısa özeti şöyledir:

Mart 1918’de geçici olarak Zürih’te yaşayan Cloud Sykes adlı aktör, Joyce’a İngilizce oyunlar sahneye koyan bir tiyatro topluluğu önerir. İlk olarak Oscar Wilde’in ‘Dürüst Olmanın Önemi’ adlı oyunu sergilenecektir ve bunun için oyuncular aramaya başlanır. Joyce ise bu oyunların menajeri olmayı kabul etmiştir. Bu oyunun baş karakteri Carr’dır; oyun metni onun hatırladıkları ya da hayal ettikleri üzerinden geliştirilerek oluşturulmuştur. Oyunda Carr’ın hem genç hem de yaşlı dönemi yer almaktadır. Oyun, belleği sağlam olmayan yaşlı Carr’ın hatırladıklarını -tarihselliğini göstermek amacıyla- gençlik dönemi üzerinden oynanacak biçimde kurgulanmıştır. Yaşlı Carr’ın anlatımında sahneler arasında gerçek olmayan ve yaşlılığı nedeniyle hatırlanamayan bölümler, birbiriyle bağlantısı olmayan sahneleri oluşturur. Böylece oyun metni sahne kaymalarının yaşandığı, sahneler arasında ani kopuklukları verebilen ironiyi oluşturan tekniklerin kullanımına izin vermektedir. Bu teknikler doğrultusunda Travestiler oyunu, anlam-anlamsızlık birlikteliği ile yaratılan bir ironik metne dönüşür.

Oyun, Oscar Wilde’in oyununun paradosidir ve oyun içerisinde de sık sık Oscar Wilde anılmaktadır. Tom Stoppard bu oyunda Oscar Wilde oyunlarının en önemli tekniklerinden olan ‘özfarkındalığı’ kendi oyun metinlerinde yansıtmaktadır. Stoppard’ın bu oyunundaki özfarkındalık oyun kişisi Carr’ın üzerinden seyirciyi-okuru da kapsamaktadır.

“Carr:(...) Eđer bir bunađın kafa karışıklığının ucuz komedisini izlemek için takılanlar varsa gidebilirler. Çünkü Lenin ile nasıl karşılaştığımı ve tarihin akışını deđiştirebilecek bir pozisyonda olduğumu falan anlatacađım”(Stoppard, 2000:174/175).

Stoppard bu oyun metninde oyun kişilerinin öz farkındalığına olanak sađlayan ‘oyun içinde oyun’ tekniđini kullanmıřtır. Oyun metninde, Carr’ın yařlı belleđinin gidip gelmesinin ve yanlıř anımsaması veya anımsamaması üzerinden kesintiye uđraması gibi özellikler, sahneden sahneye dođrudan geçiřler sađlanarak oyunun genel yapısına yerleřtirilmiřtir. Stoppard’ın ‘Travestiler’ oyununu ironik kılan, tartıřmaların bir sonuca bađlanamaması sebebiyle izleyicinin kimin haklı olduđu konusundaki yanılısamasıdır.

[...] aynalardan oluřan bir salon gibidir; karakterler karakterleri yansıtır, sanat dünyayı yansıtır, sahne ise dünyayı yansıtan sanatı temsil eder, sanatçı sanatçıyı yansıtan dünyayı temsil eder, bugün geđmiři yansıtır. Bir anı oyunu ya da dűř dünyasını yansıtan bir geleneđi temsil eden bir oyun olan Travestiler gerçeđin dűř dünyasında mı yoksa yařamda mı yer aldıđı sorusunu gündeme getirir”(Takkaç, 2007:66).

Travestiler oyununun alt metinleri; Shakespeare’in sonelerini makasla parçalayarak belirli bir kura sonucu bir araya getiren yeni bir řiir anlayıřını ve Dada dönemi hakkında bilgi veren Tristian Tzara, ‘Kapitalizmin En Yüksek Ařaması’ adlı kitabını yazarken olası bařka metinleri arařtırıp bir araya getiren Lenin, Joyce’un Ulysses metnini oluřtururken parodisini aldıđı ‘Oidipous’ metni gibi bir metinler toplamıdır. Bir anlamda metin, parodilerin parodisine dönüřmüřtür. Tüm bu farklı dönemler, Henry Carr karakterinin hayal gücü üzerinden ‘mıř gibi’ gösterilerek bir ‘gerçek-yanılısama’ etkisi ile izleyiciye/okura yansıtılmaktadır.

Travesti sözcüđu Türkçede her ne kadar ‘cinsel dönüřüm’ anlamına gelse de İngilizcedeki karřılıđı, ‘gülünç hale getirme’, ‘gülünçleřtirmek için kılık deđiřtirme’ dir. Stoppard bu dönüřtürme düřüncesini tüm oyunun genel hatlarına üç farklı řekilde yerleřtirmiřtir. Bunlardan ilki Oscar Wilde oyununun parodisi olma durumudur. Stoppard, Oscar Wilde’ın oyun karakterlerinin isimlerini kendi oyununa dönüřtürerek

gerçekleştirmiştir. Oscar Wilde’ın oyunundaki oyun kişilerinden Algernon Moncrieff, Stoppard’ın Travestiler oyununda Henry Carr’a; John Worthing, Tristian Tzara’ya; Lane, Banett’a; Aunt Augusto, James Joyce’a; Growdalen Fairfax, Growdalen Carr’a; Cecily Cardew, Cecily Coruthers’e dönüşmüştür. Oyundaki ikinci dönüştürme, oyun kişilerinin gerçek kimlikleri ile değil, kimliklerini saklamak zorunda olmalarından dolayı oyun içinde var olan kimliklerle yer değiştirmesi üzerinden gerçekleşir. Henry Carr’ın kütüphane görevlisine olan aşkıdan dolayı onun ilgisini çekebileceğini düşündüğü Tristian Tzara’ya dönüşmesi; bu duruma örnek gösterilebilir. Üçüncü dönüştürme ise, Stoppard tüm bu oyun kişilerinin kılıklarında yapılan değişikliklerdir. Tüm bu anlatım ve teknik olarak gerçekleşen dönüşümler, oyunun ismiyle de uyumludur ki bu durum, Stoppard’ın ironisini desteklemektedir.

Travestiler oyunu, Stoppard ile birlikte bir anlamda farklı dönemlerde yaşamış siyaset ve sanat tarihine yön veren kişilerin birlikteliğidir. Oyun metnindeki, oyun kişileri Carr ve Cecily arasında geçen “[...] hayat sanat’tır”(Stoppard,2000:182) söylemi, sanatın politika ve toplum ile hayat ilişkisi üzerinde kurularak tüm oyuna yansımaktadır. Oyunda “gerçeğin doğrulanamaması, sanatın/yaşamın elle tutulamaması, sanatın zarafet ve beceriyi yansıtması, kaderin anlaşılmazlığı, hafızanın vefasızlığı” (Takkaç, 2007:65) gibi konuların yer alması, oyunu kimi zaman yaşamın içindeki kavramların görünebilir kılındığı kimi zaman da kendisinin kurgu olduğunu hissettiren bir yapıya dönüştürmüştür.

### **II.1.3. Gerçek Müfettiş Hound**

Gerçek Müfettiş Hound oyunu ‘yabancılaştırma’ tekniğiyle izleyiciyi içine çeken, İngiliz polisilerinin parodisi üzerine kurulmuş bir oyun metnidir.

“1968’de tamamlanmış Hound, tek bir klasik metnin değil, popüler türün parodisini çıkarır. Yorumcular arasında, Hound’da Ludwig Tieck’in Çizmeli Kedisi’nden ve hatta Pirandello’nun tiyatro oyunu üçlemelerinden izler bulunanların yanı sıra, başta Agatha Christie’ninkiler üzere bir dizi kır evi polisyasının izlerini bulanlar da olmuştur.

Yorumcuların ortak noktası hepsinin de oyunda bir Agatha Christie havası bulmuş olmasıdır ama tam olarak Christie'nin hangi metninin parodisinin çıkarıldığı konusunda bir anlaşma yoktur. Bu noktada sorunun yanıtı, parodinin özel değil genel oluşunda yatıyor olabilir. Dolayısıyla bu parodinin verdiği keyif, Christie'nin belli bir oyunuyla Stoppard'ın kopyası arasındaki farkları görmekte değil, kopya metinde, içerdikleri klişe unsurlarla bir araya getirilen çok sayıda kaynak metnin çarpıtılmış yankısını bulmakta saklıdır” (Güçbilmez, 2005:264-265).

Gerçek Müfettiş Hound oyunu ‘oyun içerisinde oyun’ tekniğiyle kurgulanmıştır. Oyun, tiyatro sahnesi içerisinde oyunu izlemeye gelen seyirci ile başlamaktadır. Oyun kişileri iki tiyatro eleştirmeni Moon ve Birdboot’un oyundaki konumları izleyiciyi gerçek ve yarılsama konusunda çelişkiye sokmaktadır. Bu oyun kişileri tiyatro eleştirmenidir; oyun dışında kalan izleyicinin yansıtılması ile izleyicinin kendini oyun eleştirmeni olarak görmesi sağlanmıştır. Moon ve Birdboot rolünü oynayan kişilerin, izlemeye geldikleri oyunun bir parodi olduğunun farkındadırlar. Bu durum oyun içinde ve dışında farkındalık bilincini yaratır. Bu farkındalık bilinci ile tiyatro metnlerinin teknik yapısı hakkında izleyiciye bilgi verilir. Oyun eleştirmenleri konuşmadan uzun beklemelerin ve boşlukların ardından, içinde tiyatronun kendi iç yapısında var olan dogma yöntemlere karşı eleştiri getirmektedirler.

“BIRDBOOT: [...] Başla dı mı?

MOON: Evet (Susarlar sahneye bakarlar)

BIRDBOOT: Emin misin?

MOON: Bu bir durak

BIRDBOOT: Bir oyuna durakla başlayamazsın. Bana sorarsan kuliste müthiş bir panik havası esiyordur şu an” (Stoppard, 2000:277).

Oyun içerisinde oynanan oyunda gerçek izleyicinin algılayabilmesi için sahne oyun kişilerini tanıtan bir girişle başlar. Aynı zamanda oyuncu, içinde bulunduğu durumun farkındadır. Bir oyun içerisinde ve başına gelebilecek şeyleri bilgi eksikliği nedeniyle anlamlandıramamaktadır. Oyunu gülünçleştiren olgu, hizmetkârın telefonun çalacağını bilmesi ve etrafında oyalanıyor-muş gibi yapma durumudur.

“(Telefon çalar. Mrs Drudge sanki birkaç saniyedir çalmasını bekliyormuş gibi, müthiş bir dikkatle telefonunun tozunu alıp durmaktadır zaten. Çalar çalmaz kaldırır ahizeyi)

MRS DRUDGE: (telefondakine) Baharın ilk günlerinde bir öğleden sonra Lady Muldoon’un kır malikanesinin oturma odası, buyrun...Aloo!-oturma od...-Kim? Kiminle görüşmek istiyorsunuz? Korkarım burada o isimde kimse yok, sizin bu sorunuz çok tuhaf ama eminim ilerde bunun bir anlamı olduğunu anlayacağız, umarım bize kötü bir şey olmaz, biz dediğim, dünyadan bağlantıları kopmuş Lady Maldoon ve misafirleri, bir de hanımefendinin on yıl önce dağlarda bir yürüyüşe çıkıp bir daha asla dönmeyen ve bu nedenle çocukları da olmadığından karısını yıllardır yapayalnız bırakmış olan Lord Alfred Maldoon’un tekerlekli sandalyeye mahkum kardeşi Magnus” (Stoppard, 2005: 11).

Bu oyunda, izleyiciye gereğinden çok bilginin verilmesi, izleyici üzerinde oyunun kolay bir oyun olduğu izlenimi bırakmaktadır. Çünkü izleyici/okur bir dedektif edasında oyuna yönelir ve çok fazla bilgi de onları çözmeleri gereken bir oyun olmaması kanısına itmektedir.

Oyunda bilinen anlamında polisiye metinlerin genel yapısında var olan klişelerin parodisi olma durumu, tiyatro eleştirmenlerince eleştirileri aldıkları notlar üzerinden izleyiciye aktarılmaktadır. Aldıkları notlar çok önemliymiş gibi görünmesi ve oyun hakkında verdikleri yargılar izleyici ile uyuşmamaktadır. Bu uyuşmazlık Stoppard’ın oyun metinlerindeki ironinin bir sonucudur. “Stoppard’ın eleştirmenleri ironik biçimde aslında bir sürü yorum yapıyormuş gibi göründükleri halde, salt gösterişçi tümcelerle, kanıtlanamaz yargılarla, totolojilerle ve uygunsuz grotesk benzetmelerle-‘Van Gogh’a ait olabilecek tekinsiz bir kulak” (Güçbilmez, 2005:268) gibidir. Bu nedenle izleyici ve oyun kişilerinin çözümleri birbiriyle tutarsızlık gösterir. Oyun, sahnedeki iki eleştirmenin oyunla ilgisiz eleştirileriyle kesintiye uğratılmaktadır. Bu eleştirmenlerin yaptıkları yorum ile izleyicinin gördüğü arasında çelişki vardır. Hem izleyici hem de oyun kişileri bir dedektif edasında oyunun ipuçlarını birleştirerek oyunu çözmeyi istemektedir. Oyunda verilen bilgilerin önemsiz gibi gözükken ayrıntılar ve birbiriyle benzerliği olmayan olgular

arasındaki bağlantıyı arayan ve izleyicinin/okurun içine düştüğü durum, ironinin oluşmasını sağlamaktadır.

#### **II.1.4. Gerçek Şey**

Gerçek Şey adlı oyun, Tom Stoppard'ın günlük yaşamda var olan 'Ahlak' üzerine ironik olarak düşünsel eleştirisinin yansımasıdır. Yaşam içerisindeki ironi kültür ve yaşam birikimleri ile oyun metinlerinde kurgulanmıştır. Stoppard'ın, Mel Gussow'la yaptığı bir söyleşide "Ahlak konusunu sonu gelmeyen bir birdirbir oyunu gibi görüyorum. Bir durumu ele alıyorum, onu çürütüyorum, yalanlıyorum, yalanladığım şekli çürütüyorum ve çürütme şeklimi yalanlıyorum" (Takkaç, 2007: 18) diye tanımlamaktadır.

Oyun, sahne içinde göstergebilimin konusu olan 'dile dayalı olmayan göstergelerin' kullanılmasıyla izleyicinin oyunu okumasına izin verilerek başlar.

"[...] Oyun kişisi "Max yalnızdır, bir yanında bir şarap kadehi ve açık bir şişe, rahat bir koltukta oturmaktadır. Önündeki sehpanın üzerine oyun kağıtlarından piramit biçiminde bir kule yapmaya çalışmaktadır. İki oyun kağıdı daha eklemek üzeredir(...) ve kulenin yapımı iyi gitmektedir. Antreye açılan kapının arkasındaki sokak kapısının anahtarla açıldığı duyulur.(...)

MAX: Çarpma-

(Ön kapı şiddetle olmasa da çarpılır. Oyun kâğıtlarından yapılan piramit yıkılır)" (Stoppard, 2000:213-214).

Oyun metninde içeriye giren Max'ın eşi Charlette'dir. Oyun içerisinde diyaloglar ve Chorlette'nin söylediği yalanın ortaya çıkması ve eşin aldattılmış olduğunun anlaşılmasıyla birinci perde kapanır. Oyunda ikinci perde başladığında Chorlette başka bir mekânda ve başka bir adamla görülür, izleyici, Chorlette'nin sevgilisi olduğu ve Max'ın şüphelerinin haklı olduğunu görmektedir. Ama oyunun diyalogları izleyicinin/okurun sandığı gibi gitmemekte, sahneye Max'ın gelişi ve rahat hareketleri de eklenince izleyici şaşkına dönmektedir. İzleyicinin/okurun gerçek ve yanılsama arasındaki kaygıları, oyun boyunca zaman zaman karşılaşılan bir durum haline gelecektir. Çünkü Stoppard'ın 'oyun içinde oyun' tekniği Gerçek Şey adlı oyunun temel yapısını oluşturmaktadır. Oyun

sürdükçe ilk izlenilen sahne bir tiyatro eserinin canlandırılması olduğu ve Charlette'in gerçek kocasının izleyicinin sevgilisi sandığı Henry olduğu anlaşılmaktadır. Tiyatro sahnesinin içerisinde başka bir tiyatro sahnesinin varoluşu izleyiciyi yanılsatması Romantik dönem ironisinde olduğu gibi izleyiciye sahne üzerindeki oyunu bilme hakkını tanır. Stoppard önce izleyiciye oyunu bilme zevkini yaşatır; sonra bildikleri üzerinden yanılsama yaşatarak metin üzerindeki ironisini tamamlar. Burada önemli olan 'bilme' olgusudur. Bu bilme 'Gerçek Şey' adlı oyunda sürekli değişime uğrayacaktır. Bu durum, izleyicinin/okurun oyuna katılımını sağlayıp yorumlamasına izin veren bir yapıyla gelişir. Oyun metninde, zamanla Charlette'in eşi olarak sonradan öğrenilen Henry'nin, asıl sevgilisinin Max'ın eşi Annie olduğu, oyun içerisinde verilen bilgilerle izleyiciye aktarılmaktadır.

Gerçek olan nedir? Bu oyun izleyicinin/okurun gerçek olanı sorgulamasını sağlamaktadır. Yaşamdaki gerçeklerle oyunun gerçekleri çelişmektedir ve hangisi daha gerçek şeydir? Gerçek Şey sevgi, sadakat ve ikili ilişkiler üzerine yazılmış ve hayatın içerisinde genel olarak bilinen ironi türünden beslenmiş bir oyun metnidir.

Stoppard bu oyunda yaşamın gerçekliği ile düşün gerçekliği arasındaki ilişkiyi anlatır. Ona göre yaşamın kendisi gerçektir;

“Düşsel gerçekliğe karşı gerçek yaşamdır, sanat değil gerçek deneyimdir. Gerçek şey yalnızca cinsellik değil sevgidir. Gerçek şey safsata değil sözdür, dilin bir jargona dönüştürülmesi değil doğru kullanımınıdır. Gerçek şey propaganda amaçlı bir taklit değil sanattır, doktrinsel bir duruşa sahip olmak değil gerçek insan deneyiminin söze dökülmesidir, abartılı bir anlatım değil doğru sözcüklerin düzgün bir anlatım amacıyla kullanılmasıdır. Gerçek şey önyargı ile şaşırtma değil politika, adalet ve vatanseverliğin açık bir şekilde anlaşılmasıdır. Gerçek şey ilişkiyi bir pazarlık olarak değerlendirmek değil ona kendini adamaktır; bu ise işlerin yürümesini rastlantıya bırakmayıp kendini adamayı kabul etme istekliliğidir; sadece cinselliğin vereceği haz değil verilen sözün- bazen acı bir şekilde sonuçlansa da- yerine getirilmesidir; özgür olma değil külfetli bir sevgidir”(Takkaç, 2007:107/108).

Stoppard'ın yaşam içerisindeki gerçek şeyleri izleyiciye düşündürücü ve yorumlayıcı aktarma çabası, oyunda ironinin oluşumunu sağlamaktadır.

Stoppard, gündelik hayatın düşünme ve yaşam tarzlarını, 'oyun içinde oyun', 'Provanın dramatize edilmesi', 'bilme-bilmeme', 'gerçek-yanılsama' gibi teknikler üzerinden metinlerinde kendi ironisini yaratmıştır. Gerçek şey, sevgi, sadakat ve ikili ilişkiler üzerinden yazılmış ve hayatın içinden genel olarak bilinen ironi türünden beslenmiş bir oyun metnidir. Stoppard, oyun metinlerini hayatın farklı yönlerini ele alarak çağının getirdiği insanın yaşayış biçimine göre kurgular. Yaşamı, insanın yaşama dair anlam veremediği sorularını, kaderlerini, ilişkilerini doğum ve ölüm arasındaki tüm sınırlarını zorlayarak ve düşündürerek sorgular. Bu bağlamda Stoppard'ın oyun metinlerindeki tüm materyaller hayatın içindedir. Bu nedenle, gündelik hayatın içindeki farkındalık ve sorgulamalar Stoppard İroni'sini alımlamak açısından büyük bir önem taşır.

### **III. BÖLÜM**

#### **GÜNLÜK DİLDE İRONİ VE AFİŞ TASARIMINDA STRATEJİK BİR**

#### **YÖNTEM OLARAK İRONİ**

##### **III.1. Günlük Dilde İroni**

İroni; tiyatro ve felsefe yönünden şimdiye kadar incelediğimiz anlamlarının tam karşılığını hayatın içinde bulmaktadır. Yaşam, insana yönelik tanımlama ve değerleri alımlama üzerine kurulmuş sosyolojik bir sistemdir. İroninin günlük yaşamda nelere etki ettiği, nerelerde varlık gösterdiği ve nasıl bir düşünsel yapıya dönüştüğünü algılayabilmek için; insan/toplum ve yaşamın üzerinde durmak gereklidir.

İroni kavramı, yaşam içerisinde farklı türlerde varlık gösterir. Bunlar dile bağlı söz ile gerçekleşen *söz ironisi*, beklenen ile gerçekleşen arasındaki çatışmanın oluşturduğu



eleştirel yöntem olarak satir ile benzerlik gösteren- *pratik ironi*, ortada bir ironist olmadığında sadece olayların hazırladığı durumun farkındalığı şeklinde tanımlanabilir.

İroninin varlığı ‘söz’ ile başlamıştır. Söz ironisi yaşam içerisinde insanın üzerinden, toplumu da ilgilendiren ironi şeklini alır. Öncelikle günlük yaşamın merkezinde insan bulunur; her şey insan içindir ve insana göredir. Birey, yaşam içerisinde düşünce, inanç, cinsiyet, ırk, dil, din vb. etmenlerin bir araya gelmesiyle oluşan, “kendine özgü lüğünü yitirmeden bölünemeyen ‘tek’ varlıktır” (Akarsu,1998:38). Kendi isteğinin dışında gelişen bu kendine özgü olma nitelikleri ile birey, varlık olarak dünyaya geldikten sonra yaşamın ve yaşadıklarının etkisiyle bir değişim sürecinden geçer. Bireyi biçimlendiren, doğup büyüdüğü mekânın kendisine sunduğu olanaklar, çevresinde var olan yaşayış biçimleri ve geleneksel inanç sistemi gibi etmenlerin bir araya gelmesidir. Bu etmenlerin birlikteliği insanı/bireyi yaşam içerisinde kendisi gibi birçok bireyle olaylar zinciri içerisinde bir çevre etrafında konumlandırır. Bu nedenle birey/bireyler sürekli iletişim içindedir, yani birey toplumsal sistemin bir parçasıdır.

Bireyin toplum içindeki iletişimini sağlayan en önemli araç dildir. Çünkü; kültürün içerisindeki anlamlar ve göstergeler yaşam içerisinde ‘dil’ aracılığıyla kodlanır. Çünkü ‘dil’, toplumsal bilginin üretiminde yeni anlam ve imgelerin oluşmasında en büyük etmendir. Toplumun/insanın düşünebilme yetisini sağlayan ‘dil’, aynı zamanda ironinin yaşam içerisinde anlam kazanmasında da en önemli etmendir. “Toplumsal imgelem, kendini anlamlar/göstergeler sayesinde ifade eder. Toplumun geçmişi ve bugünü bu simge ve mitler sayesinde tanımlanır, kimliklendirilir. Toplumsalı kuran, önceden belirlenemez biçimde belirleyici (indefinitely determinable) olan bu anlamlandırmadır”(Sancar, 2008:151). Tüm bu kültür birikimleri, insanın dününü-bugününü şekillendirdiği gibi geleceği de oluşturacak bilgi üretimini de beraberinde getirir. İroni; kültürün kodladığı

yaşamsal bilginin tarihsel süreci içindeki doğruluk/gerçek üzerinden oluşturduğu anlamlandırmayı sorgulayarak içinde yaşadığı anda yeniden üretilmesini sağlar. Bu nedenle toplumsal bilginin üretiminin irdelenmesi, ironinin düşünce içindeki önemini anlamamız açısından oldukça önemlidir.

“[...] toplumsal bilgi üretimi, düşünmenin, kavramsallaştırmanın ve sembolleştirmenin araçsallığıyla olur. Temelde dil yoluyla-düşünce süreçlerini maddi olarak cisimleştiren ve toplumda düşünce iletimini dolayımlayan nesnel göstergeler ve söylemler dizisi yoluyla-işler. Tüm toplumsal hayatın, toplumsal pratiğin her yönünün dil (kod’lar tarafından düzenlenen ve çeşitli söylemler aracılığıyla eklenilen bir göstergeler ve temsiller sistemi olarak kavranan dil) tarafından dolayımlanması ölçüsünde dil, maddi ve toplumsal pratiğin tamamen içine girer”(Sancar, 2008:135).

İroni’yi dil üzerinden incelemek, hem bireysel ironinin tanımına ulaşacak hem de ironinin toplumsal işlevinin tanımına ulaşmamızı sağlayacaktır. Bu bağlamda “dilinin edimsel boyutu bize dil aracılığıyla konuşanın, mesajı alanın ya da açılmayanın ve de konuşmanın bağlamının üzerinde belli bir etki yaratma olanağına sahip olduğunu göstermektedir” (Sancar,2008:138). Başka bir deyişle iletişim; ancak o toplumun ürettiği bir dil aracılığıyla gerçekleşir. İroni bir mesaj içeriğinde konumlandırıldığında, ironiyi bir dil ve göstergeler biçiminde alımlayan bir topluma ihtiyaç duyulmaktadır.

“Sıtkı Erinç dilin ilk işlevi bir guruba[gruba], bir insan topluluğuna ya da topluluklarına toplum bilinci aşılacak olan kültürü yaratmak ve nesillere aktarabilmesini sağlamaktır”(Erinç,2008:85). Bu bağlamda ‘dil’ bir kültürün yazılı ve yazılmamış toplum değerlerinin oluşmasında en büyük etkidir. Kültür, biriktirdiği bilginin kodlarını dile bağlı olarak gündelik yaşama taşımıştır. Bu nedenle gündelik yaşamın içinde sürekli iletişim halindeki bireylerin de ironiyi kullanma biçimleri öncelikle dilde varlık gösterir.

İroni, günlük insan ilişkilerinde ‘konuşma dili’ içinde gelişir. Bu sebeple ironinin dildeki en belirgin hali ‘söz ironisi’dir. Söz ironisi, bazen harflerin yerlerini

değiştirerek oluşan yeni sözcüklerle bazen bulunan durumun eleştirisini yapmak amacıyla oluşan gizli/üstü örtük sözcüklerle dilde varlık gösterir.

Söz ironisi; tek bir anlamın dile getirildiğini, çifte anlam yaratarak karşıt bir anlamın amaçlandığı konuşma biçimi olarak tanımlanabiliyor olsa da “[...] bir şey söyler gözüküp başka bir şeyi ima etmekten çok, iki ayrı şey söyler gözüküp, aslında, ikisini de kastet(me)mek biçiminde [...]”(Cebeci,2008:301) tanımlamak daha uygundur. Bu durum, konuşmacının kendisine bağlı olduğunda bireysel olarak algılanabilir. Söz ironisi ortaya çıktığı zaman, onu alımlayan bir topluluk olduğunda bireysel olmaktan çıkar ve genele dönüşür. Bu dönüşüm, ironi'nin gerçek anlamının ortaya çıkabilmesi için o toplumun ürettiği kültürel değerlere bağlıdır. Bu değerlerle ironi bir gösterilen olmaktan çıkar ve toplum tarafından hemfikir olunan bir düşünce halini alır. Böylece ironi, içinde barındırdığı fikrini alımlayıcısına ulaştırabilir. İroniyi algılayanların eleştirisi, onu algılayamayanlara yöneliktir ve bu eleştiri kurban üzerinden gerçekleşmektedir. Bu bağlamda söz ironisinin oluşması için bir ‘kurban’a gereksinim duyulmaktadır. Çünkü sözcüklerin çifte anlamının oluşma nedenini bir kurban belirler, kurbanın hal ve hareketlerini, alışkanlıklarını ve karakterini övüyor gibi gözükerek eleştirmek, ortaya ironinin varlığını çıkarmaktadır. Burada eleştirilen sadece kurbanın kendisi değil, sistemin yarattığı kurban modelinin tümüdür. İroni, toplum içerisinde kanıksanmış veya sorgusuz oluşturularak doğru olarak kabul edilmiş gerçeklere yapılan bir eleştiri halini alır. Bu durumda da kurbanı merkeze alarak, toplumu eleştirme hakkına ironi ile ulaşılabilir. Aynı zamanda kişi, ironi ile karşılaştığında kendisinin kurban olup olmadığını çelişkisini yakalarsa da ironi ortaya çıkabilir.

İroninin kurbanını araştıran Muecke; “İroninin nesnesi, bir kişi olabilir (buna ironiyi yapanın kendisi de dahildir), bir tutum olabilir, bir inanç olabilir, toplumsal bir

alışkanlık ya da kurum olabilir, bir felsefe dizgesi olabilir, bir din olabilir, baştan sona bir uygarlık olabilir, hatta yaşamın kendisi olabilir”(Kitap-lık\_123,2009:64) diye tanımlar.

Muecke’ye göre kurban kim olursa olsun sergilediği özellikler şöyledir;

“Bir ironik durumun tipik kurbanı temelde saf biridir. Tıpkı kuşkuculuğun inançla bağıntılı olması gibi-biz, ancak birinin inandığı ya da inanabileceği bir şeyden kuşku duyabiliriz- aynı şekilde, pek çok durumda ironi, tamamlayıcı bir alazonluk olmadan varolamaz. Alazon ya da kurban, bir şeyin öyle olduğunu ya da olmadığını körü körüne varsayan, bir şeyin olacağını ya da olmayacağını özgüven içinde bekleyen biridir; her şeyin onun sandığı gibi; ya da onun beklediği gibi olmayabileceğinden bir an için bile olsa kuşku duymaz. Bu, kurbanın bize başına gelenleri hak ettiğini düşündürecek biçimde, özgüven içinde ya da isteyerek gözlerini her şeye kapamış olduğunu anıttırır. Burada gerekli olan yalnızca, kurbanda yanılmamış olduğu konusundaki o kaçınılmaz varsayımdır. Çünkü ironinin en garip yanlarından biri varsayımlara kendini bilmezlik olarak bakması, bu nedenle de saflığı suç olarak görmesidir. Tek başına cahillik ironiye el vermez, ama en az derecede bile olsa özgüvenle birleşmiş olan cahillik, entelektüel kibirliliktir ve cezalandırılmayı gerektiren bir suçtur” (Kitap-lık-123,2009:64).

İroni, kurbanını her zaman ‘bilgisizlik’ üzerinden belirlemez. Günlük yaşamda insanların doğru ve haklı olanın yanında olmama durumunu, sadece bilgisizlik üzerinden vermek, ironinin eleştirel gücünü yadsımak olur. İroni, o zaman sistemin bir parçası haline gelir. Ama bazı durumlar vardır ki; ‘rahat yaşam uğruna’ bazı şeyleri görmeme üzerine kurulmaktadır. Çünkü bireyler kapitalist sistemin getirisi olan şeyleri ellerinden kaybetmekten korkarak bazı şeylere gözlerini yumarlar. İroni, bu yaşamsal çıkarları uğruna görmezden gelme veya unutmaya odaklı zihinleri doğrudan hedef almaktadır. Tüm bunların yanında Booth’un bir insanı ironinin kurbanı olmaya götürecek beş ‘sakatlayıcı engel’in listesi şöyledir.

“Bilgisizlik: Bu, zeki okurların, aşına olmadıkları bir alana aşırı özgüvenle dalıverdikleri durumda ortaya çıkar.(....)

Dikkat Vermeme: Duyarlılığını yitirme. Aşırı bilgiye batıldığında, bir parçacık ironiyi, uyanıklığının eksik olması nedeniyle görememek çok kolaydır.

Önyargı: Bu I:A Richards’ın ‘öğretilerin yapışması’ dediği şeydir. Kendine özgü bir yazılı parça, sizin benimsediğiniz normları çiyiyorsa, önyargılarınızın kurbanı olabilirsiniz ve ironiyi yakalayamazsınız (....)

Uygulamalarda Deneyim Eksikliği: Bu düpedüz, deneyimsizliğin kurbanı olmaktır. İronik yapıtlarla ne kadar çok karşılaşırsak, rastladığımızda onları daha kolay fark ederiz.

Duygusal Yetersizlik: Ya aşırı duygusal olmak, ya da aşırı soğuk olmak, bir insanın ironiyi yakalama yetisini engelleyebilir”(Kitap-lık:-123,2009:68).

Sözel konuşmalara dayalı oluşturulan ironik tavır, yaşamdaki açmazların, karıştıklıkların, çatışmaların gösterimini gülünç/espriyili bir tavır ile yansıtır. Bu beklenen ile gerçekleşen arasındaki çatışmanın olma hali, pratik ironiyi tanımlamaktadır. İroniyi yapanla onun onu alımlayanlar arasında oluşan ilişkiyi Hutchins şöyle tanımlar: “Kahkaha yaratırken bile ironi sıradüzen ve tabi kılma kavramlarını, yargıda bulunma kavramını, hatta belki ahlaksal açıdan üstünlük kavramını uyandırır”(Kitap-lık:-123,2009:66,67).

İroni birey-toplum-sistem arasındaki ilişkilerinde varlık gösterir. Yanlışıları çifte anlamın yarattığı, mizah anlayışı üzerinden, naif bir biçimde yansıtmaktadır. Bu bağlamda yapıcı bir yöntem olarak tanımlanabilir. İroni, gerçek ile gösterilen gerçekliğin ortaya çıkan yanılsamasına karşı bir eleştiri oluşturur. Bu eleştiri ironiyi yapanın kişisel yorumundan öte yaşama tarafsız baktığında bilgi ile üretilmiş doğrular üzerinde odaklanmalıdır. İroni ile üretilen eleştiride anlam yaratabilmek için, öncelikle eleştirilenin üzerinde doğruluğu kanıtlanmış bilgiye, teknik donanıma, gözleme ve tüm bilgilerle elde edilen deneyime sahip olunması gereklidir. Çünkü eleştiri, elde ettiği bilgilerle akıl yürüterek ortaya çıkardığı anlamı ile var olan gerçek arasında ilişkiyi göstermek için yapılır. İroninin eleştirel yönü tüm bu eleştiriye yönelik tanımları içinde barındırarak; topluma, görünen ile gerçek arasındaki ilişkide gösterilen gerçeğin ne olduğu arasındaki karıştıklıkları görünür kılmaktır.

“İroni değillediği şeyi ortaya koymaktan kaçınmayacağı için, kendi olumsuzluğunu değillemelele sona erer ve böylece de olumsal olanın ortaya çıkmasına izin verir. Bu sebeple ironi reddedilmesi gereken bir şey değildir; bunun tam tersi, göreceğimiz gibi Kierkegaard’ın yazılarının pek çoğunun çerçevesini oluşturur. İroni esastır; fakat hakikatin bitirilmemiş sonsuz süreci içinde ‘hükmedilmiş bir an’- ‘kötü’ dolaysızlığın tersine ‘sınır koyan’, sınırlı kabul eden ve tanımlayan ve dolayısıyla hakikati, gerçekliği ve içeriği veren (...) bir an olarak. İroninin

kendisi, bir yükümlülük altına girme hareketinin getirdiği ani bir kapanış vesilesiyle değillenmemiştir; daha çok, kendi yoğun içselliği ile pratik olarak içinde bulunduğu dış dünya arasındaki çarpık uyumsuzluğu bilen bu hareketinin gerçek şekli olarak yaşar. Yükümlülük böylece toplumsal gerçekliğe karşı kuşkucu duruşunu koruyarak ve onu pozitif inançla birleştirerek ironinin belirsizliğini daha da artırır. Bu haliyle ironi dünyanın iddialarının değersizliğini ve hükümsüzlüğünü gösterirken, onlarla birlikte Sokratesçi yıkıcılıktan daha derin bir olumluluk taşıyan mizah ve komediye dönüşür (Emre; 2004:163-164).

İnsanların toplum içerisinde dil üzerinden ürettikleri anlamların bir düşünce etrafında şekillenmesi ‘ideoloji’yi oluşturur.

“İnsanların pratikleri, insanların amaçlarını ve niyetlerini dolaysız olarak gerçekleştiremez. İnsanların kendi dünyalarını anlamlı kıldıkları, nesnel durumları öznel tecrübe olarak yaşadıkları, kim ve ne olduklarının bilincine vardıkları dil, kendi denetimleri altında değildir ve sonuçta kendi durumlarını saydam bir halde yansıtmaz. Bu durum, ideolojinin işlediği dil ve bilinç pratikleri olarak ortaya çıkar”(Sancar,2008:134-135).

İdeoloji bir çok kuramcı tarafından incelenmiş bir kavramdır. Araştırmacılar, ideolojinin anlamını iki dönemde inceler; ilki klasik dönem olarak bilinen ‘egemen iktidarın söylemi haline gelmiş biçimi’, ikincisi ise ‘söylemsellikten doğan göstergeye dönüşmüş anlam biçimi’ olarak tanımlanabilir. Toplum içinde doğru veya gerçekleri oluşturan en önemli etmenler klasik “İdeoloji, mesajlarını üretmek için kullanılan göstergesel (semantik) kurallardır. Bunu gerçekleştirmek için bir bilgi sisteminin bir anlamlar ve göstergeler sistemine dönüştürülmesi gerekir. Bu gerçekleşirse bilgiler birer kod haline dönüşebilir. Bu bağlamda ideoloji, mevcut mesaj düzeylerinden biridir; mesajların anlamlandırma düzeyidir”(Sancar,2008:132) şeklinde tanımlanabilir. Buna göre ideoloji ile tanımlanmış doğru ve kurallar hiçbir zaman kendi başına anlam kazanmamış, her zaman yönetilen tarafından oluşturulmuş kurallar haline getirilmiştir. Her yöneten kesimin en önemli özelliği kendi ideolojilerini yaşama yansıtmış olmasıdır. İdeoloji ile oluşturulmuş gerçeklik belli bir toplumun görüşlerini içermektedir ve onların çıkarlarına hizmet etmektedirler. Foucault’ya göre;

“Bilgi durmaksızın iktidar etkisi üretir. İktidar, devlette, bireylerde ya da ekonomik güç ilişkilerinde değil, toplumsalın kılcal damarlarındaki stratejilerde ve disiplin tekniklerinde bulunur. (...) [Bu bağlamda] zenginliği ürettiğimiz gibi doğruları da üretiriz. Doğru, keşfedilmek, sorgulanmak yoluyla elde edilmez. Kurumsallaşmış, uzmanlaşmış, ödüllendirilmiş doğruyu biz sadece ‘konuşuruz’. Doğru, özgür ruhların ulaşabileceği, başarabileceği bir ayrıcalık değil, söylemin bir etkisidir. Her söylem kendi doğruluk mekanizmasını ve kriterlerini kendi oluşturur”(Sancar, 2008:144/147).

İdeoloji ile üretilmiş söylem, günlük yaşamda varlık gösteren bir dil aracılığıyla yaşamda konumlandırılır. “Sözel iletişim, konuşma tarzları, metinler ve her türlü iletişimsel olgular içinde hangi yapıların, stratejilerin ve edimlerin iktidar konumu yarattığını araştırır”(Sancar,2008:142). Söylem iktidar merkezli bir doğru yaratır. Burada iktidarın düşüncesi şeklini alan söylem günlük yaşama taşınır. Yaşam içerisindeki bireyler, bu söylemin yaşam içerisindeki karşılığı olan anlamını irdeleyip niyetlerini sorgulamadıkları zaman, söylem yaşamda konumlanır ve doğru olarak kabul edilir. İroni ise bu doğruluğu çıkarılara bağlanmış söylemi tersinleyerek dil ve gösterge biçiminde yaşama yansıtarak gerçekliğin sorgulanmasını sağlayabilen düşünce biçimi halini alır. Amaç, ideolojik fikirlerle yaratılan gerçeği kırmaktır. Her söylemin de bir ideolojinin ürünü olduğunu söylemek yanlış bir tanım olur. Ama söylemin ele aldığı gerçek biçiminin genel kanısı şöyle tanımlanabilir;

“[...] gerçekliğin belirli bir tarzda, dil aracılığıyla kurulmasıdır. Söylem, gerçekliği yalnızca yeniden üretmiyor, aynı zamanda tanımlıyor ve kuruyor. Gerçeklik tanımları, en geniş anlamda, dilsel pratikler aracılığıyla desteklenip üretiliyor ve bu dilsel pratikler aracılığıyla gerçekliğin seçilmiş tanımlamaları temsil ediyor. Temsil etme kavramı yansıtmadan farklı olarak, bir seçme ve sunma, yapılandırma ve biçimlendirme ima ediyor. Yalnızca, zaten var olan anlamı aktarma değil, ama daha aktif olarak şeylere anlam verme işini vurguluyor. Söz konusu olan, bir anlamlandırma (signification) pratiğidir”(Sancar, 2008:150).

Bu duruma göre söylem, belli bir ideolojinin doğru/gerçek tanımlarını yaşam içerisinde yerleştirmenin bir durumu haline gelir. Bu söylemlerin oluşturduğu anlama tarafsız bakabilme duyarlılığı gerçeğin aslında ne olduğu sorusu ve onu gösterme çabası olarak yaşamın içerisinde ironi yansıtılmaktadır. İroni ile ideolojilerin kurduğu gerçekliği

sorgulatarak toplumsal yeni gerçek anlamların üretilmesi sağlanabilir. Zehra İpşiroğlu, anlamamanın sürekli bir etkinlik ve çaba isteyen bir oluşum süreci olduğu üzerinde durur. Ona göre iyi düşünebilen biri kendini ayrıntılara, çağrışımlara, izlenimlere kaptırmadan bütünü görüp değerlendirebilir. “Anlama, bir olguyu tek bir bakış açısından değil de, çeşitli açılardan görüp değerlendirebilmektir. Tek amacı vardır: Gerçeği ortaya çıkarma ve aydınlatma” (İpşiroğlu; 1998:28). İroni, anlamları ortaya çıkartma/demek isteneni kastetme sürecinde Sokrates’in ‘uyandırma misyonu’ biçiminde hayata hizmet eden bir kavrama dönüşür. İroni ile birey/toplum kültürünün ürettikleri mutlak doğrulara karşı çıkılırken bir yandan da mutlak eleştiriler yaratılmıştır. Bu durum, gösterilen gerçekliğin yanılsamasını, düşünsel olarak eleştirisini yaptırabilme halini alır. Böylece, görünen ile gerçek arasındaki bize gösterilen gerçeğin ne olduğu ve bizim ne gördüğümüz, aslında ne olması gerektiği ve bizim üzerimizden başkalarının ne olmasını dilediği arasındaki ‘anlam’ karşıtlıkları ironi’yi görünür kılmaktadır.

“İroni, doğasındaki çifte manası olmasının ötesine giderse, tanımlama sorunu ortaya çıkar, çünkü gerçek manasına ulaşma yolu kişiden kişiye değişebilir, ve bazı insanlar gerçek manası yerine ‘nominal değer’ ini alabilir – başka bir deyişle mesaj herkes tarafından ironik bulunmayabilir. İroninin gerçek manası ve nominal değeri ile beraber, fazlaca kültüre bağlıdır, ve gerçek manasının anlaşılması için, ilk anda çifte manasının aranmış olması gerekir. İnsanlar daima, onlar ne demek istiyor demedikleri zaman, o insanların çoğu, onların yaptıklarının manasının bazı çeşitleriyle iletişim kurma çabasında oldukları varsayılabilir. Eğer nominal değerın manası bir fikir yaratmazsa, şeylerin tüm çeşitleri, ironik manayı aramak için insanlara ipucu olabilir. Bazı kültürler, değerın bir manasını ironiye vererek onu aramaya insanları şartlandırabilir. Umulandan, bir şeyi olduğundan hafif gösteren ifadeden, kinizmden(sinizm) ve abartıdan farklı bir tarz veya formu, diğer bir manasını ararken izleyiciye ipucu olabilen her şeydir. O hemen hemen, ironinin bulunması oyunmuş veya bir çeviri süreciymiş gibidir” (Keller, J. <http://csmt.uchicago.edu/glossary.26.08.2008.>).

İroni toplumların ortak bir konu üzerinde hemfikir oldukları ama söylemenin insan için tehdit oluşturduğu zaman daha çok belirir. Sosyal olarak yaşayan insanların aynı konularda hemfikirliği ve bilinen düşüncelerin varlığı ve dile gelmemiş biçimidir ironi.



Dilbilimci Toini Rahtu ironiyi, tutarlılık kavramı üzerinden bir strateji olarak açıklamaktadır:

“Durum ve metinle ilgili bağlamda anlam ifade eden bir yorum ile tutarlılık yaratmak için, dili üreten ve yorumlayan herhangi birisi onu anlamayı amaçlar. İroni, tutarsız bir içerik ile stratejilerden birisidir veya anlamlı olması için görülebilen bir ifade yoludur. Eğer öyleyse, örneğin, siz açıkça kusurlu olan bir şeyi mükemmel ve parlakmış gibi överseniz, ifade ironik olarak yorumlanmış gibi anlam ifade edecektir” (<http://www.helsinki.fi/uh/1-2007/juttu15.html>.02.11.2009).

İroni yaşam içerisinde her şeyin anlamsızlaştığı bir noktada eleştirel/karşıt duruşuyla bireye ifade özgürlüğü tanır. Yani ironi bireyin/toplumun yaşantısında artık her şey olumsuzluğa giderken -içinden çıkılmaz zamanlarda- daha çok belirir. Çünkü toplum içinde üstü örtük bir şekilde herkesin bildiği ama dile getirilmeyen bazı olaylar olgusu vardır. İroni baskı altındaki bireyin/toplumun çoğunlukla var olan güçlere karşı eleştiriyi ifade etmenin mümkün olan tek bir yoludur. Burada toplum/birey söylenmemiş olanın bilincindedir, ama bu söylenmemiş olan zekâ ile ortaya çıkardığı düşüncesini söylenir kılınca, kendisi gibi düşünen toplulukların varlığı ile karşılaşır. Ancak ironi’yi alımlayan bir grubun zaten yaşamda var olması, kendisi gibi düşünen/algılayanlar ile topluluk oluşturmayı amaçlamaz. İroni toplumdaki her kesim tarafından da anlaşılabilir, bu sebeple ironiyi anlamayanlar bir şekilde ironinin kurbanına dönüşür. Hutchins’e göre; “Öyle bir ortak dil ve topluluk duygusu vardır ki bu, önceden varolan söyleme bağlı toplulukların bir ironi duygusunu paylaşmalarına olanak verir” (Kitaplık-123,2009:67).

İroninin yaşam içerisinde söylenenin görünür kılınması göstergebilimin bir konusudur. Günlük yaşamda bilgi üzerinden oluşturulan anlamın bütün biçimleri simgelere, sözcüklere, rakamlara dökülerek oluşturulmuştur. Dilin bir gösterge sistemi olduğu düşünülürse, göstergelerin yapısında taşıdığı özelliklerin kavranması da bir bilgi dizgesi meydana getirir. “Barthes’a göre dünya, sadece insanların, sorunların ve olguların dünyası değil, aynı zamanda göstergelerin dünyasıdır; toplumsal olan her şey var olmaya

başladığı andan itibaren kendisinin bir göstergesine dönüşür (Sancar,2008: 95). Toplumsal olanın göstergelerden oluşan sistemin içinde üretilmiş anlam vardır. Anlam “tümüyle anlaşılabilir ve keşfedilecek bir şey değildir. (...) Anlam, istediğimiz zaman terk edilemez, sadece zihinde değil, eylemde de bulunur. Bireysel olana indirgenemez; kişilerarası, öznelarasıdır. Bütün insan pratikleri anlam içerirler”(Sancar,2008:165). Kültür içinde kodlanan bilgiler karşılığını anlamda bulur. Toplumsal gerçek ve düşünce arasındaki ilişkinin incelenmesi ve sorgulanması bazı kavramların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Gerçekliğin birebir hayattan yansıtılmasını tanımlayan ‘temsil’ gerçekliğin bilinen görüntüsü değil de edindiği dolaylı anlamlara ‘dolayım’ gibi kavramlar ile görüntünün bir biçime dönüşmesi ‘simgeleme’, ‘imgeme’ gibi kavramlardır. Gerçeğin yarattığı yan anlamlar böylece bir bilineni yansıtmanın zorunlu olmadığı biçim ve şekiller halini almaktadır. Barthes kuramında anlamlandırmanın iki düzeyi bulunmaktadır. Bunlar düz anlam ve yan anlamdır. Düz anlam, gösterene baktığımızda zihinde oluşan yansımadır. Bu yansımayı kültür oluşturur. Yan anlam ise göstergenin izleyiciye yine kültür çerçevesinde hissettirdikleridir. Kültürel değerler toplumun geliştirdiği yazılı olmayan kurallar bütünüdür. Sistemik olarak işleyen kodlar bütünüdür. Bu durumda; bir toplumda bilinen anlamlanmış bütün söylemler, bir imgeme olarak yaşama yansımaktadır. İmgeler belirli bir anlama sürekli bağlı değildir. Toplumların gelişimi oldukça, anlam üretmeler de biçim değiştirecek yeni söylemler oluşturacaktır. Bu nedenle imgelerde toplumsal yaşam içerisinde sürekli değişime tabiidir. Öyleyse; bu değişim sürecinde ironi’nin günlük hayatta kodlanmış imgelerin düşünsel eleştirilerini yapabilmek gibi büyük bir rolü vardır. Çünkü; ironi, yerinde durmayı reddeder, günlük koşullara göre anlamı ve anlamın gerçekliğini sorgulama biçimi her zaman yenidir. Bu bağlamda geçmişte olduğu gibi geleceği de şekillendirecek bir kavramdır. İroninin geleceği kurma biçimi bir ‘Strateji’ oluşturur.

Strateji geleceği şimdiden görme ve şekillendirebilme üzerinde geliştirilen bir yöntem olarak da tanımlanabilir.

Günlük hayatta oluşturulmuş söylemin yarattığı anlamın görsel karşılığının imgelerde yansıtılması, içerisinde kodlanmış bir mesaja dönüşmüştür. Bu anlamlı bütün olarak oluşan mesajların görselliğinin yansıtıldığı ve içinde barındırdığı anlamını topluma duyurma görevini üstlenenlerden biri de 'afiş'tir. Afiş, duyurma, ilan etme, tanıtmaya ve bildirme görevini görmektedir. İçerisinde bildirilmek üzere mesaj/anlam taşıyan afiş, birçok yöntem kullanılarak tasarlanabilir. Bu yöntemlerden biri de anlamın doğrudan kendisini değil, biçiminin 'ironi' ile oluşturulabilir olmasıdır. İroni yöntemi ile oluşturulmuş afiş tasarımlarındaki güçlü ifade halini algılayabilmek için afiş tasarımının gelişim sürecinde edindiği anlamları incelemek gerekmektedir. Bu bağlamda Afiş'in tarihçesini incelemek insanlık tarihinin farklı dönemlerinde ürettiği anlamlar ve anlamlara karşı geliştirdiği eleştirel düşüncenin etkisini yaşama nasıl yansıdığını ve nasıl şekillendiğini anlamamıza yardımcı olacaktır.

### III.2 Afiş Tasarımında Çözümleme Yöntemleri

Afiş, tarihsel süreci içinde baskı teknikleri ve teknolojik ilerlemeler kadar dönemlerin sosyal, ekonomik, kültürel ve düşünsel özelliklerine bağlı olarak da değişim göstermiştir.

Bilinen ilk afiş örneği, “1539 yılında Jean-Michel Papillion tarafından kiliseye bağlı kalınarak ‘yazı’ ile oluşturulmuş duyuru niteliğindedir” (<http://www.wetcanvas.com>. 12.05.2009) (Resim-1). Gutenberg’in matbaayı geliştirmesiyle birlikte çoğaltılabilirliğine sahip olan afiş; din kurumlarının tekelinden Fransız yasalarının basın özgürlüğü ile ilgili sansürlerin kaldırılmasıyla kurtulmuş sanat ve ticari alanda yaygınlık kazanmıştır.



**Resim-1**

**Jean-Michel Papillon, 1539**



**Resim-2**

**Jules Cheret, 1872**

Le Bicheau Bois

18. yüzyıla gelindiğinde, Alois Senefelder tarafından bulunup Engelmann tarafından geliştirilen litografi tekniği ile renklenip çoğaltılabilirliğine sahip olan afiş, Jules Cheret ile birlikte resimsel bir niteliğe kavuşur. Cheret’in 1872’de Paris’de açtığı basımevinde gerçekleştirdiği ilk afiş, Sarah Bernhardt’ın oynadığı 'Le Bicheau Bois' adlı oyun afişidir (Resim-2).



Resim-3

Jules Cheret, 1872

'Valentino balosu' afişi



Resim-4

Henri de Toulouse Lautrec, 1891

'La Goulue, Moulin Rouge'

Cheret'in daha sonraki afişleri, fazla görüntülerden arındırılarak, Paris'in eğlence yaşantısını yansıtan canlı renklerin üst üste basılması ve kadın figürlerine yüklediği dans devinimine göre biçimlenmiş kalın (bold) karakterli yazıları kullanması, O'nun afişlerinin karakteristik özelliği halini almıştır (Resim-3).

Resimli afişin öncüsü olan Cheret'in ardından anılan isim Henri Toulouse-Lautrec'tir. Art Nouveau döneminde düz renkleri kullanma biçimi ve sayfa düzeni ile etkili afişler tasarlayan Lautrec'in bilinen en önemli çalışması 'La Goulue an Moulin Rouge' afişidir (Resim4).

Paris'in eğlence hayatında afişin 'reklâm' amacı olarak kullanılmasını sağlayan İsviçreli tasarımcı Theophile-Alexandre Steinlen'dir. Steinlen afişleri standart bir çizgiden uzaklaştırmış ve "Paris sokaklarının duvarlarında 305/228 cm gibi büyük boyutlarda resimlediği afişlerle süslemiştir"(Bektaş,1992:22). Afiş çalışmalarında özellikle günlük yaşam içerisinde çalışan insanlardan kesitler veren Steinlen'in içine mizah katarak oluşturduğu Guillot Freres (süt) adlı afişi (Resim-5).



**Resim-5**

**Theophile-Alexandre Steinlen, 1984**

'Guillot Freres'

20. yüzyıl reklâmcılık anlayışının belirgin bir örneği olarak kabul edilebilir. Bu dönemin önemli isimlerinden biri de Sarah Bernhardt'ın oynadığı 'Gismondo' afişi ile büyük bir başarı kazanmış olan Alphonso Mucha'dır. O'nun afişleri Cheret ve Lautrec'in aksine ruhani durumu yansıtmak için pastel tonlarda oluşturulmuştur (Resim-6).



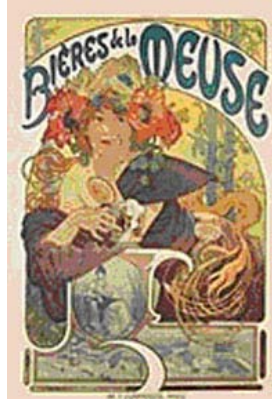
**Resim-6**

**Alphonso Mucha**

'Gismondo' afişi

Arts and Crafts hareketinin doğal formları ve süslemeyi kullanma özelliğinden etkilenmiş olan Mucha; bu anlayışla afişlerinde yarattığı kadınları tüm afişlerinin ortak nesnesi haline getirmiştir. Mucha'nın "Biese de la Meuse" adlı afişi, daire biçiminin

içindeki kadın figürünün saçlarının arasına yerleştirilmiş şerbetçiotu ve haşhaş çiçeklerinin en ince ayrıntısına kadar resmedilerek oluşturulduğu bira reklâmı afiştir (Resim-7). Mucha'nın afişlerinde yarattığı 'kadın' figürünü ticari nesne olarak kullanması, afiş tarihinin gelişimi içerisinde Pyschedelic dönemi ( 1960–1970), afişlerinin de temel nesnesi olacaktır.



**Resim-7**

**Alphonso Mucha**

'Biese de la Meuse'

Avrupa'nın farklı ülkelerinde, değişik isimler alarak aynı anda yaygınlaşan Art Nouveau akımının İngiltere'deki en önemli afiş tasarımcısı Aubrey Beardsley'dir. Moris'in doğal formlarından hareketle oluşturduğu figürlerini en ince ayrıntısına kadar resimlemesinden etkilenen Beardsley, kendinden sonra gelişen birçok tasarımcıya örnek olması bakımından önemlidir. Aynı dönemde Beardsley'nin doğal biçimlerinin aksine, 'The Beggarstaffs' takma adını kullanan James Pryde ve William Nicholson'ın afiş tasarımlarında süslemeye karşı tepki olarak 'yalınlık' hakimdir. Onlar, afiş tasarımlarında sonradan adı 'kolaj' olacak yeni bir yöntem olan 'grafik montaj' tekniklerini ilk uygulayanlardır. Onların afişlerini etkili kılan; arka planı gereksiz ayrıntılardan arındırarak sadeleştirmeleri, negatif ve pozitif alanları birbirinden -az sayıda çizgiyle- ayırarak doluluk

ve boşluk duygusunu yaratmış olmalarıdır (Resim:8-9). Bu bağlamda onların çalışmaları modern afişin ilk örnekleri olarak anılmaktadır.



**Resim-8**

**The Beggarstaffs, 1895**

'Koltukta oturan kız' afişi



**Resim-9**

**The Beggarstaffs, 1896**

'Don Kişot' oyun afişi

Art Nouveau akımının Amerika'daki en önemli afiş tasarımcısı Will Bradley'dir. Bradley, sadece afiş tasarımlarında değil; grafik tasarımı içine alan tüm alanlarda ( harf karakter kesimleri, kitap basımı, illüstrasyon vb.) çalışmalar yapmıştır. Bradley, tipografide mevcut olan kuralları ve alışkanlıkları yadsımıştır. Yazıyı tasarım alanının bir köşesine veya dar bir sütuna yerleştirerek veya dikdörtgen biçim oluşturacak şekilde bütün harfleri aynı boyda çizerek tipografiyi bir tasarım elamanı olarak kullanan tasarımcıdır (Bektaş,1992:29) (Resim-10).



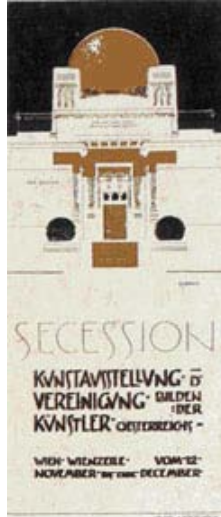


**Resim-10**

**Will Bradley, 1895**

'The Chap Book' dergisi için afiş

Aynı dönemde Viyana'da süslemeciliğe ve gelenekçiliğe karşı olanların oluşturduğu 'Secessionstil' olarak adlandırılan 'Ayrılma' anlamına gelen genç tasarımcıların oluşturduğu bir tasarım anlayışı gelişir. Afiş çalışmalarında "Viyana Seccession sanatçıları iki boyutlu biçimlerle çalışarak daha büyük bir sadeliğe yönelmişlerdir. Geliştirdikleri tasarım dili kareler, dikdörtgenler ve dairelerin tekrarı veya birleşiminden meydana gelirken, kullandıkları geometri mekanik katı olmayıp organik bir nitelik göstermiştir" (Bektaş, 1995:30). Bu duruma Gustav Klimt, Koleman Moser ve Josef Olbrich'in afişleri örnek gösterilebilir (Resim-11-12-13).



**Resim-11**  
**Josef Olbrich, 1899**  
 'Secession' sergi afişi



**Resim-12-**  
**Gustav Klimt, 1898**  
 I.Viyana sanat dergisi afişi



**Resim-13**  
**Kolomon Moder, 1899**  
 'Secession' sanat dergisi afişi

1914–1918 yıllarında ABD’de I. Dünya Savaşıyla ilgili afişler Art Nouveau akımının tanınmış tasarımcılarının ellerinden çıkmıştır. Bu yıllarda, afişin sadece sanat ve ticaret alanında değil, savaş döneminin ideolojisinin de etkisi altında kaldığı görülür. I. Dünya Savaşında üretilen afişlerde savaşı destekleme ve milliyetçilik duyguları üzerinden

halktan aktif bir şekilde savaşa destek istendiği görülür. 1914’de İngiltere’de Alfred Leete tarafından yapılan ‘I want you’ afişi (Resim–14), ABD’de James Montgomery Flogg’in tasarladığı ‘Sam Amca’ figürüne dönüşmüştür. ABD’de bir güven sembolü olarak yaratılan ‘Sam Amca’ figürü (Resim–15) insanların ortak duygularda toplanmasını sağlamayı amaçlayan ideolojik bir zihnin ürünüdür. Savaş halindeki ABD, halkını etkilemek için bu afişi etkin silah olarak kullanır.



**Resim–14**

**Alfred Leete, 1914**

I want you (Seni İstiyorum)

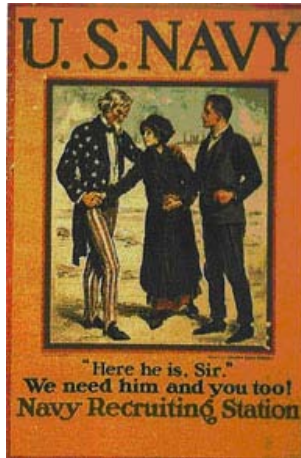


**Resim–15**

**James Montgomery Flogg, 1917**

Sam Amca (Seni U.S Ordusuna  
İstiyorum) Afişi

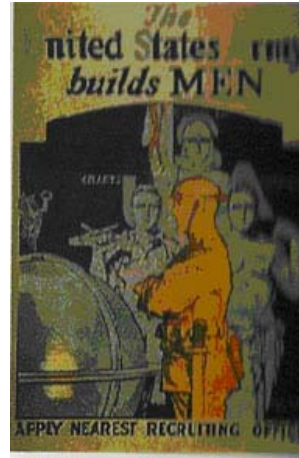
Aynı zamanda ABD yönetimi, halktan askeri donanmaya destek isteyen afişler de yaptırır. Charles Dona Gibson’ın ‘ona ve sana gereksinimiz var’ (Resim–16), Herbert Paus’un ‘*en yakın askerlik şubesine başvurun*’ sloganlarıyla oluşturdukları afişler bu duruma örnek gösterilebilir (Resim–17).



Resim-16

Charles Dana Gibson, 1917

‘Ona ve sana ihtiyacımız var’



Resim-17

Howard Chandler Christy, 1917

‘En yakın askerlik şubesine başvurun’

Askerlik için üretilen afişlerde ABD’nin girdiği savaşların deniz aşırı olması sebebiyle, özellikle deniz kuvvetleri öne çıkarılmıştır. ABD’nin tüm bu girişimleri savaş giderlerini karşılamaya yetmemiş, halktan daha fazla destek almak için yeni afişler üretilerek çözüm arayışlarına gidilmiştir (Resim-18).



Resim-18

Gordon Grand, 1917 ‘

‘Donanmaya Göz Sağlar mısınız’

“[...] Durumu, Gordon Grant imzalı afiş ortaya sergilemektedir. Gözleri bağlı bir figürün altında yer alan soru şudur: ‘Donanmaya göz sağlar mısınız?’ Buradaki ‘göz’, Donanmanın

gereksindiđi büyüklü-küçüklü dürbünlerdir. Afişte verilen bilgiye göre, Donanmaya dürbünlerini verenler, savař sona erdiđinde bu dürbünleri geri alacaklardır ve eđer olanak bulunursa her dürbün için 1 Dolar ödenecektir. Dürbünleri verenin adı soyadı ve adresi yazılı iliřtirilmiř bir etiketle postalanacađı adres de belirtilmiřtir afiște ”(řenyapılı, 2009:58).

I. Dünya Savařında halktan destek isteyen ideolojik afiřlere Rusya’da da rastlanmaktadır. Örneđin; halktan istenilen savař desteđinin sadece askeri anlamda deđil, aynı zamanda savařın yüksek maliyetlere mal olması savař tahvil ve bonolarını halkın alması için G. Semenov tarafından bir dizi afiř üretilmiřtir. Bu afiřlerde “%51,5 faizli savař tahvillerinden satın alın ki, düřmanı yenebilelim”(řenyapılı,2009:98) (Resim–19) sloganıyla halkın milliyetçilik duyguları dođrudan hedef alınmıřtır.



**Resim–19**

**G .Semenov, 1916**

*‘%51,5 faizli savař tahvillerinden satın alın ki, düřmanı yenebilelim’*

I. Dünya Savařında halkı etkilemek için ABD’nin uyguladıđı afiř stratejisi, Alman afiřlerinde de görülür. Afiřlerde; yurtseverlik, cesaret, kahramanlık, askerlik ve erkeksi güç gibi kavramlar temel konular olmuřtur. Bu döneme Julius Klinger’in (Resim–20) ve Lucian Bernhard’ın (Resim–21) savař afiřleri örnek gösterilebilir. Avrupa’yı ve dünyayı kana bulayan savařın ortaya çıkardıđı yıkım, aynı dönemde savařa karřı tepki de oluřturmuř ve afiř tasarımlarına özgülreřtirici çabalar olarak yansımıřtır.



Resim-20

Julius Klinger, 1917

8.Savaş İstihraz Kampanya Afişi



Resim-21

Lucian Bernhard, 1915

Savaş İstihraz Kampanya Afişi

Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin de sonucu olarak değerlendirilebilecek olan, Kübizm akımı 1907–1914 yılları arasında ‘meydan okuma’ ve ‘bilinçli hiçbir kurala uymama’ prensibiyle, kendisinden sonra gelişecek olan tüm akımların da temelini oluşturur. Kübistler;

“[...] Eşyaları parçaladılar, parçalardan birini sadeleştirerek, öteki parçaları gelenekçi perspektifin yardımı olmaksızın resmin yüzeyine dağıttılar. 1909’dan 1912’ye kadar olan bu devre ‘ Analitik ayırıcı’ devri olarak tanımlanır (...) 1912’den 1922’ye kadar olan dönemde kübistler olayı diğer bir yönden ele alarak analitik ayırıcı bir yolla parçalayıp çözdükleri eşyaları bu sefer sentetik yerleştirici bir yolla seçip bir araya getirmeyi amaç edindiler’ (Erdem,1999:201).

Kübizmin bu iki devresi, afiş tasarımlarına da yeni bir boyut getirir. Bu dönemde, ‘kolaj’, ‘yapıştırma’ gibi teknikler ilk defa kullanılarak kendinden sonra oluşacak olan Fütürizm akımını etkilemesi açısından oldukça önemlidir. Bu teknikler, Fütürizm’de köklü değişimlere sebep olacak ve eş zamanlı çözümlerinin yolunu açacaktır.

20. yüzyılın başında Fütürizm, yeni yaşamın teknolojisinin yarattığı hareket ve dinamizme önem veren, geleneksel kuralları yıkma amacı güden bir sanat akımı olarak doğmuştur. Fütüristler, akımı gelişen teknoloji ve endüstrinin getirdiği araba, uçak,

sanayi, kentteki modern yaşamın devinimini temel alarak, yeni bir çağın başladığını savunmuşlar ve sanatın yeniden yaratılmasını istemişlerdir. Fütürizmin zaman ve mekâna baş kaldırışı, döneminin sosyo-kültürel düzen ve ekonomik durum ile şekillenip, makinenin de yaşamın içine girmesiyle yeni bir tipografik dilin doğmasına neden olmuştur. Kübizm karşıtı bir hareket olarak ortaya çıkan Fütürizm, tipografinin gelişebilmesi için kendine Kübizmin tekniklerini temel alır. Edebi akımlarda yer edinen yeni yazı biçimiyle şiirleri yeniden yorumlama isteği, 1912–1914 yılları arasında ‘özgür sözcüklerle’ yeni bir tipografik şiir anlayışının oluşumunu sağlamıştır. Tipografik devinimi şiirlerinde ilk kullanan Marinetti’dir; O’nun kompozisyonları, yazı karakterlerinin büyük-küçük, anlam-anlamsızlık arasında ilişki kurmadan uyumsuz tipografiyle oluşturulmuştur. Böylece sözcükler kendisine yapışmış anlamdan kurtularak, kolajlarla oluşturulan deneysel tipografinin keşfi ile yeni anlatım dillerinin yolu açılmış olur (Resim–22).



**Resim–22**

**F.T Marinetti, 1919**

‘Onun yatağında bir gece’

Fütürizm’in, makine çağına duydukları hayranlık ile destekledikleri savaşı ve şiddeti savunan düşüncesinin aksine, insana yönelip savaşın tahribatına tepkiyi gösteren akım ‘Dadaizm’ olmuştur. “Özünde muhalif bir yapı barındıran Dadacılık, sistematik bir

direnış yöntemi kullanan ya da kurallardan kaçmak için kendi kurallarını sürekli deęiřtiren bir oyun olarak da tanımlanabilir” (Becer,2007:92). Sadece dadaistler deęil ondan sonra ortaya çıkan akımlar da (punk, fluxus gibi) eleřtirisini devlet, siyaset, ekonomik düzen üzerinden getirecek ve zamanın getirdiklerine göre farklı biçimleneceklerdir. Hepsinin ortak noktası, geleneęe kurulu düzene bařkaldırıcıdır. Dadaizm sadece savařın oluřturduęu tahribata deęil, aynı zamanda yerleřik tüm toplum deęerlerine karřı duran bir akımdır. Bu karřıt duruřu gerekleřtirmek için kullandıkları yöntem ‘ironi’dir. Dadaizm’e afiř tasarımında ironinin yöntem olarak kullanıldıęı ilk akım da denebilir.

“Akımın temsilcileri, řařırtma, protesto etme ve samalama gibi yöntemleri kullanarak Birinci Dünya Savařı’nın yol atıęı felakete, Avrupa toplumunun öküřüne, teknolojik geliřmelere iliřkin yüzeysel ve bilinsiz inana ve geleneksel ahlak deęerlerine karřı bir isyan bayraęı yükseltmiřlerdir” (Becer,2007:85).

Dadaistler; yerleřik tüm deęerlerin samalalıęını alay ve mizah yoluyla tasarımlara yansıtmıřtır. Akımın temsilcileri Fütürist řairlerin řiirler üzerinde denedikleri tipografik paralanma ve bölünmeyi, kübistlerin kolaj teknięi ile birleřtirmiřlerdir (Resim–23–24).



**Resim-23**  
**Kurt Schwitters**  
Kolajlar



**Resim-24**  
**Kurt Schwitters**  
Kolajlar

Dadacılıęın edebiyat akımı olarak ortaya ıkması, řiirin tipografiye aracı olmasını saęlamıřtır. “[...] DADA dergisinin editörlüęünü de yapan genç Macar řair Tristan Tzara’ydı (1896–1963). Tzara; Ball, Hans Arp (1887–1966) ve Richard



Huelsenbeck (1892–1974) ile birlikte fonetik oyunları, saçmalığı, anlamdışılığı ve rastlantıyı ön plana alan bir şiir üslubu geliştirmiştir” (Becer,2007:86). Bu şairlerin bir araya gelerek kurduğu ‘Cabaret Voltare’de Batı kültürü sorgulanmış ve savaşın yarattığı dehşete tepki gösterilmiştir. Onların tipografik yorumları şiirlerine, savaş karşıtı, kurum karşıtı ve sanat karşıtı olarak yansımıştır.

“1916’da Zürih’te, Cabaret Voltaire’de, Tristan Tzara, Hugo Ball ve Hans Arp bütün Batı kültürünü sorgulayarak savaşın yarattığı dehşete tepki gösterirler. Onların yarattığı küstah, kışkırtıcı, yıpratıcı ve yıkıcı Dada akımı savaştan sonra her yerde yaygınlaşır, özellikle Paris, Berlin ve New York’ta. Dadacı el ilanlarıyla afişler tipografi kurallarını altüst eder, onların kolajları ve montajları avangartlara eşlik edecektir” (Weill,2008:41-41).

Dadacılardan Kurt Schwitters ve Theo Van Doesburg’un birlikte tasarladığı ‘Küçük Bir Dada Gecesi’ adlı afiş Dada döneminin, tipografik öğeleri nasıl dinamik bir yapıya dönüştürdüklerine güzel bir örnektir. Farklı yazı karakterlerinin yatay ve dikey birlikteliği tasarıma hareket katmış ve kırmızı-siyah renklerin karşıtlığıyla etkileyici bir çalışmaya dönüşmüştür (Resim–25).



Resim–25

Theo van Doesburg ve Kurt Schwitters, 1922

‘Küçük Bir Dada Gecesi’

Dadaizmin, Kurt Schwitters, Hannah Höch ve Resul Housmann gibi önemli tasarımcıları, ‘Merz’ dergisi için yaptıkları çalışmalarında dönemin tasarım özelliklerini yansıtan ve günlük hayatta var olan nesnelere dayanarak yapılan kolaj düzenlemeleri hazırlanmıştır. “1919 yılından itibaren hazır basılı malzemelerle renk, form ve doku karşıtlıklarına dayalı kolaj düzenlemeleri

yapmaya başlayan Schwitters, ‘Merz’ adını verdiği bu kompozisyonlarda kağıt, paçavra, çekiç, yağ, yapıştırıcı, boya, ip ve makine parçası gibi alışılmadık malzemelerden de yararlanıyordu” (Becer,2007:94).

Dadaizm döneminde bu hazır nesnelere çalışmalarına başarıyla uyarlayan sanatçı Marcel Duchamp olmuştur. Duchamp’ın “bir nesneyi, ait olduğu bütünden ayırıp, başka bir ortama yerleştirirsek, birdenbire farklı bir gözle görerek onun asıl görsel özelliklerini farkedebiliriz” (Bektaş,1992:47) düşüncesi ile ürettiği ‘pisuar’ işi (Resim–26). Bu duruma örnek gösterilebilir. Bu düşünce de afişlerde doğrudan anlatım sınırlarının kırılmasını, yeni anlatım biçiminin oluşumunda gerçeğin sorgulanmasını sağlamıştır. Duchamp’ın tasarladığı, Leonarda Da Vinci’nin, Rönesans döneminin ruhunu yansıtan Mona Lisa tablosuna sakal-bıyık çizerek yeniden yorumlaması, (Resim–27) Mona Lisa eserine saldırı değil, o dönemde yaratılan insan kavramının geldiği içinden çıkılmaz duruma eleştirel bir tavır olarak tanımlanabilir.



**Resim–26**  
**Marcel Duchamp, 1917**  
‘Çeşme’



**Resim–27**  
**Marcel Duchamp, 1919**  
‘L.H.O.O.Q.’

Dadacıların tasarımlarında muhalif gücü etkin kılan ‘fotomontaj’ın keşfidir. Teknik olarak iki ya da daha çok fotoğrafın birleşiminden ortaya çıkan görüntü olan fotomontaj, savaş sonrası gelişen tüm devrimci akımların anlatım biçimine dönüşür.

Dadacılar kolaj ve fotomontajla dönemin şiirini ilişkilendirerek, ‘anlam-anlamdışılık’, ‘gerçeklik ve saçmalık’ kavramlarını görüntüye dönüştürmüş ve güçlü bir tasarım duygusu yaratmışlardır.

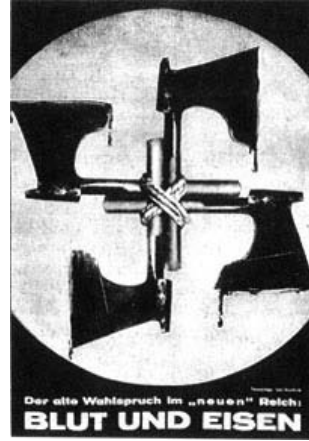
Fotomontajın gelişimi eleştirel nitelik taşıyan propaganda afişlerinin oluşmasını sağlamıştır. Dadaizm akımının tipografik görüntülerle propaganda aracı olarak kullanıldığı tepkisel afişlerine en iyi örnekler, Alman ordusunun ideolojik fikirlerinin altında yatan asıl gerçekliğe vurgu yapmak isteyen John Heartfield tarafından tasarlanmıştır (Resim–28). Heartfield’in afişleri, barış adı altındaki savaşın asıl nedenleri üzerinde durarak halkı bilinçlendirme sorumluluğuyla yapılmış çalışmalardır (Resim–29).



**Resim–28**

**John Heartfield, 1932**

‘AIZ cover, barış güvercini’



**Resim–29**

**John Heartfield, 1934**

‘Kan ve demir’

Nazi ideolojisinin, barışı ve refahı sağlayacağı düşüncesini eleştiren John Heartfield, içinde bulunulan durumun farkındalığını gösteren eleştirel bir afiş tasarlamıştır. Bu afiş, foto-montaj tekniği ve içerisinde barındırdığı tersinlemeli sloganla anlam bakımından ironi yöntemiyle çözümlenmiştir. Afişin sloganı Hitler’in ‘barış güvercini’dir, eldivenli bir el üzerinde güvercin olarak nitelenen yırtıcı bir hayvan (şahin) betimlenmiştir. Şahin’in ağzında zeytin dalı yerine bir tüy, kanadında da gamalı hac (svastika) sembolü

olan bant bulunur. İroniyi var eden tersinleme yöntemiyle oluşturulan bu afişin mesajı gayet açıktır; Hitler'in barış güvercini yırtıcı bir kuştur, barış gibi gözüken aslında bir savaş isteğidir. John Heartfield, aynı dönemde Hitler selamının arkasındaki asıl gerçeğin çıkar olduğunu vurgulayan eleştirel afişi, hem gerçek fotoğrafın hem de fotomontajın etkili birlikteliğinden oluşmuştur (Resim-30).



**Resim-30**

**John Heartfield, 1932**

'Hitler Selamı'

Almanya'nın aksine Avrupa'nın tarafsız ülkesi olan Hollanda'da savaşın toplum üzerinde yarattığı trajediye tepki olarak, bir kuşağın gereksinimlerini karşılamak amacıyla bir ifade biçimi olan 'De Stijl' doğmuştur (1917-1932). Bu dönemin tasarım anlayışı iki temel özelliğe dayandırılmaktadır; bunlardan ilki 'biçimlerin dik aç olarak kurgulanması' ikincisi ise, 'ana renklerin hâkimiyet' kurmasıdır.

"Belirli bir konunun gerçekçi betimlemesi üzerine temellendirilen resimleri ve tasarımları yaratma yerine De Stijl tasarımcıları, tasarımın öğelerine odaklanmışlardır. En temel düzeyde öğeleri kullanarak, tasarımı, bilimsel ve sistemli bir yaklaşıma benzetmişlerdir. Çizgi, şekil ve

renk gibi tasarım öğeleri; en yalın biçimlere indirgenmiş; diyagonaller, eğriler ve düzensiz çizgilerden kaçınılmıştır. Sadece dikey ve yatay çizgiler yeğlenmiş; ana renkler, daha karmaşık renklerin dışlanmasıyla kullanılmıştır. Bireysel birleşenlerle (parçalarla) kompozisyon düzenlenirken; bütün olarak algılanan biçimsel görünümün içerisinde bu temel öğeler, De Stijl'in üslupsal özelliklerini yansıtmaktaydı" (Öztuna,2008:95).

De Stijl afişi tasarımlarında süslemeciliğin yerini geometrik formlar almıştır. Afiş tasarımlarında sertliği ve geometrik kullanımı bakımından Bart van der Leck ve Vilmos Huszar afişleri (Resim-31,32) örnek gösterilebilir. Bu dönemin tasarımında amaç, yalnızca stilize etmek değil; duygusallıktan uzak ütopyik bir bakış açısı da geliştirmektir. Bu nedenle, geometrik formlarla oluşturulan yatay, dikey çizgilerle desteklenen ve aynı zamanda ana renklerin doğrudan kullanımı ile oluşturulmuş bir tasarım anlayışı hâkimdir. Tipografinin en sade haliyle bu dönemin afişlerine yansıdığı görülür.



**Resim-31**  
**Bart van der Leck, 1919**  
Sergi için afiş tasarımı



**Resim-32**  
**Vilmos Huszar, 1929**  
Sergi için afiş tasarımı

Bütün akımlar, kendinden sonra oluşacak akımları ya tasarım biçimi ya da ideolojik görüntünün oluşumu bakımından etkilemiştir. 1910'lu yıllarda Rusya'da ortaya çıkan Konstruktivizm akımında kendinden önce kullanılan geometrik formların yanı sıra karşıt renklerin birlikteliğiyle tepkisel afişler üretilmiştir. "Konstruktivizm bir erken

Sovyet gençlik hareketine, insanın tüm tinsel, zihinsel ve maddesel etkinliklerini kapsamayı hedefleyen bir bakış açısına dönüşür” (Steven ve diğ.,1991:50). Bu akımla gençlerin destekledikleri komünist ideolojinin görsel biçimleri yaratmak istenmiş ve geleneğe karşı tavır sergilenmiştir. Dönemin ideolojik görüşlerini simgeleyecek işgücü, çekiç, orak, yumruk gibi semboller ve Lenin taraftarlığı afişlere yansımıştır (Resim–33,34).



**Resim–33**

**Dimitri Moor, 1920**

‘Kiminle birlikte ya onunla ya bizimle’



**Resim–34**

**Mikhail Cheremnych, 1920**

‘İş gücü’

Bu dönem, Lazar El Lissitzky ile birlikte siyasal afişlerin ilk tasarlandığı dönem olarak da anılmaktadır. 1917 Rus devriminde Lissitzky’nin ‘Beyazlara Kırmızı Kamayla Vurun’ adlı afişi, siyasi sembollerle devrimi destekleyen bir anlayışla oluşturulmuştur (Resim–35). Kırmızı ile Bolşevikleri, Beyaz renk ile de karşı devrim güçlerini tanımlamıştır. Beyaz daire içerisine saplanmış kırmızı üçgen gücün ve savunmanın politik ifadesi olarak afişte yer almaktadır. Rus sergisi afişinde ise tırnaksız yazı kullanmış ve siyah beyaz fotoğrafın üzerinde okunması önemli alanları kırmızıyla belirtmiştir (Resim–36).



**Resim-35**  
**El Lissitzky, 1919**  
 'Beyazlara Kırmızı Kamayla Vurun'



**Resim-36**  
**El Lissitzky, 1919**  
 Rus Sergisi Afişi

Konstruktivizm döneminin en belirgin özelliği tipografinin kullanım biçiminde görülmektedir. El Lissitzky'e göre; “[ ... ] tipografi konuşma dilinin dinamiğini yansıtan, etkin, eklemli bir yapı olmalıdır. Ayrıca akılcı olunmalıdır. Bunun için Paul Renner'in 1925'te çizdiği Futura karakteri benimsenir. Bauhaus'un göklere çıkardığı tipografik ölçünleme için ideal bir karakterdir bu. Serifsizlik uluslararası bir kuralın halini alır” (Weill, 2008:52).

Konstruktivizm döneminde afiş tasarımı geliştiren en önemli etmen 'Sovyet Sineması' için yapılan film afişleridir. 1920'lerde Sovyet filmlerinin en önemli afişlerini Sternberg kardeşler tasarlamıştır (Resim-37). Onlar çalışmalarında siyah beyaz olarak çekilmiş olan filmlerin aksine yaptıkları Konstruktivizm'in canlı renkleri'ni kullanarak filmleri afişlerinde ironik bir biçimde yorumlamışlardır. Aynı zamanda film afişlerinde geliştirdikleri sayfa düzenleri, perspektif anlayışı, uzay-boşluk duygusunu yaratmış; film sahnelerinden kesilip tekrar renk uyumuna göre birleştirilen kolajlar ve tırnaksız tipografi ile yaratılan uyum, izleyicisinin ilgisini üzerine çekmeyi başarmıştır. Sovyet devrimi ile

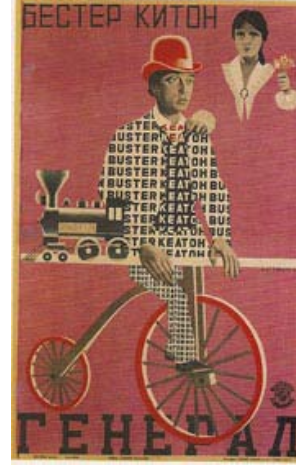
gelişen bu tasarım anlayışı kendini daha sonraki dönemlerde tipografiye dayalı tasarım anlayışlarının gelişimini sağlayacaktır(Resim–38,39).



**Resim–37**

**Stenberg Kardeşler, 1926**

‘Film kamerasıyla adam’ filmi afişi



**Resim–38**

**Stenberg Kardeşler, 1929**

‘General’ film afişi



**Resim–39**

**Stenberg Kardeşler, 1929**

‘Bir İmparatorluğun parçalanışı’

Bauhaus, Almanya’da güzel sanatlar ve uygulamalı sanatları tek bir çatı altında toplamayı amaçlayan akademik bir dönemdir (1919–1933). Bu döneme ticaret ve endüstri dünyasının sanatla yakın ilişki içine girerek modern sistemlerle ortak bir çalışma platformu oluşturmak düşüncesi yön vermiştir. Bu dönemde atölyeler kurulmuş, usta-çırak ilişkisi



üzerinden tasarımlar oluşturulmuştur. Bauhaus, kendinden sonra tüm dönemleri etkileyebilecek olan tasarımcıların eğitildiği okul olduğu gibi aynı zamanda bir reform dönemi olarak da tanımlanabilir. Bauhaus döneminde birçok atölye kurulmuştur. Bu atölyelerden tipografi atölyesi, önceleri Herbert Bayer sonraları da Joost Schmidt tarafından yönetilmiştir. Bu iki ismin tipografi tasarımına getirdiği yenilikler; özellikle Bayer'in tüm büyük harfleri reddeden Evrensel Alfabeti, tasarımda tipografinin kullanım biçimi bakımından etkin bir öneme sahip olmuştur (Resim-40) .

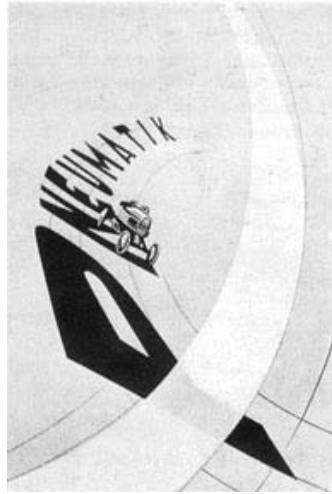


**Resim-40**  
**Herbert Bayer, 1925**  
'Evrensel Alfabe'

“Tüm Bauhaus yayınlarının esas özellikleri, düzenlilik, asimetri ve dikdörtgen matris yapıydı. Süsleme, kalın klişe çizgiler, daireler ve dikdörtgenler ile sınırlandırılmıştı. Gerçekçi illüstrasyonların yerini fotoğraf ve montaj almıştı. Tırnaksız harfler esas alınmış, Bayer'in 1925'te ortaya attığı, basılı malzemelerde hiç majüskül harf kullanmama önerisi kabul edilmişti. Bauhaus'un objelerini tanımlarken, belli bir tarzdan çok kullanım amaçlarına uydukları söylenebilir” (Steven ve diğ.,1991:50)

Bauhaus okulu, dönemin tüm tasarım alanlarında önemli rol oynayan hocaların eşliğinde gelişir. Bauhaus döneminde üst seviyeye ulaşan fotoğraf, montaj ve fotografik dizin tekniklerini geliştiren ve aynı zamanda derslerinin temel ilkesi biçimine getiren Lissitzky, Zwart, Man Ray ve Moholy-Nagy'dir. Tipo-foto yöntemini geliştiren bu tasarımcılar; tipografiye yeni bir açılım sağlamışlardır. Bu yöntem; “1.Tipofoto tipografi

temelli bir oluşumdur; 2. Fotoğraf optik açıdan yakalanabilenin görsel yansımasıdır; 3. Tipofoto görsel anlamda iletişimin en doğru biçimidir” (Weill,2008:53) diye tanımlanmaktadır. Tipografiye getirilen bu yeni yöntem, afişlerde kavramsal çalışmaların doğmasını sağlamıştır. Modern sanatın ilk düşünceleri olarak tanımlanan bu yeni hareketten etkilenen ve bu anlayışı Bauhaus okulunda verdiği derslerinin temel ilkesi biçimine getiren Moholy-Nagy'dir. Onun 'Pneumatik Havalı Lastik' firması için yaptığı afişinde dönemin tasarım anlayışını yansıtmış ve tırnaksız tipografiyi görsel nesne olarak kullanarak afişinde dinamiklik yaratmıştır (Resim-41).



**Resim-41**

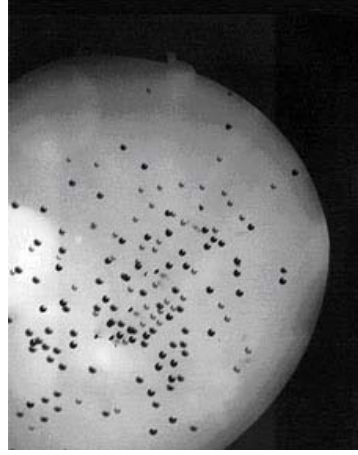
**Laszlo Moholy Nagy, 1929**

'Pneumatik firması için, Havalı Lastik'

Man Ray'le aynı dönemde fotogramla uğraşan Mohol-Nagy rayogramı icat ederek, ışık-gölge ilişkileri üstüne uzun metinler yazıp bunları uygulamaya koyar. Bu düzeyde gerçekleştirilen fotogramda birçok farklı buluştan yararlanır (Resim-42,43).



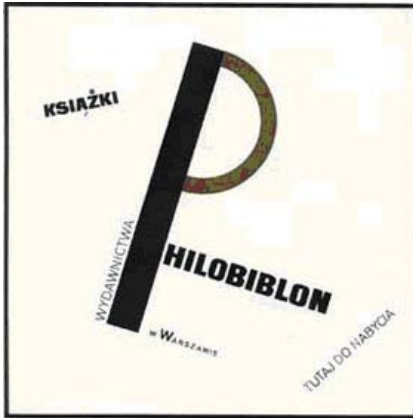
**Resim-42**  
**László Moholy-Nagy, 1929**  
'Photogram'



**Resim-43**  
**László Moholy-Nagy, 1930**  
'Rayogram'

Bauhaus okulunun Hitler'in iktidara gelmesiyle kapatılması ve tasarımcıların (eğitimcilerin) ABD'ye göçü ile birlikte savaş sonrası ABD'de yeni tasarım anlayışlarının da gelişimi sağlanmıştır.

Rus Konstruktivizmi ve Bauhaus dönemlerinin afişlerinde yaratılan tipografiyi kullanma yöntemi; daha sonra gelişen 'Yeni Tipografi'nin temelini oluşturmuştur. Bu dönemde bilindik yöntemlere karşı çıkan ve tipografinin yeniden düzenlenmesi gerekliliği düşüncesini savunan Jan Tschichold olmuştur. 1924 yılında Varşova'daki 'Philobiblon' yayınevi için tasarladığı afiş, (Resim-44) asimetrik tipografiyi üzerinde barındıran bir çalışmadır. "Bu çalışma, 'sanat yerine tasarım' anlayışını benimseyen yeni bir Tschichold'u gözler önüne seriyordu: Sanatçı o zamana kadar kullandığı el yazısı ile kaligrafiyi bir kenara bırakmış, afişin üzerindeki bütün yazıları dizgi atölyesinde kullanılan serifsiz yazı karakterleriyle kompoze etmişti"(Becer,2007:232). 'Die Frau ohne Namen' adlı çalışmasında perspektif düzeneğin ufuk çizgisinde birleştirilerek bütünlük oluşturmuş ve sadece tipografi değil görsellerinde hiyerarşik bir düzenin de okunmasını sağlamıştır (Resim-45).



Resim-44

Jan Tschichold

'Philobiblon' yayınevi için afiş



Resim-45

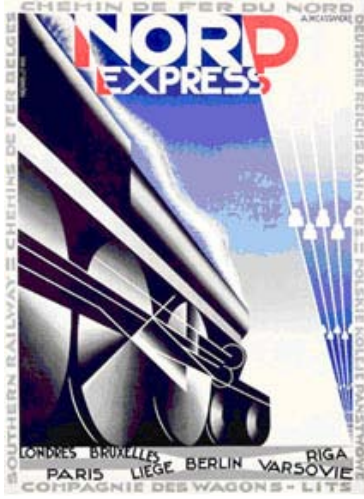
Jan Tschichold, 1927

*Die Frau ohne Namen.*

Jan Tschichold, 1925'de Almanya'da 'Tipografinin Haberleri' matbaacılık dergisinde yayınladığı "[...] Temel Tipografi" başlıklı manifestosunda; tipografinin iletişim amaçlı olması gerektiğini, bu iletişimin de ancak iyi düzenlenmiş bir içerik ve yöntemle kurulabileceğini savunuyordu. Sanatçı bu köklü değişim için iki hedef gösteriyordu: Yalınlık ve berraklık" (Becer, 2007:233). Tasarımda modernist çalışmaların gelişmesinde öncülük etmiş olan Tschichold, II. Dünya savaşına yakın bir dönemde 'Yeni Tipografi' döneminde gelişen 'dogma' yöntemleri kırma çabasından vazgeçerek, bu dönemin misyonunu tamamladığını savunmuştur.

'Gerçekliğin hiçbir ideolojiye bağlı kalmadan yeniden yorumlanması' düşüncesi ile oluşan Art Deco dönemi, yeniden doğaya ve doğal formlara dönüşün habercisi olur. "İdeolojisiz saf bir üslup olarak gelişen Art Deco, modern teknolojinin boyutunu, gücünü ve hızını ifade eden aero-dinamik, geometrik tasarımlarla makine çağı estetiğini yansıtmıştır" (Öztuna,2008:88). Art Deco dönemindeki çalışmalar, -ticari amaçla yapıldığı için- hem tasarımcı kavramının oluşumunu hem de grafik tasarımın mesleki bir

alan olmasını sağlamıştır. Bu dönem tasarımlarında ‘gerçeklik’ doğrudan değil; tasarımcının yorumu olarak afişlere yansıtılmıştır (Resim–46,47).



**Resim–46**

**Adolphe Mouron Cassandre, 1927**

‘Nord Express’ afişi



**Resim–47**

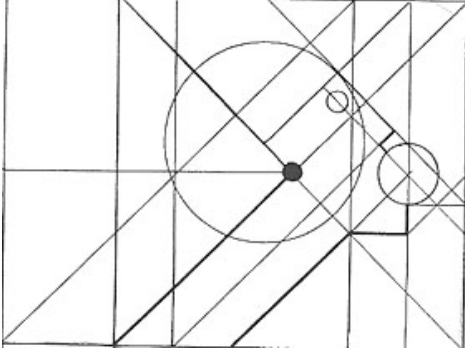
**Adolphe Mouron Cassandre, 1935**

‘Normandie’ afişi

Art Deco döneminin en önemli afiş örneklerini Adolphe Mouron Cassandre vermiştir. Cassandre 1926’da Revue de l’Union de Affiche Française’de afişle ilgili düşüncelerini yayımlamıştır. O’na göre;

“Afiş, sadece aydın bir sanatseverin sanat aşkını tatmin etmek için tasarlanan özgün bir örnek değildir; aynı zamanda o, bir otomobil gibi binlerce kopyası olan kitle üretim objesidir. O, ticari bir işleve sahip olmalıdır. Bir afişi tasarlamak, sanatçının kendi eşsiz duyarlılığıyla yapılamayacak teknik ve ticari problemi çözmek demektir; herkes tarafından anlaşılabilen bir dilde kitlelerle iletişim kurmaktır” (Öztuna,2008:91).

Cassandre, afişi bir bütün olarak tasarlama yoluna gitmiş, afişin önce eskizini yaparak geometrik modulünü oluşturmuştur (Resim–48,49). Bu durum O’na tasarımın gerektirdiği yazı karakterini de tasarlama olanağı tanıyarak, büyük küçük ilişkisi üzerinde hiyerarşik bir yapı kurmasını sağlamıştır.

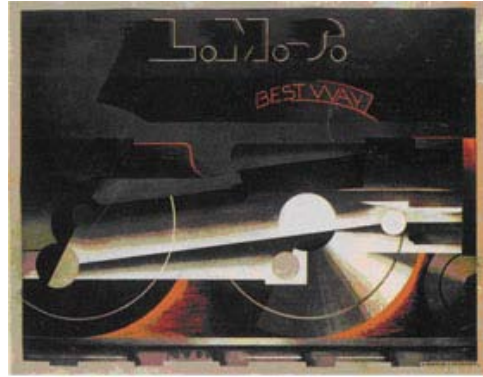
**Resim-48****Adolphe Mouron Cassandre, 1925**

'L 'Intrans' Afişî modülü

**Resim-49****Adolphe Mouron Cassandre, 1925**

'L 'Intrans' Afişî

Örneğin Cassandre'nin hız efektini görünür kılan, görsellerin büyük-küçük ilişkisi ve tipografinin görselle uyumlu halde bir bütün olarak tasarladığı L.M.S. Bestway adlı afişi (Resim-50), bu anlayışla üretilmiş işlerden biridir.

**Resim-50****Adolphe Mouron Cassandre**

L.M.S. Bestway

Art Deco döneminin Tipografiyi yenilikçi bir tarzla kullanan diğer bir tasarımcısı Jean Carlu'dur. Carlu afişlerinin ABD'nin II. Dünya Savaşı ile ilgili ideolojik görüşleri üzerinden tasarlamıştır. Bu dönemde yapılan afişler; halkın milliyetçi duyguları üzerinden destek ister niteliktedir. Afişler birlik, beraberlik ve savaşı kazanana kadar

mücadele etmenin haklı gerekçesini algılatır ki; savaşı kazanmanın en iyi yolu işgücü ve üretimi artırmaktır (Resim-51,52).



*Resim-51*

*Jean Carlu, 1942*

Üretimi artırmaya yönelik afiş çalışması



*Resim-52*

*Jean Carlu, 1947*

'Stop 'em to sell 'em' afişi

Öte yandan Avrupa'da özellikle Nazi Almanyası'nda basın yayın organlarının en etkin yöntemi olan afiş, propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Hitlerin başa geçmesi ile Bauhaus kapatılmış Almanyada yeni bir afiş dönemi başlamıştır. Hitler, halk üzerinde tam kontrolü sağlamak için propaganda bakanlığı kurmuş ve kendinden önceki savaş afişlerinin stratejisini benimseyerek, kendi ideolojisine bağlı stratejik afişlerin seri şekilde üretilmesini sağlamıştır. Afişler standart ölçülere getirilmiş, partinin ve Hitlerin propagandası ile vatanseverlik kavramları örtüştürülmüş ve doğrudan antisemitizm temasıyla Yahudi düşmanlığı oluşturulmaya çalışılmıştır (Resim-53).

“Afişler, Nazi Partisine finansal kaynak sağlamak, partinin insanlar arasında saygınlığını artırmak, gençlik organizasyonlarının ve gençlik gruplarının desteğini kazanmak, anti-casus eylemleri cesaretlendirmek (jurnalcilik), orduya asker almak, politik olayları duyurmak ya da basitçe Nazi diktatörlüğünün 'babası' olarak Hitler imgesini pekiştirmek amacıyla kullanılmıştır. Savaş başladığında ise buna benzer ve Nazilerin her yerde ve hep güçlü olduğu imajını yansıtan afişler, diğer ülkelerde görünmeye başlanmıştır” (Öztuna,2008:79).



Resim-53

F.G 'Birleşirseniz ve vefakar olursanız  
Reich asla yıkılmayacak'

Tek Lider Hitleri betimleyen, Savaş dönemi politik afişi



Resim-54

**H.Hoffmann**

'Barış ve çalışan ordusu Führere Evet derler'

Savaş Dönemi Alman Politik Afişi



Resim-55

**Felice Albertch**

'Almanya uyanıyor'



Resim-56

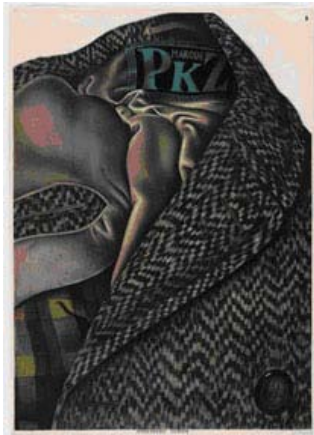
'Almanya'nın borç ödemeleriyle ilgili politik kampanya. Afişi'

"Naziler nasyonel kimlik imajını güçlendirmek için afişlerde belirgin bir tipografinin kullanılmasını gerekli kılmışlardı. Nazi propaganda afişlerinde metin ve düz alanlar birlikte kullanılmıştır. Hitler, "Yeni Tipografi" akımından nefret etmiş ve Alman gazetelerinin Fraktur olarak adlandırılan ve Almanlılığın tarihsel ifade biçimi olan geleneksel Gotik siyah harfi (black letter) kullanmalarını ısrarla vurgulamıştır(...)1933'te Naziler iktidara geldikten sonra, Goebbels'in "Yahudi İcadı" olarak nitelendirdiği Futura gibi tırnaksız (sans-serif) yazı karakterlerini kullanmayı yasaklamışlardır. Merkezi bloklandırmanın kullanıldığı



kompozisyonlara geri dönmüş ve geleneksel Fraktur yazı karakteri, ulusun yücelmesinin bir sembolü olmuştur” (Öztuna,2008:81).

II. Dünya Savaşında Nazi baskılarından kaçan tasarımcıların sığındığı tarafsız iki ülkeden biri İsviçre, diğeri de ABD’dir. Dolayısıyla bu iki ülkede tasarım gelişmeye devam etmektedir. Özellikle savaş sonrası dönemde İsviçre’de gelişen Tipografi, dünya çapında kabul gören ve ileriki yıllarda ‘Uluslararası Tipografik Stili’ adıyla anılacak olan bir tasarım anlayışına dönüşür. Uluslararası Tipografik Stil’in De Stijl’in geometrik formları tasarım elemanı olarak kullanma biçimi, Bauhaus döneminin küçük ve tırnaksız yazı karakterlerinin kullanımı ve Yeni Tipografinin tasarımda grid sistemine getirdiği yeniliklerin birleşimi olarak tanımlanabilir. Bu tasarım anlayışı; “[...] İsviçre’den bütün dünyaya yayılır. Bu akılcı biçem sıkı bir görsel disiplin içinde yeni tipografi ölçüleri kullanır, bunlara gerektiğinde fotoğraf eşlik eder” (Weill, 2007:79). İsviçre uluslararası biçemin afiş anlayışını oluşturan Zurih’teki Otto Baumberger’le, Basel’deki Niklaus Stoeklin’dır. Baumberger’in PKZ mantosunun afişini aşırı gerçekçi bir üslupla çözümlemesi büyük ilgi görmüştür (Resim-57). Aynı zamanda Niklaus Stoeklin’in ‘Der Burcdruck’ (kitap matbaası) adlı afişindeki tipografik çözümleme, dönemin en belirgin özelliklerini yansıtmaktadır (Resim-58).



**Resim-57**

**Otto Baumberger, 1922**

PKZ mantosu reklam afişi

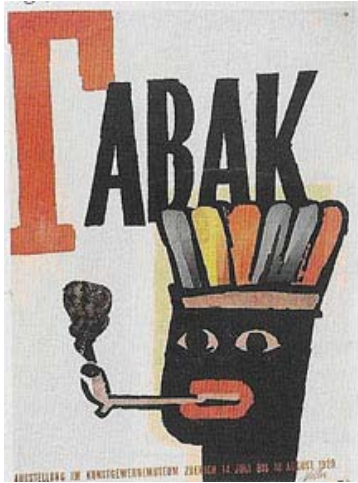


**Resim-58**

**Niklaus Stoeklin, 1923**

‘Der Burcdruck’ (kitap matbaası) adlı afişi

Bu dönemde Ernst Keller'ın 'Tabak' adlı afişi kuralları yıkıp yeniden kurulabileceğini ve kurulan düzende sınırların kaldırılabilceğini gösteren güzel bir örnektir (Resim-59). "Katı bir kuramcı ve eğitim bilimci olan Keller kendi ürünlerinde müthiş bir özgürlük sergiler. 'Tabak' için ilkel resimleri andıran bir resim kullanıp onu başındaki büyük T'sinin yarısı kesilmiş yazının üstüne taşırmaya kadar götürür işi. Bu da şunu kanıtıyor, bu işin kuralları vardır, ama kurallara gerçekten hakim olanlar onları sorunsuzca çiğneyebilir" (Weill, 2008:79). Tasarıma hâkimiyetle kazanılmış bu özellik, özgürlük sınırlarını genişletmiştir. Keller'ın diğer bir piktografik öge olarak tasarlanmış mala tutan el afişi, ses getiren diğer bir çalışmasıdır (Resim-60).



**Resim-59**  
**Ernst Keller, 1929**  
'Sergi Afişi'



**Resim-60**  
**Ernst Keller, 1931**  
'Sergi Afişi'

De Stijl akımının biçimsel özelliklerini kullanarak yatay ve dikey grid üzerine tasarımlarını oturtan, tasarımcı Theo Balmer olmuştur. Balmer'in afiş tasarımları biçimsel uyumun kullanımı açısından önemli örneklerdir. Örneğin; 'Büro' adlı afişinde (Resim-61), siyah büro yazısı ve onun yansıması olan kırmızı yazı, tasarımda görünmeyen bir grid üzerine yerleştirilmiştir. Balmer 'Büro' afişinde görünmeyen grid'in aksine 'Norm' afişinde (Resim-62), gridi görsel bir unsur olarak kullanmıştır.



Resim-61

Theo Ballmer, 1928

Sergi Afişi



Resim-62

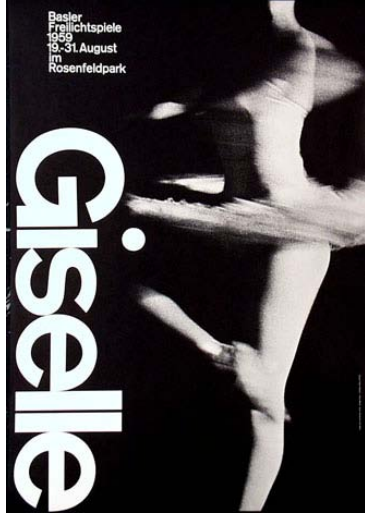
Theo Ballmer, 1928

Sergi Afişi

İsviçre Tipografik Stilin tasarıma getirdiği grid düzen ve kesin kurallar biçimi 1960-70 yıllarına gelindiğinde Basel’de eğitim görmüş ve sonraları okulda derslere giren Wolfgang Weingart’la tasarıma getirilen kurallar yıkılıp yeni çözüm arayışları aranacaktır.

1959 yılında Uluslararası Tipografik Stil’in tasarım anlayışını kesin kurallar biçimine getiren isim Basel Tasarım okulunda eğitmen olan Emil Ruder’dir. Ruder’e göre, afiş tasarımlarında sayfa içerisinde dolu alanlar kadar boş alanlarında tasarlanabilir olması gerekir. Sağlam layout oluşturmak için matematiksel grid sistemine bağlı kalınmış; doğrudan anlatımı sağlamak için tercih edilen tasarım geci fotoğraf olmuştur. Tipografide tırnaksız yazı karakteri kullanılarak elde edilen yalınlık, metni daha okunabilir kılmıştır. Bu dönem tasarımında zıtlıkları sağlayan doluluk-boşluk duygusunun dengesidir. İsviçre tasarımında net anlatımı ve dönemin tasarım özelliklerini afişlerinde yansıtan önemli isim Armin Hoffmann’dır. Hoffmann, afiş tasarımlarında doluluk-boşluk duygusunu karşıt görüntülerin birlikteliği ile oluşturmuştur. Bunlar daha çok ışık-gölge, düz-yuvarlak çizgi, dinamik-durağan ilişkilerin karşıtlığıdır (Resim-63,64,65,66).

“Hofmann’a göre tasarımcı bu zıtlıkları mutlak bir uyum içerisinde kullanabildiği zaman, sonuca ulaşmış demektir”(Bektaş,1992:131).



**Resim-63**

**Armin Hofmann, 1959**

Giselle afişi



**Resim-64**

**Armin Hofmann, 1960**

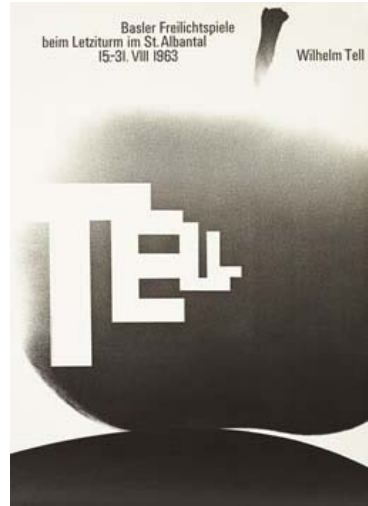
Alte und neue Formen in Japan, afişi



**Resim-65**

**Armin Hofmann, 1960**

Halbe Saison, Halbes Abonnement,



**Resim-66**

**Armin Hofmann, 1963**

Tell, Halber Preis, adlı konser afişi

İsviçre tasarımının en önemli isimlerinden bir diğeri Josef Müller-Brockmann'dır. Brockmann, afiş tasarımlarında daha çok fotoğrafla (Resim-67,68), çözümlene tekniğini benimsemiş, aynı zamanda konstrüktivizmin yapısal özelliklerini de afişlerine başarıyla yansıtmıştır (Resim-69).



**Resim-67**  
**Josef Müller-Brockmann, 1960**  
'Daha az gürültü'



**Resim-68**  
**Josef Müller-Brockmann, 1960**  
'Çocuğu koruyun'



**Resim-69**  
**Josef Müller-Brockmann, 1954**  
Konser afişı

Josef Müller-Brockmann'ın 1960'da tasarladığı 'der film' adlı afişı (Resim-70), en usta yapıtlardan biri olarak anılmaktadır. "Bu afiş matematiksel olarak alan bölme ile elde edilen tasarımın, evrensel uyumunu göstermektedir. Altın kesime uygun olarak 3/5

oranında bölünmüş olan afiş, Grek uygarlığından beri en iyi oranda bölünmüş bir dikdörtgen olarak kabul edilmiştir” (Bektaş; 1992:132). Brockmann, bu afişle İsviçre tipografi stiline ülke sınırlarını aşmasını sağlamıştır.



**Resim-70**

**Josef Müller-Brockmann, 1960**

‘der film’ sergi afişi

1960’lı yıllarda grid sistemini metinlerinde dogma yapıdan kurtararak daha matematiksel biçimde tasarlayıp blok sistemini serbest hale getiren Max Bill olmuştur. Onun tasarımlarındaki geometrik formların uyumlu hiyerarşik ilişkisi, hem okunaklılıkta öncelik yaratmış hem de tasarımlarını yalın hale getirmiştir(Resim-71,72). Max Bill bu tasarım anlayışıyla boşlukları tasarım elemanı olarak kullanan tasarımcı unvanını kazanır.



**Resim-71**

**Max Bill, 1960**



**Resim-72**

**Max Bill, 1960**

II. Dünya Savaşı bittikten sonra ABD’de tasarım anlayışını geliştiren, Avrupa’dan göç eden Bauhaus dönemi tasarımcıların Modernizm çabalarıdır. Afişler savaştan önceki katılık ve ideolojilere bağımlılıktan az da olsa uzaklaşmış ve gerçekçilik anlayışından vazgeçilmiştir. Bu dönem ABD’de afişlerini Avrupadaki çalışmaların düzeyine getiren Sascha Maurer ve Lester Beal’in afişleridir (Resim-73,74).



**Resim-73**

**Sascha Maurer, 1939**

New York Dünya Fuarı afişi



**Resim-74**

**Lester Beal, 1940**

Kırsal Elektrifikasyon Yönetim için afiş

1940 yılında Avrupa’dan göç eden William Golden, Alvin Lustig, Bradbury Thamsen, Paul Rand ve Saul Bass gibi tasarımcılar ABD afiş tasarımlarını zirveye taşıyan isimler olmuştur. Bu dönemde Amerika’nın ticari gereksinimlerine cevap verebilecek reklâm ajansları kurulmuş ve sanat yönetmeni kavramı doğmuştur. Sanat yönetmeni olarak ajanslarda çalışan Paul Rand; tasarımlarında kolaj ve fotomontaj tekniklerinden yararlanmış, espri niteliği taşıyan görsel oyunlarla izleyicinin afişe katılımını sağlamıştır.

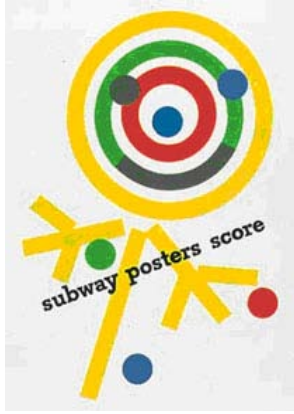
“[...] Onların kavramsal yaklaşımları big idea (ya da ‘ah ha yöntemi’) adıyla özetlenmiştir. Halkı şaşırtacak, halkın söylediğinin tersini söyleyecek, gerçek bir kavramdan yola çıkarak bir markanın yazgısını değiştirecek olan kişi reklamcıdır. Paul Rand’ın söylediği gibi, izleyici etkin bir rol oynar; iletiyi tamamlamak ona kalır” (Weill, 2008:87).

Paul Rand, afişlerini anlamda hemfikir olunan düşünceleri ya görsel zıtlıklar yaratarak ya da tersinlemeli bir anlatımla espri/mizah unsuruna bağlı kalarak tasarlamıştır.

Tasarımda mizah duygusunu Paul Rand şöyle açıklamaktadır;

“Görsel anlatıma espri katmak beyinden çok yürekten gelen bir davranıştır; doğru bir espri kahkaya boğmak yerine sessiz bir gülümseme yaratır ki bu çok daha derindedir ve iz bırakır. Gerçek mizah anlayışı sorunu çok daha ciddiye almak demektir. Tasarımda yer alan bir espri unsuru aynı zamanda bir güven, iyi niyetli bir dostluk atmosferi yaratır”(Bektaş; 1992:141,141).

Bu yönüyle bakıldığında Paul Rand’ın afişleri ironik olarak nitelendirilebilir (Resim–75,76,77).



**Resim-75**

**Paul Rand, 1947**

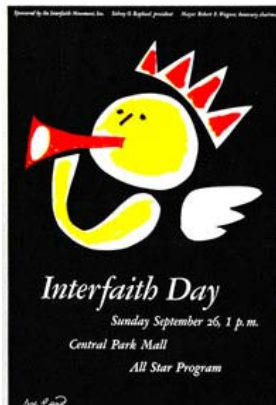
New York Subways Advertising Company,



**Resim-76**

**Paul Rand, 1950**

‘No Way Out’ (çıkış yok) adlı afişi



**Resim-77**

**Paul Rand, 1956**

‘Dinlerarası günü’ afişi



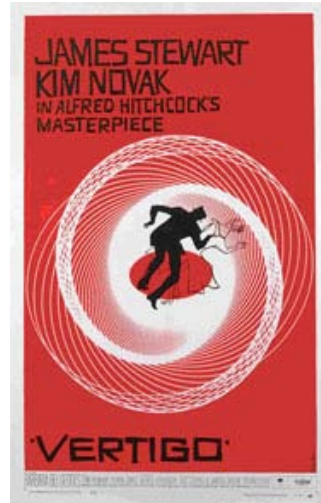
Paul Rand'ın tasarıma getirdiği bakış açısı aynı dönemde afiş tasarımları yapan Saul Bass'a esin kaynağı olmuştur. Bass, afişlerinde iletilmek istenen düşünceyi tek bir görsele indirgemiş ve yalın bir anlatım biçimine yönelmiştir. Dönemin film jenerikleri ve film afişlerini tasarlayan Bass, film'in içindeki görselliği kullanmak yerine filmin içinde anlatmak istediği konunun görselini yaratmış ve görüntüye dayalı afişler üretmiştir. Bass, problemin çözümünde konunun özünü tek bir görselliğe indirgeyerek serbest elle oluşturduğu tipografi ile birleştirip, özgün tasarımlara imza atmıştır (Resim-78,79).



**Resim-78**

**Saul Bass, 1955**

Otto Preminger; 'Golden Arm' film afişi



**Resim-79**

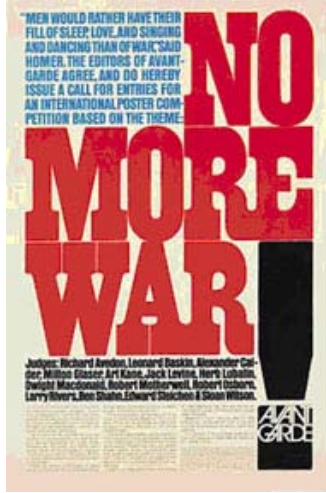
**Saul Bass, 1958**

Alfred Hitchcock, film afişi

ABD'de 1950'lerde başlayıp 1960'lara kadar devam eden sürede, görsel oyunlarla yapılan düzenlemeler, dergi tasarımlarına da yansımıştır. Bu durumu kolaylaştıran ve tasarımda yeni yöntemlerin gelişimine olanak veren 'Fotodizgi'nin<sup>1</sup> kullanımınıdır. Fotodizgiyi metal harf tasarımlarında estetik öge olarak kullanan Herb Lubalin, tipografıyı var olan kuralların dışında yeniden biçimlendirmiştir. Lubalin'in

1- (Fotodizgi (filmdizgi de denir), harfleri, sayıları, noktalama işaretlerini ve öteki işaretleri doğru sırada seçip, fotoğraf FİLM'i üstüne düşürerek basım işlemine hazır duruma getirmek için kullanılan, otomatik bir işlemdir (Bk. TIPO BASKI ve LİTOGRAFI). Harfler genellikle, makinanın içine yerleştirilir. Makina, harflerin büyüklüğü ve tipi, hangi sırayla dizileceği, satır uzunluğu, satır arası boşlukları gibi özellikler konusundaki komutları, ya delikli bir banttan, ya 7-9 kanallı magnetik bir banttan ya da magnetik disklerden alır <http://www.nuveforum.net/1295-matbaacilik/61371-fotodizgi-filmdizgi-projeksiyon-sistemleri-satir-atlama-katot-isini-tuplu-dizgi/>).

geliştirdiği görsel tipografik şiir anlamına gelen ‘tipogram’ adı verilen bu yöntem, tipografiyi şiirsel bir niteliğe kavuşturarak güçlü mesajını esprili bir dille iletme olanağı tanımıştır. Lubalin bu yöntemi sadece tipografi ile değil, geometrik bir yapı üzerinde kurduğu görsellerle de dergi tasarımında kullanmıştır.



**Resim-80**

**Herb Lubalin, 1967**

‘Savaşa Hayır’ isimli afişin duyuru ilanı



**Resim-81**

**Herb Lubalin, 1962**

Eros dergisi için sayfa tasarımı

Bu dergiler dönemin sosyal sorunlarına (insan hakları, kadın özgürlüğü, cinsel özgürlük, savaş aleyhtarlığı) dikkat çeken niteliktedir (Resim-80,81). Bu bağlamda Lubalin’in tasarımları gerek eleştirel bir nitelik taşıması, gerekse çifte anlam ve mizah içermesi bakımından ironik olarak değerlendirilebilir.

1950’li yıllar aynı zamanda tasarımcıların bir araya gelerek birlikte çalışma fikri ‘art studio’ (sanat stüdyosu) tanımından ‘design office’ (tasarım ofisi) tanımına ulaşmıştır. İlk tasarım ofisini New York’da Ivan Chermayeff, Tom Geismar, Robert Brownjohn bir araya gelerek kurmuşlardır (Daha geniş bilgi için bkz. Bektaş, 1992:168). Daha geniş kapsamlı büyük projelere imza atacak olan bu tasarımcıların görsel anlatım tarzı büyük ilgi görmüştür. 1960’larda Brownjohn’un İngiltere’ye yerleşmesi ile grup

içinde ayrılmalar başlamıştır. Brownjohn'un tasarımda yeni çözüm arayışları O'nu başarıya taşımıştır. Brownjohn'u başarıya ulaştıran pop-art sergisi için tasarladığı afiştir (Resim-82).



**Resim-82**

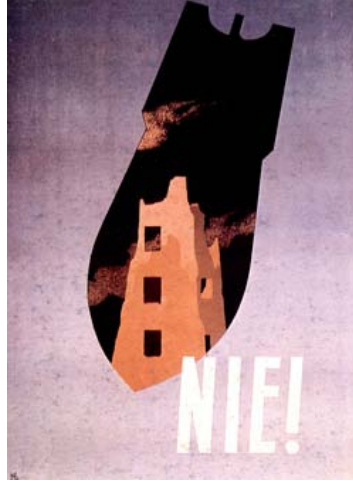
**Robert Brownjohn, 1963**

'Saplantı ve Fantazi' Pop Art sergi afişi

Chermayeff ve Geismar ise büyük firmalara kurumsal kimlik tasarlayarak çalışmalarını sürdürmüşler ve 1990'lı yıllara kadar tasarımı, problem çözme yöntemi olarak benimsemişlerdir.

1950-60'lı yıllarda Avrupa'yı tümüyle etkileyebilecek olan afiş tasarımları Polonya'dan çıkmıştır. Çünkü Hitler kendi saf ırkını yaratma propagandasını sürdürürken bir yandan Avrupa'yı da kana bulamaya devam etmektedir. Hitlerin Polonya'ya girme hakkını kendinde bulması Polonya'nın 7 yıl süren anlamsız bir savaşın ortasında kalmasına neden olur. Polonya'da zor geçen bu dönemden sonra ortaya çıkan trajedi ve gelecek korkusunun verdiği tepkisel tavır, ilk önce afişlere yansır. Polonya'nın ilk afiş tasarımcılarından olan Tadeusz Trepkowski, 1953'de savaş ile ilgili yaptığı afişte, bir bakıma herkesin 'aklından geçeni' görsel hale getirmiştir. Bu afişteki tek slogan 'Nie'

(hayır)'dır (Resim-83) ve bir bombanın görüntüsünün içine harabe kent görüntüsünün fotomontaj tekniği ile yerleştirilerek 'savaşa hayır' denmiştir.



*Resim-83*

**Tadeusz Trepkowski, 1953**

'Nie-Hayır'

Polonya afişlerinin içinde bulunan zor durumu aktarmanın alaycı, esprili ya da tersinlemeli yöntem ile çözümlenmesi, ironinin ortaya çıkmasına olanak tanımıştır. Afişlerde görüntüler ve sözcükler yalınlaştırılarak herkes tarafından bilinen ama söylenemeyen üstü örtük düşüncelerin söylenebilir olması sağlanmıştır.

Polonya afişine önemli katkılar sağlayan Henry Tomoszewski, ironinin en belirgin özelliği olan zekaya dayalı espiriyi ve alaya alma biçimini afişlerinde belirgin olarak kullanan tasarımcıdır. Onun elle zafer işareti yapmanın yasak olduğu komünist dönemde, tersinlemeli ve alaycı bir tavırla zafer işaretini ayak parmaklarıyla gösterdiği afişi (Resim-84) ironinin görsel bir çözümlene yöntemi olarak kullanıldığı örnek afişlerden biridir. Henry Tomoszewski'nin ironik çözümlene yöntemi, onun gibi düşünenlere hem karşı durma olanağı vermiş, hem de kurallara uyararak söylenmeyi söylenir kılmıştır.



*Resim-84*

**Henry Tomoszewski, 1983**

Witold Gambriowicz'in yapıtı için afiş

1960'larda Polonya afiş tasarımları geçmişin trajedesini üzerinde taşıyarak tesadüfî ortaya çıkan kolaj teknikleri ile özgün tasarımlar halini alır. Bu dönemin deneysel tipografide afiş tasarımı zirveye taşıyan Jan Lenica olmuştur. "Lenica iletişiminde, kolaj tekniğini saldırgan ve tehdit edici bir üslupla kullandı, 1962'de tasarladığı "Le Sacre de Printemps" adlı afişinde, kağıttan yırtarak yaptığı biçimlerden oluşturulmuş motifi sulu boyayla boyayarak canlı bir anlatım yarattı" (Bektaş;1992:181) (Resim-85).



*Resim-85*

**Jan Lenica, 1962**

'Le Sacre de Printemps'



*Resim-86*

**Jan Lenica, 1962**

'Alban Berg'in Wozzeck opera afişi

Lenica kolajın yanı sıra afişlerinde, stilize görüntüleri de tasarlayarak (Resim–86) tasarımda çok yönlü araştırmalara girmiştir. Lenica'nın çözümlerindeki deneysel tipografi ile görüntünün uyumu dikkat çekicidir. Afiş tasarımlarında benimsenen 'ironik çözümler yöntemi' tasarımcıya eleştirel bir tutum takınma hakkı tanımaktadır. Afiş tasarımına bir devrim getiren Polonya tasarımcılarının bireysel tavrı ve disiplinli eğitim sistemi, tüm Avrupa'nın örnek aldığı, etkilendiği ve kendinden sonra da afişlerde sorgulanma sürecinin başlatılmasına olanak vermesi bakımından önemlidir.

1960'larda Amerika'da gelişen sosyo-politik değişimler, Vietnam savaşının protesto edilmesi, Martin Luther King'in özgürlük mücadelesi mitingleri, Amerika'da karşı bir gençliğin oluşumunu sağlamış ve gençlerin tepkisi afişlere yansıtılmıştır. Bu gençler var olan tüm düzene karşı bir tavır sergilemişlerdir. Bu karşıt tavrın içerisinde geleneksel aile değerleri yerine serbest yaşam fikri vardır. Hippi ismiyle anılan bu gençler, kişisel özgürlükleri (özgürlük her anlamda özgürlüktü cinsel özgürlük, kılık kıyafet özgürlüğü, alkol-uyuşturucu özgürlüğü gibi) ve insan haklarını savunuyorlardı. Bu nedenle, "onların amacı ne toplumu yeniden biçimlendirmek ne de değiştirmektir; sadece kendilerini toplumdan uzaklaştırmayı amaçlamışlardır"(Öztuna,2007:81).

1950'lerde tasarımlara yansıyan okunabilirlik ilkesi, 1960'ların Psychedelic (1960-1970) Rock müziğinin de ortaya çıkmasıyla meydana gelen karşıt bir gençlik hareketi) tasarımcıları tarafından altüst edilmiştir "doğa ile ilişkilendirilerek oluşturulan 'çiçek çocuk', 'çiçek güç' gibi kadınsı güzelliği yansıtan kavramlar, 1970'lerin tasarımlarında ana tema olmuştur"(Öztuna,2007:82). Art Nouveau dönemi afişinin biçimsel özelliği olan kadın figürü ve saçlarının en ince ayrıntısına kadar resimlemesi Psychedelic dönemi afişlerinde dekoratif bukleler ve sarmallar biçimine dönüşür. Böylece soyut geometrik formlar elde edilir. Tipografi de bu geometrik formlara eşlik eder. Karşıt

bir dönem olan Hippi kültürü afiş tasarımıındaki renklerin de karşıtlığını içerisinde barındırmıştır (Resim-87). Bu dönem sosyal ifadenin en güçlü silahı olarak afişler üretilmiş ve bu afişler sokaklarda asıldığı gibi evlerde de asılarak geniş kitlelere ulaşılmıştır (Resim-88,89).



**Resim-87**

**Wes Wilson, 1967**

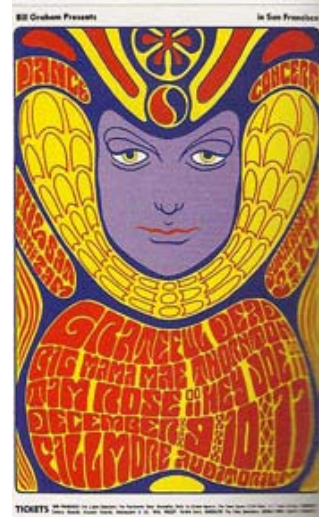
The Grateful Dead, The Canned Heat Blues Band  
Fillmore Auditorium



**Resim-88**

**Wes Wilson, 1966**

'Topluluk' Fillmore Auditorium konseri afişi



**Resim-89**

**Wes Wilson, 1966**

The Grateful Dead, Big Mama

1960'lı yıllarda Almanya'da görsel anlatım biçimi olarak oluşan kavramsal çalışmalar, şok edici etkisi ve mesajını net iletmesi bakımından ilgi çekmiştir. Afişleri ressam edasıyla tasarlayarak montajı estetik unsur olarak kullanan isim Holger Matthies olmuştur. Matthies'in afişleri fotoğraf ve kolaj temeline dayalı olan çalışmalardır (Resim-90).



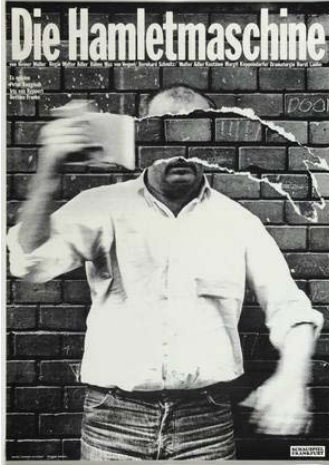
**Resim-90**

**Holger Matthies, 1977**

Maksim Gorki'nin 'güneşin çocukları' adlı oyunu için afiş çalışması

Matthies'den etkilenerek afişlerde kavramlara görsel tasarım aracı olarak ustaca yaklaşan 'Grafik -foto' tasarım grubudur. Bu grup Günter Ranbow, Gerhard Lienemeyer ve Michael van de Sand bir araya gelerek oluşmuş ve kavramları kendi anlamlarından yabancılaştırarak yeniden yorumlamaları ve teknik çözümlene yöntemlerinin kullanımında ustaca yaklaşımları afiş tasarımlarında yeni anlatım dilinin gelişimini sağlamıştır (Resim-91,92).





Resim-91

Ranbow/Lienemeyer /Van de Sand, 1980

'Hamlet Maschine' adlı oyun afişi



Resim-92

Ranbow,/Lienemeyer /Van de Sand, 1981

Brecht'in 'Mülteci Konuşma' adlı oyun afişi

Dünyanın her yerinde iletişim aracı olarak kullanılan afiş, tepkisel niteliklerinin yanında siyasal ideolojilerini de içinde barındırdığı tarihsel sürecinde devam etmiştir. Her ülkede farklı düşüncelere hizmet eden afiş, Orta Amerika ülkesi olan Küba'da Castro'nun ideolojik düşüncelerinin etkisi altında gelişir. Castro'nun başa geçmesiyle ABD düşmanlığı üst seviyeye tırmanmış ve komünist ülkelere gösterilen yakınlık komünizmin afiş ideolojilerini de beraberinde getirmiştir. Bu dönem afişleri ABD'ye karşı ideolojik bir savaşın propagandası amacı gütmektedir. Bu afişlerin etki sınırı genişletilerek OSPAAAL (Organization of Solidarity with Asia, Africa And Latin America) Asya, Afrika ve Latin Amerika ülkeleriyle dayanışma organizasyonu tarafından üretilerek, tüm İspanyol kökenli ülkelere ideolojik görüşlerin yayılması amaçlanmıştır. Afişler değişik dillerde hazırlanmış, İngilizce, Arapça, Fransızca ve İspanyolca basılmıştır (Resim-93,94).

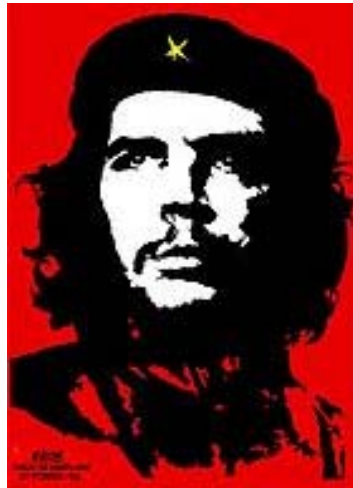
**Resim-93****Asela M. Perez, 1970**

Latin Amerika Dayanışma haftası afişi

**Resim-94****Faustino; Perez, 1968**

Filistin halkıyla Dayanışma günü afişi

Afişlerdeki mesaj ‘ezilen halkların özgürlük mücadelesi’ düşüncesinin etrafında özgürlük kahramanı Ernesto Che Guevera ile sembolleşmiştir. Che’nin başına taktığı yıldızlı beresi, siyah-beyaz-kırmızı renklerin kontrastlığı ile afişlere yansımış ve dönemin en çok basılan afişi haline gelmiştir (Resim-95). Che afişleri dünyanın her yerinde evrensel bir düşünce olarak benimsenmiş ve özgürlük mücadelesinin sembolü haline almıştır.

**Resim-95****Fotograf: Alberto Korda Diaz, 1960**

1960'lı yıllarda İngiltere'de afiş tasarımının gelişimine büyük ölçüde yön veren isim; Alan Fletcher olmuştur. Fletcher tasarım eğitimini bir yıl boyunca Amerika'da ünlü hocalardan ders almıştır. 1962 yılında Fletcher, Bauhaus'un ticaret ve endüstri dünyasının sanatla yakın ilişki içine girerek modern sistemlerle ortak bir çalışma platformu oluşturma düşüncesinden etkilenmiştir. Bu düşünceyle Alan Fletcher, Collin Forbes ve Bob Gill gibi tasarımcılar bir araya gelerek tasarım şirketini kurmuşlardır. İngiltere'de ilk defa fikir ile grafik elemanları bir tasarım yüzeyinde birleştirerek çığır açan bu tasarımcılardan; Bob Gill'in gruptan ayrılması ve O'nun yerine Theo Crosby, Kenneth Grange ve Mervyn Kurlansky'nin gruba katılımıyla ortak sayısının beşe çıkması sonucu, (aynı zamanda ortakların soyadlarını kullanarak oluşturulacak tasarım grubu isminin telaffuzu zor olacağından) gruba Pentagram (5 köşeli yıldız)<sup>1</sup> adı verilir

Pentagram grubu'nun diğer gruplardan farkı; mesleklerarası/disiplinlerarası farklılıkların bir çatıda toplanmasıdır. Her ortağın çalıştığı konsept birbirlerinden farklı olmasına karşın, beyin fırtınası yaratılarak diğer grup elemanlarıyla bilgi alışverişi yapılır. Alan Fletcher'ın, Pentagram'da kaldığı sürece yaptığı çalışmalarda (ve sonradan yapacağı bireysel çalışmalarda) çifte anlamlı sözcüklere, paradokslara (Kendi içinde çelişkiymiş gibi görünen, mantıksal olarak hem doğruluğu, hem de yanlışlığı kanıtlanabilen önerme biçimi) eğilim duyduğunu ifade etmektedir. espri bulmak önemlidir”(Eğitim. <http://designmuseum.org>.07.04.2007) diyerek tasarım yaklaşımını açıklamaktadır. Fletcher'ın kavramsal şaşkınlığına güzel bir örnek 1962 yılında Pirelli terlikleri için tasarladığı çalışmasıdır (Resim-96).

1.(Pentagram beş köşeli yıldız anlamını mitolojik bir tanımdan alır. Pentagram insanı temsil eden bir semboldür; günlük hayatta sahip olunan ruhsal enerjinin kullanabilme halidir. Ruh, hava, ateş, toprak ve su birleşenidir. Hava; anlayış, bilgi ve iletişimi, Ateş; insanın içindeki enerji ve cesareti, Su; sezgi, heyecan ve akıp giden düşünceyi, Toprak ise; büyümenin gizemi ve bereketli doğanın sunduklarıyla, insan ruhunun birleşimidir. [tr.wikipedia.org/wiki/Pentagram\\_yıldız](http://tr.wikipedia.org/wiki/Pentagram_yıldız)).<sup>1</sup>



**Resim-96**

**Alan Fletcher, 1962**

Pirelli terlikleri için araç giydirmesi.

Alan Fletcher tasarımda espiri anlayışını ve hınzırlığı şöyle açıklar: “hınzırlık daha önce kimsenin kuramadığı bağlantıları kurabilmektir. Hınzırlık farklı şeyler arasındaki benzerliği benzer şeyler arasındaki farklılığı ortaya çıkarır. Hınzırlık anlamsızlıktan anlam yaratır” (Karol,2001:96). Bu düşünceleri Fletcher’ın tasarım anlayışını şekillendirir. Örneğin ‘how to play the environment game’ (çevre oyunu nasıl oynanır) (Resim-97) adlı kentsel çevreyi konu alan bir sergi afişinde monopoli oyununda kullanılan sembolik ev biçimlerini üst üste dizerek tasarım nesnesi haline getirir. Bunun yanı sıra ‘British Painting 74’ (İngiliz Resmi 74) (Resim-98) isimli sergi afişinde ise harf biçimlerinin okunabilirliğin sınırına kadar zorlayarak tipografiyi çağdaş resmin soyut sembollerine dönüştürmüştür (Bektaş,1992:227).

**Resim-97****Alan Fletcher**

'How to play the environment game'

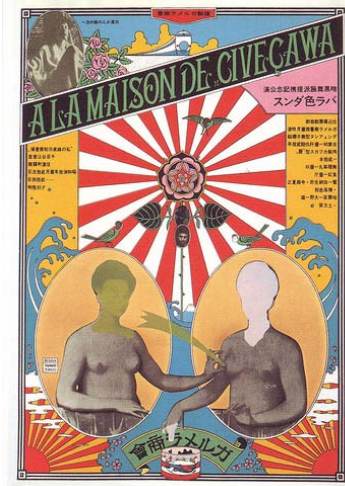
(çevre oyunu nasıl oynanır)

**Resim-98****Alan Fletcher**

'British Painting 74'

Alan Fletcher'a göre tasarımda fikir ile bilgiyi bütünleştirerek birçok sonuca ulaşılabilir. Önemli olan tasarımı çözümlerken olumlama–olumsuzlama, ciddi-mizahi ne olacağına tasarımın gelişim süreci karar verir. Fletcher için hiç bir şey konseptin araştırılarak ortaya çıkan fikrinden daha önemli değildir. Çünkü doğru çözümlenmiş bir fikir, insanların duygularını harekete geçirerek izleyicinin düşüncesini etkilemeyi başaracaktır.

II. Dünya Savaşından sonra 1950'lere kadar kendi içine kapalı olan Japonya, afiş çözümlerinde yüzünü batıya dönmüş ve Konstrüktivizm akımının keskin tasarım anlayışını yumuşatarak tasarım alanlarının geneline uygulamıştır. 1970'lere doğru geliştirdiği tasarım yöntemleri dünyada kabul görmeye ve dikkat çekmeye başlayan Japon afiş sanatının en belirgin özelliği olan geleneksel kültür imgelerini, Batının görsel diliyle birleştirerek şok etkisi yaratan tasarımcısı Tadanori Yokoo olur (Resim-99).

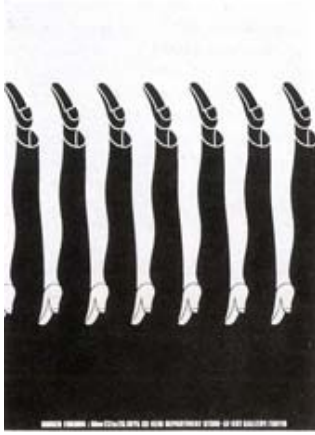


**Resim-99**

**Tadonori Yokko, 1965**

'A La Maison De M. Civeçawa (To the Shibusawa house)'

“Pop Art’a Japon tadı, canlı renkler katarak, Japon Halk imgeleminden parçalar ya da yapıştırdığı, bir araya getirdiği ve üst üste bindirdiği çeşitli öğeler yansır sayfalara. Yarattığı etki olağanüstüdür. Bir psychedelic dönemden, bad painting’den geçtikten sonra, bugün köklerine geri dönmüştür” (Weill;2008:113–114). Japon afiş tasarımı denilince 1970’lerin ortalarından 2000’li yıllara kadar afişlerinde dile geleni görünür kılan tasarımcı Shiego Fukuda’dır. Teknolojik gelişmelerin hız kazandığı Japonya’da bilgisayar destekli afiş çalışmalarına katkıda bulunan Fukuda; afişlerinde doğu-batı tasarımlarını harmanlayarak sosyo-politik düzene eleştiri getiren isimdir. Fukuda afişlerindeki yanılısama ve gerçeğin sorgulanmasına mizahi bir tat katarken(Resim-100) tarihin de eleştirisini üzerinde barındırmıştır (Resim-101).

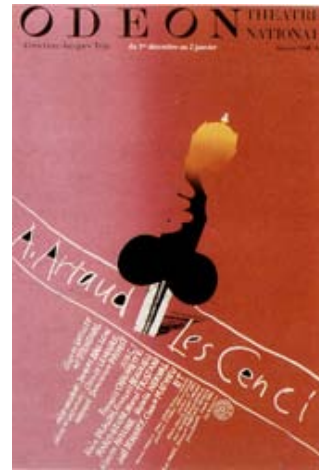
**Resim-100****Shiego Fukuda, 1975**

Kendi sergisi için afiş tasarımı

**Resim-101****Shiego Fukuda, 1975**

1945'deki zaferi yorumlayan afiş tasarımı

1968 öğrenci hareketleri olarak bilinen dönemde Fransa'da başlayan daha sonra İngiltere, Almanya ve ABD'ye sıçrayan başkaldırının görsel dili; Pierre Bernhard, Francois Mische ve Gerard Paris-Clavel'in kurduğu GRAPUS tasarım grubunca belirlenir. Grup, tasarım sorunlarında asıl söylenmek istenen düşüncüyü -grup içerisinde- beyin fırtınası yaratarak çözümlenmişlerdir (Resim- 102,103,104). Afişlerde, 'sorunun çözümüne uygun' yeni yöntemler geliştirerek anarşist tavırlarını sergilemişlerdir.

**Resim-102****Grapus, 1977**'Endüstriyel toplumda çocuk'  
Konulu sempozyum afişi**Resim-103****Grapus, 1981**

'Les cenci' oyun afişi



**Resim-104**

**Grapus, 1980**

'Hırçın Kız' adlı oyun afişi (Shakespeare uyarlaması)

Bu dönem, modern dönemde var olan özellikle İsviçre Tasarım Okulu'nun 60'lardaki tasarım ilkelerinin sistematik anlayışına karşı duran bir dönemdir. Bu dönemin en önemli tasarımcısı Wolfgang Weingart'tır. Wolfgang Weingart dadacıların enerji, coşku, ani patlamalar gibi çözümlere ve tipografik yaklaşımlarını afiş tasarımlarına yansıtmıştır (Resim-105,106 ).



**Resim-105**

**Wolfgang Weingart, 1971-72**

'Tipografik Yöntem'



**Resim-106**

**Wolfgang Weingart, 1977**

'Kunstkkredit'

“Modernist hegemonyayı kıran Wolfgang Weingart gibi tasarımcıların yaratmış oldukları çalışmalardaki stilistik oyunlar, grafik tasarımda postmodernizmin anlatım tarzı olmuştur. Bu



oyunlar, yaşamdaki kopuk ilişkilerin katmanlaştırması gibi harfin çarpıtılmasından çok katmanlandırmadan ve çoğunlukla da şaşırtıcı kompozisyonlardan olmuştur” (Öztuna,2006:58).

Weingart’ın tasarım sorunlarının çözümünde yeni arayışlara yönelerek dogmaları kırması New Wave (Yeni Dalga) döneminin yolunu açmıştır. New Wave dönemi tasarımcıları Dan Friedman, April Greiman ve Willi Kunz gibi isimler İsviçre Tasarım Okulu’nun 1960’larda sistematik bir biçimde oluşturduğu tasarım düzenlemeleri ve okunaklılık ilkesine karşıt tavır sergilemiş ve grafik tasarımı yeniden tanımlama çabasına girmişlerdir. Onlar, tasarımda özellikle tipografinin keskin kurallarını alt-üst etmişler; çalışmalarında oluşturdukları görsellik ve biçim zıtlıklarıyla tasarımlarını okunmamaya kadar götürmüşlerdir. Özellikle Dan Friedmann’ın çalışmalarında görülen tipografinin okunaklılık-okunabilirlik arasındaki deneysel afişleri (Resim–107); April Greiman’ın grafik tasarımın çözümlene yöntemlerine bilgisayarı da ekleyerek oluşturduğu afişleri 1990’lı yılların tasarımcılarına ilham kaynağı olacaktır (Resim–108).



**Resim –107**  
**Dan Friedman, 1976**  
‘Space’ Afiş



**Resim–108**  
**April Greiman, 1979**  
‘Cal Arts Viewbook’

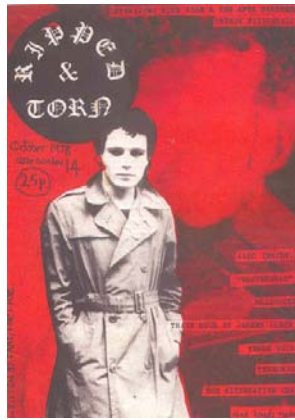
“[...] Greiman, tipografik sayfada bir derinlik duygusu getirmiştir. Üst üste binen biçimler, doğru veya ters perspektif izlenimi veren diyagonal çizgiler, resmin içine doğru giden, üstüne

çıkan veya geometrik elemanların arkasına doğru giden, hareket ediyor izlenimi veren çizgiler veya biçimlere gölge ekleyerek boşlukta duruyormuş izlenimi veren düzenlemeler, biçimleri basılı sayfanın yüzeyinden öne veya arkaya doğru gidiyor gibi göstermek için yapılan tasarımlardır” (Bektaş,1992:235-236).

New Wave döneminin tasarıma getirdiği başkaldırı 1970–80 arası yaşam içerisinde gelişen sosyo-kültürel değişiklikler ve sosyal sorunlara karşı başkaldırı halini Punk döneminde alacaktır. Punk dönemi İngiltere’de 1970’lerde ortaya çıkan ekonomik bunalımdan büyük zarar gören işçi sınıfı gençlerinin ‘geleceğin olmadığı’ ‘hayatlarının para ve politik güç sahibi kişilerce yönetilen bir toplum tarafından önceden belirlendiği’ gerçeğine karşı gerçekleşen bir tepkidir.

“Punk grafik tasarımda görülen görsel öğelere ve tipografiye müdahale etme, parçalama ve bozma, yeniden biçimlendirme, anlamlandırma; modernizmde ilkeleşen dogma ve şekillendirme yöntemlerini tamamen sarsmış, bilinen nesnelere ise başka bağlamlarda farklılaştırarak anlamı değiştirmiştir. Bu bağlamda heterojen, değişken, ayrılıkçı, ayaklanmacı yaklaşımıyla ve kolektif katılımcı manifestosuyla Punk; modanın, müziğin, tipografinin geleneksel dilini altüst ederek, 1970’lerde ortaya çıkan yeni felsefelere ve açılımlara ön ayak olmuştur” (Öztuna, Aralık. 2006:27).

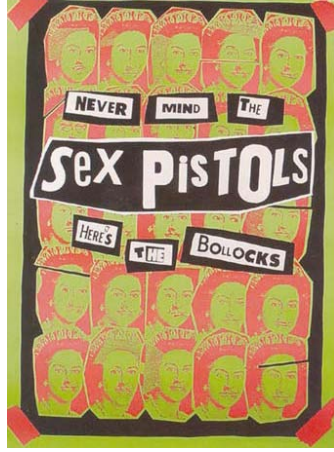
Punklar kendi aralarında iletişim ve düşünsel ağ oluşturmayı, sisteme karşı gelmeyi toplumu yadsımayı ve dayatılanı reddetmeyi fanzinlerle (el altından dağıtılan taraftar dergisi) (Resim–109) göstermiştir. Fanzinlerin yaptığı bir diğer önemli katkı da yıkıcı grafik tasarım estetiğini oluşturmasıydı.



**Resim–109**

**Ripped and Torn ‘Fanzin kapağı, 1978**

Punk akımı başlangıçta dada gibi her şey hiçtir mantığını üstlenmiş bunu; müziği, giyimi, konserleri ve sanatındaki yıkıcılıkla aktarmıştır. Bu yıkıcılığı değerlere geleneklere ve düzene yönelik saldırılarla gösterir. Müzik grupları konser sırasında, seyircisi ile şiddet, yıkım gösterisi sergilerler. (Sahneye kusmak, tükürmek, havada uçuşan içki şişeleri, sandalyeler, grup dansı) Punk'ın bu saldırgan tavırları izlecide şok etkisi yaratmıştır. Punk akımının, bu şok taktikleri dönemin grafik tasarım anlayışın'da etkileyerek tasarımda da güzel ve iyi olanın karşısına çirkin ve kötüyü çıkarır. Fanzinlerin yanı sıra Punk dönemi afiş tasarımlarının sergilendiği en bilinen örnekler müzik grubu 'Sex Pistol' için yapılmış afişlerdir (Resim-110).



**Resim-110**

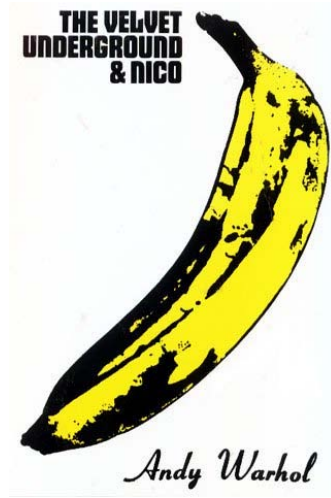
**Jamie Reid, 1977**

'Sex Pistols' promosyonu yönelik afiş.

"[...] ortaya çıkardığı görüntü stili, gelecek olan katmanlı tasarım anlayışının habercisi gibiydi. Her bir parça kendi başına anlamlı ve okunabilirdi. Bu düzen Punk tasarımında yıkıldı, anlamlı veya anlamsız üst üste katmanlar ilk kez bu dönemde grafik tarz olarak kullanılmaya başlandı. Punk tarzının en belirgin özellikleri düzensiz çerçeveler, kesilmiş değil koparılmış gibi duran kâğıt kenarları, tipografi ve görsel malzeme kullanımında tehdit mektuplarını andıran harf kolajları idi. Hızlı ve ekonomik çoğaltma metodu olan fotokopi tercih ediliyordu" (<http://www.grafist.net:28.02.2010>).

İsmi Pop-Art dönemiyle anılan Andy Warhol, Punk döneminde özellikle plak kapakları tasarımları yapmış ve bu tasarımlarda sadece tipografi ile değil

görüntüyle de mantığa aykırı, birbirlerine benzemeyen gerçekliklerin bir arada kullanarak mesajına yönelik düşünceyi başka bir görüntüyle aktarmıştır. Örneğin; Velvet Undergrand'ın ilk albümünde 'Heroin' adlı (bu şarkının sözleri 'Hadi hepiniz s...ktirin dolaşmaya çıkın') şarkı için tasarladığı 'muz' afişi, Punk akımında ilgiyi üzerine çekerken aynı zamanda müzik grubunun üzerinde tanınma özelliği göstermiştir (Resim-111).



**Resim -111**

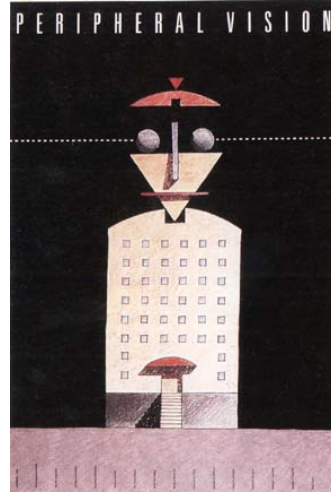
**Andy Warhol**

'Velvet Undergrand' albümü için hazırladığı afiş çalışması.

1980'li yıllar modernizmin getirilerine bir karşı duruşun sergilendiği yıllardır. Özellikle mimari tasarımın modernizmin yalınlığını reddederek modernizme tepkisini göstermesi, grafik tasarımı da etkisi altına alacaktır. Bu durum, geçmişte tasarlanmış afişleri tarihselliğinden çıkartıp yeniden yorumlama isteği üzerinden yeni afiş tasarımlarına yansıtılır. Michael Vanderbly'in San Francisco Modern Sanat Müzesi için tasarladığı 'perspektif görüntüler' adlı afişi; Portland binasının geometrik formunu çağrıştıracak tüm geometrik biçimlerin görsel imgelere dönüştürülmüş halidir (Resim-112,113).



**Resim -112**  
**Michael Graves, 1980**  
 Portland binası



**Resim -113**  
**Michael Vanderbly, 1986**  
 Perspektif görüntüler afişi

1980’li yıllarda gelişen tarihselliğinden yola çıkarak afişleri yeniden yorumlama, bazı afişlerde geriye tam dönüş olarak ele alınmıştır. Bu durum tarihin farklı dönemlerinde gelişen yöntemlerin dönemin güncel koşullarında birleştirilerek yeniden yorumlanmasıdır. Örneğin; bu dönem tasarımcısı Paula Sher Art Deco, Konstruktivizm ve De Stijl’in tasarım ilkelerini bir araya getirerek ‘Best of CBS’ adlı afişini tasarlamıştır (Resim-114).



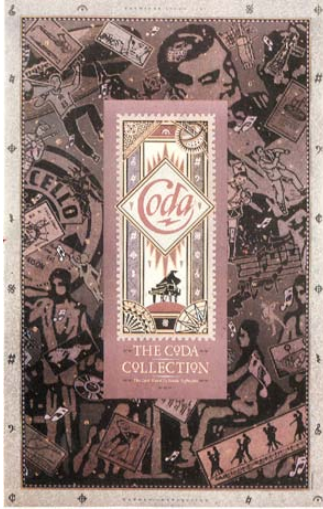
**Resim-114**  
**Paula Sher, 1980**  
 ‘Best of CBS’ adlı afişi



**Resim-115**  
**Paula Sher, 1986**  
 ‘Swatch’ kurum kimliğinin tanıtım afişi

Paula Sher'in tasarım sorununu çözümlene yöntemine yaklaşımı bir bakıma yazında ironi yönteminin oluşmasını sağlayan 'Parodi' ile benzer özellik taşımaktadır. Aynı dönemlerde Sher, 1930'lu yıllarda Herbert Matter'in tasarladığı kış turizmine yönelik ilgiyi artırmak için yaptığı afişin görselini birebir kullanarak 'Swatch' markasını afişe yerleştirmiş ve Matter'in afişini tarihselliğinden kopararak parodisini oluşturmuştur (Resim-115).

Afiş tasarımlarını ABD'deki 40'lı ve 60'lı yıllardan çıkararak 80'li ve 90'lı yıllara yöntem olarak taşıyan Duffy Design Group olmuştur. Onların tasarım anlayışı döneminin bilgisayar destekli tasarımı reddeden, yeniden el yeteneğine dayalı illüstratif çalışmalardır (Resim-116,117).



**Resim-116**  
**Duffy Design Group, 1987**  
 'Wenger' kuruluşu için afiş



**Resim-117**  
**Duffy Design Group**  
 'Fox River' kağıt kuruluşu için afiş

“Duffy Design Group'un en önemli özelliklerinden biri de, yaratıcı düşünce, sağlam pazarlama stratejisi ve parlak bir tasarımı bir araya getirip, grafik tasarım endüstrisinin iş dünyasındaki önemli rolünü ortaya koyarak, saygı uyandırmayı başarmış olmasıdır” (Bektaş;1992:242).

Punk döneminde afişlere yansıyan kolaj ve birbiriyle bağlantısı olmayan parçaların birlikteliği kendinden sonra gelişecek olan Yapıbozumculuk döneminin habercisidir. Punk akımı sadece grafik tasarımda yenilikler yaratmakla kalmamış, yapısalcılıkla anılan grafik tasarımın yapıbozumculukla da tanışmasını sağlamıştır.

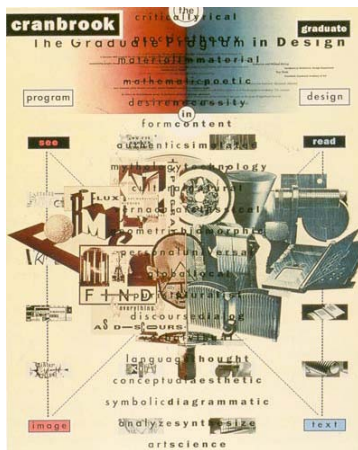
Yapıbozumculuk kendinden önceki dönemler gibi; 1960'lı yıllarda Modernizm'in formlarına, işlevlerine karşıt tavrı ile okunaklılık ilkesini kırarak gerçeğin sorgulanması fikrinden gelişir. Yapıbozumculuk, felsefe, tiyatro ve edebiyat alanlarında olduğu gibi anlatılmak istenen düşünce/mesajın sorgulanarak yeniden yapılandırılmasıdır. Anlamı algılamak için diğer bilgilere (metin-gelenek-görenek) gerek duyulmaktadır. Yani afişlere yansıyan anlamın altında yatan asıl gerçekliği bulma çabasıdır. Anlatılmak istenen düşüncenin tek bir anlama bağlı kalmadığını savunur. Yapıbozumculukta; yıkım olumsuz bir anlamın aksine yeninin inşa edilmesi için gerçekleşen bir yıkım ve yapım süreci olarak tanımlanabilir. Sorgulama ihtiyacından doğmuş olan Yapıbozumculuk, tasarımda geleneksel tipografinin uyumunu yok ederek; yeni uyumlu dengeler oluşturma şeklinde yansır. Bu durum denenmemiş olanın denenmesine olanak sağlar ve yeni bakış açılarının gelişimini gerekli kılar.

Bazı Amerikalı eleştirmenler, Yapıbozumcu tasarımın özelliklerini şöyle tanımlarlar;

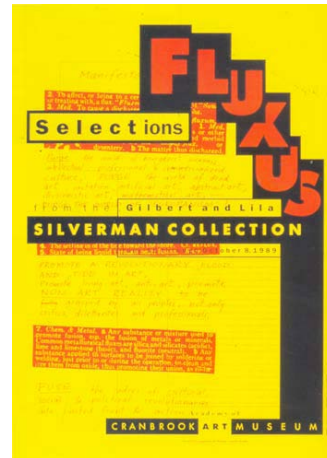
“Geleneksel varsayımdan daha çok, ampririk(deneysel) sayfa tasarımı ve içeriğe dayalı öğelerin yan yanılığıdır (örnek olarak, bir sayfanın tüm özelliğinin sadece sayfada bahsedilen konudan kaynaklanması gibi); tipografik kodlama ve vurgu, içerik ve dil üzerine temellenir (örnek olarak, görsel ve yazınsal sözcük oyunlarından ziyade bir metindeki önemli sözcüklerin içerik/bağlamını netleştirmek); süslemekten daha çok tartışmak için anlamlı bir biçimde katmanlandırma ve tezat oluşturma (örnek olarak, ilişkilerinin farklı yönlerini belirginleştirme veya yorumda bulunmak amacıyla metnin seçilmiş kısımlarını ilgili fotoğraf üzerine uygun yerlere yerleştirmek)” (Öztuna,2007:81–82).

“Yapıbozumcu grafikler gizli anlamları sökmesi için izleyiciyi zorlamak adına bir strateji olarak karışıklığı (düzensizliği), işaretlerin katmanlandırılmasını, kompozisyonel karmaşıklığı harekete geçiren tasarımları tanımlamak için kullanılmıştır” (Öztuna,2007:81). Yapıbozumcu tasarım anlayışını 1980’lerin sonlarından itibaren yaygınlaştıran Cranbrook Sanat Akademisi’nde eğitimci Katherine McCoy ve Royal Collage of Art (Kraliyet Sanat Koleji) yönetiminde bulunan Gert Dumbar gibi isimler olmuştur.

1980’lerin sonu 1990’ların başında McCoy, Yüksek lisans ve doktora öğrencilerinden Jeffery Keedy, Edward Fella, Andrew Blauvet, Brad Collins ve Allen Hori gibi isimler, Modernizmin kurallarını kabul etmeyip tasarımlarında tipografi ve görselleri eleştirel bir biçimde kullanarak kendi söylemlerini yaratmış ve tasarımın sınırlarını genişletmişlerdir (Resim–118,119). McCoy’un öğrencileri 1990’lardan sonra tasarıma yön veren isimler olarak anılacaktır.



**Resim –118**  
**Katherine McCoy, 1988**  
 ‘Tasarımda Master Programı’  
 Cranbrook Akademisi

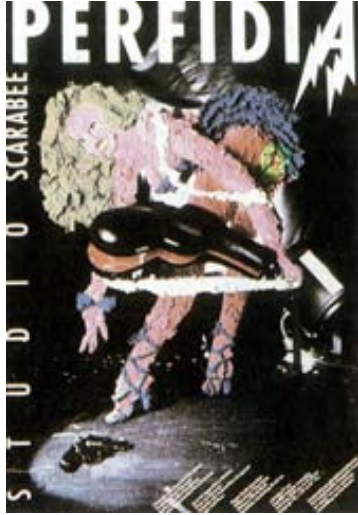


**Resim –119**  
**Katherine McCoy, 1989**  
 ‘Fluxus ‘Afiş

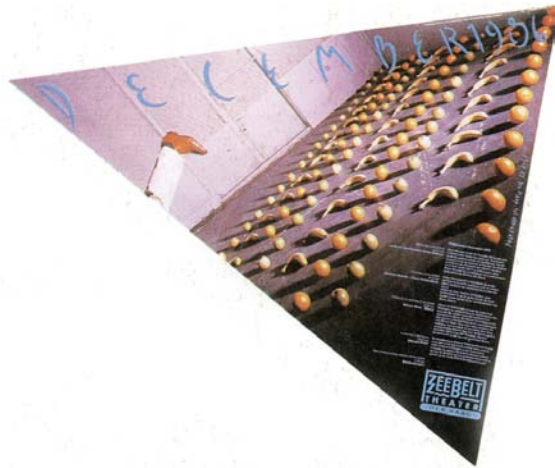
Tasarımın hiçbir kurala bağlı kalınamayacağını savunan Gert Dumbar gelenekseli yıkmak amacıyla tasarımlarında karşı duruş sergilemiştir. Afiş çalışmalarında



kolaj tekniğinden yararlanırken aynı zamanda tipografinin parçalanıp yeniden üretilebileceğini savunur, böylece okunaklılığa karşıt bir tavır alır (Resim-120). Sadece afişin içeriğinde değil, afişin standart dikdörtgen formunun yeniden yapılandırılması düşüncesiyle üçgen/yamuk gibi farklı biçim ve boyutlarda da afiş denemeleri yapmıştır (Resim-121).



**Resim -120.**  
**Studio Dumbar, 1986**  
 'Perfidia' adlı kitap için Afişi



**Resim -121.**  
**Studio Dumbar,**  
 'Zeebelt Tiyatrosu', 1986

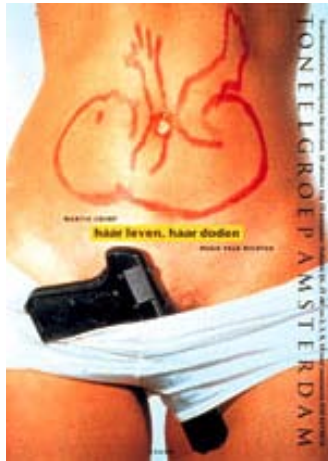
Dumbar kendi stüdyosunda tasarıma getirdiği yeni yöntemlerinin yanı sıra; Hollanda'da birçok kurumsal kimliği tasarladığı için 'Hollanda'yı tasarlayan tasarımcı' ünvanı ile anılmaktadır. Hollanda'da aynı dönemde geleneksel yapıdan uzaklaşarak düşsel oyunları afişlerine yansıtan ironiyi bir yöntem olarak kullanan tasarımcı Anthon Beeke'dir. Beeke, yaptığı afişlerle hem dikkat çekmiş hem de toplum içerisinde gizli bilinen ama söylenmesi sakıncalı olan kavramları en açık biçimde gösterdiği için eleştirilere maruz kalmıştır (Resim-122,123,124).



**Resim-122**

**Antho Beeke, 1979**

'Leonce ve Lena' oyun afişi



**Resim -123**

**Antho Beeke, 1997**

'Hayatı, ölümü' oyun afişi



**Resim -124**

**Antho Beeke, 1981**

'Troilus ve Cressida' oyun afişi

Modern sonrası dönemde afiş, izleyicinin aktif katılımıyla yeni anlamların keşfine ve yeni bakış açılarına ulaşır. 1980-1990 yıllarında bu duruma en iyi örneği belli bir kurumsal kimlik üzerinden stratejik bir yöntemle izleyiciyi afişe dahil ederek düşündürme ve aynı zamanda sorgulatma işini üstlenen Oliviero Toscani'nin afişleri olmuştur (Resim-125,126,127).



**Resim -125**  
**Oliviero Toscani, 1991**  
 Bennetton Reklam afişi



**Resim -126**  
**Oliviero Toscani, 1991**  
 Bennetton Reklam afişi



**Resim -127**  
**Oliviero Toscani, 1991**  
 Bennetton Reklam afişi

Punk dönemiyle başlayan, başkaldırı halini alan kuralları yıkan asi tasarım anlayışı, 1990'lı yıllarda Neville Brody'nin çalışmalarına ilham kaynağı olmuştur. Neville Brody tasarımlarında Art Deco akımının estetik öğelerini kullanım biçiminden, konstruktivizm akımının inşa sürecinden, fütürizmin tipografisinin hareketliliği, devinimini ve zamanı yakalama hızından, dadaistlerin herşeyin tasarım objesi olabilme özelliği ve Rodchenko'nun tasarımlarındaki geleneksel tipografiyi kırma anlayışından beslenerek kendi tipografisini oluşturmuştur. Ancak etkisinde kaldığı dönem ve akımları taklit etmekten çok, tasarımların yapılışını ve inşa etme sürecini anlayarak yeni çözüm arayışları

geliştirmiştir. Brody'nin yeni çözüm arayışları, soruna yönelik tipografi yaratma fikrine dönüşmüştür (Resim -128,129,130).



**Resim -128**

**Neville Brody, 1991**

F. State' in uygulaması State yazı karakteri harf yapısı afişi



**Resim -129**

**Neville Brody,**

'Fuse' dergisi için afiş



**Resim-130**

**Neville Brody, 1992**

Grafik sanatları mesajı Afişi

Neville Brody'nin tasarımlarında sorgulama ve düşünmeyi sağlayan etmen, tasarımlarındaki bitmemişlik hissi olarak tanımlanabilir. Böylece tasarım süregelirliliğini

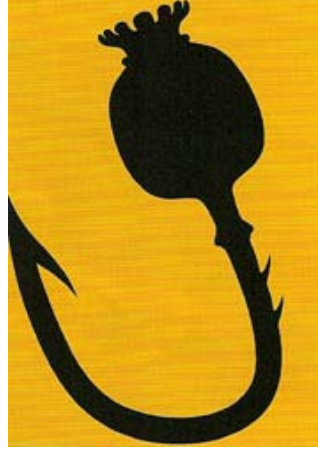
devam ettirecek ve içinde bulunulan dönemin sorunlarının çözümünden çok geleceğe gönderme yapar. “İletişimi bir problemin çözüm işi olarak görmenin yanlışlığını ve bu yaklaşımın iletişimin kendi içerdiği duyguyu öldürdüğünü savunan Brody, sorunun duyguyu tanımlamak değil, duygunun kendisi olması gerekliliğini vurgulamaktadır” (Erdemir,1995:76).

2000’li yıllarda grafik tasarım evrensel bir ağ olan internetin de gelişimiyle sayısal ortamlarda daha çok varlık göstermiş, aynı anda binlerce insanın anında ulaşabileceği bir alan haline almıştır. Bu dönemde baskıya dayalı çalışmalarda bireysellik, yerini reklam ajanslarına bırakmış ve afişler daha çok ticari çalışmalara hizmet etmiştir. İroni’nin yöntem olarak kullanıldığı çalışmalar daha çok sosyal içerikli alanlarda boy göstermiş ve ticari alandaki çalışmalarda yer edinememiştir. Günümüzde de hala sosyal içerikli eleştiri niteliğinde kullanılan ironik ifadeler tasarımcıya özgürce eleştirme hakkı tanırken, kara mizah’ın görüntüsünü oluşturabilmeye olanak tanımış ve binlerce yapılan tasarımlar içinde akılda kalabilen işler haline almıştır (Resim–131–160).



**Resim-131**  
Yusaku Kamekura, 1983

'Hiroşima Yakarıyor' Japonya

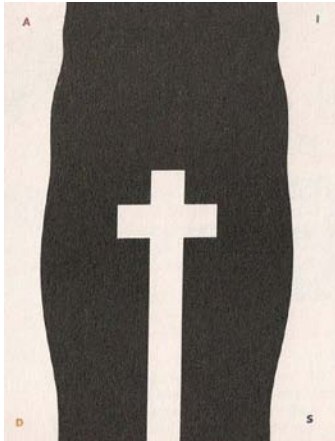


**Resim-132**  
Alexandr Faldin, Alexandr Segal

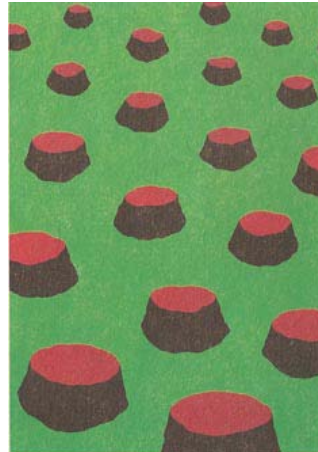
'Anti uyuşturucu' 1987



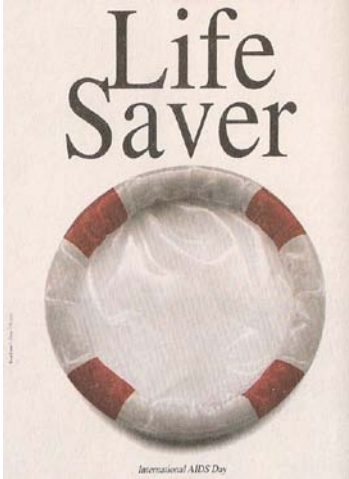
**Resim-133**  
Alexander Faldin, Svetlana Faldina;  
1987 Rusya 'Sigara Karşiti' afişi



**Resim-134**  
Mc Roy Magreby, 1990  
'AIDS'



**Resim-135**  
Niklaus Troxler, 1992  
'Ölü Ağaçlar'



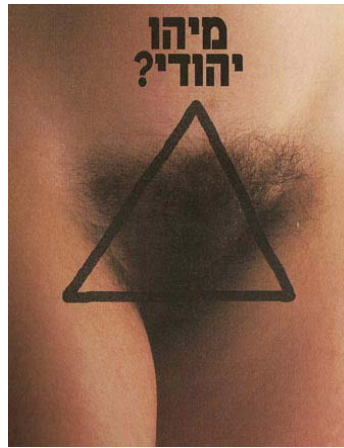
**Resim-136**  
**Yossi Lemel, 1993**  
 'Cankurtaran'



**Resim-137**  
**Pierre Mendel, 1994**  
 'İsviçre Kitap Tasarımı' sergi afişi



**Resim-138**  
**Pierre Mendel, 1994**  
 'Kilise ve Sanat'

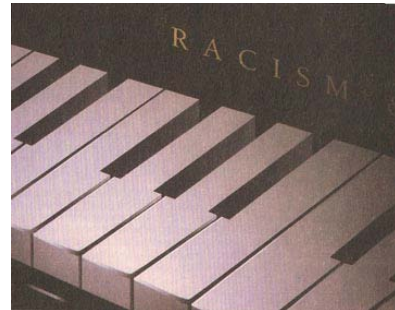


**Resim-139**  
**Yossi Lemel, 1996**

'Musevi Kim' Ortodoksluktan, Museviliğe din değıştirme yöntemleri üzerine başkaldırı afişi



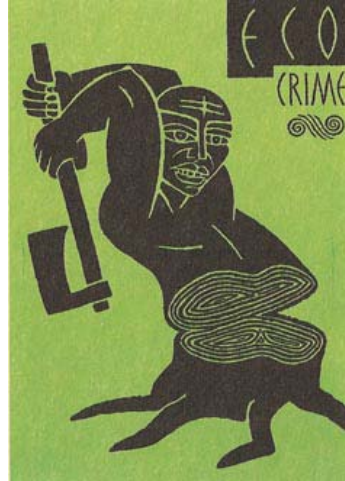
**Resim-140**  
**Bülent Erkmen, 1998**  
 'Kudüs'ü paylaşmak'



**Resim-141**  
**Cedomir Kostavić, 1998**  
 'Racism' İrkçılık



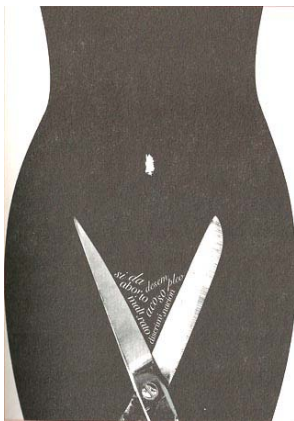
**Resim-142**  
**Fang Chen, 1998**  
 'Zafer'



**Resim-143**  
**Luba Lokova, 1998**  
 'Eko Su'



**Resim-144**  
**Savaş Çekiç, 2000**  
 'Dikkat Sistem'

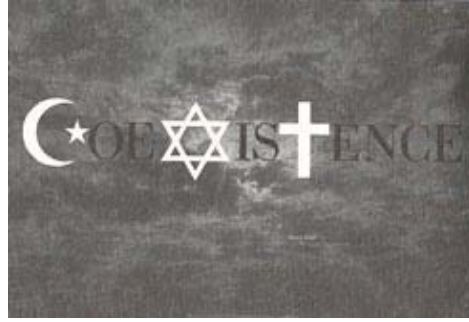


**Resim-145**  
**Lourdes Zolezzi, 2000**  
 'Kadınlara uygulanan şiddete karşı'



**Resim-146**  
**Joe Scorsone, Alice Drueding, 2001**  
 'Tüketim'

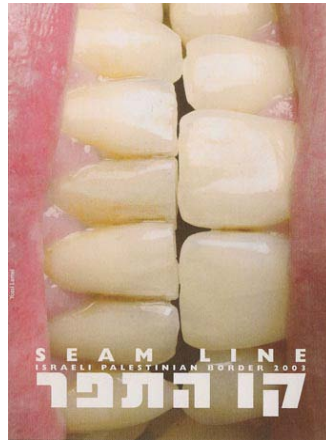




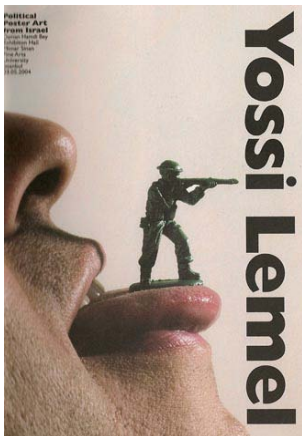
**Resim-147**  
**Yuri Surkov, 2000**  
 'Birarada Yaşam'



**Resim-148**  
**Timo Andrew Bery, 2002**  
 'İfade Özgürlüğü'



**Resim-149**  
**Yossi Lemel, 2003**  
 'İsrail-Filistin sınır çizgisi'



**Resim-150**  
**Yossi Lemel, 2004**  
 'Dil'



**Resim-151**  
**Aleksandra Woldanska, 2006**  
 'Önyargıları kırmak'



Resim-152

Simone Haset, İrlanda

'Hepimiz aynı renkte kanarız'



Resim-153

Fevzi Karaer,

'Uluslararası af örgütü'



Resim-154

Thomas Di Paola,

'Fahişlikle ilgili yasalar onların müşterileri tarafından yazılır'



Resim-155

Chen Wang,

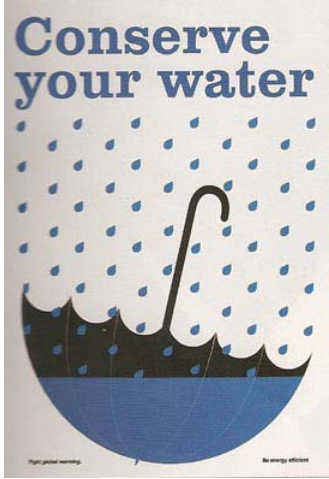
'Kondomsuz Seks'



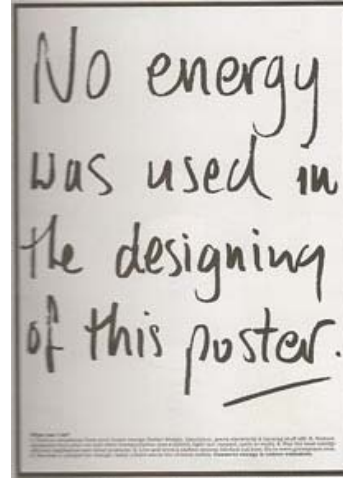
Resim-156

Sajad Asadi,

'İnsan Hakları'



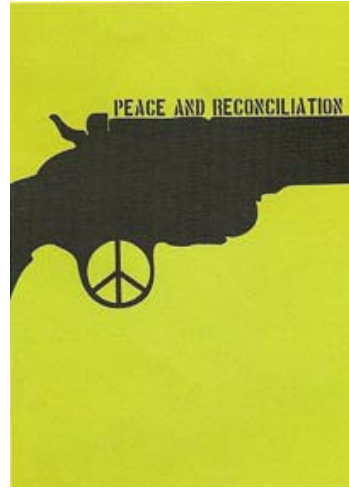
**Resim-157**  
**Martin Fanning,**  
 'Suyumuzu koruyalım'



**Resim-158**  
**Robin Hegaty,**  
 'Bu afiş tasarımında hiç enerji kullanılmamıştır'



**Resim-159**  
**Rashed Muhommadreza,**  
 'Güvenli Sex'



**Resim-160**  
**Theodoric Eric,**  
 'Barış ve Uzlaşma'

### III.3. Afiş Tasarımında Stratejik Bir Yöntem Olarak İroni

Türkçe karşılığı izlek olan strateji kavramı; Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde 'önceden belirlenen amaca ulaşmak için tutulan yol' olarak tanımlanmaktadır. Strateji, - sorunun çözümüne ilişkin önerilerde bulunmadan önce-, ulaşılmak istenen hedef için belirli bir planın yapılmasını gerektirir. Bir şeyi elde etmek için izlenen yol ve bir amaca ulaşmak için geliştirilen bir planın uygulaması olarak da tanımlanan stratejinin asıl amacı, geleceği yapılandırmasıdır. Bu durum, gerekli bilginin yanı sıra gerekli donanım ve diğer disiplinlerdeki teknik çözümlere yaklaşımlarını incelemeyi ve stratejinin bulunduğu alana yönelik düşünme olanağı yaratmaktadır.

İroninin stratejik olarak kullanılabilirliğine izin veren, diğer disiplinlerde aldığı tanımları ve izlediği yöntemleridir. Bu tanımlar ve yöntemler aracılığıyla gelişen sorular; ironinin disiplinlerarasında düşüncenin yapısını nasıl belirlediği, nasıl geliştirdiği, sorunlarla mücadele etme ve bilgi toplama yöntemlerinin nasıl kullanılabileceğine yönelik incelenen düşüncenin sistemini oluşturur.

Afiş tasarımında bir sorunun çözümüne yönelik strateji geliştirilebilir. Sorunun çözümü, stratejik olarak çözüm planı yapılmasını zorunlu kılar. Strateji ile sorunun içindeki temel bilgi üzerinden çözüme yönelik geliştirilen aşamalara ulaşılır. Strateji, tasarım sürecinde sorular üreterek izlediği yöntemin uygulanabilirliğini gerçekleştirmek için belirlenir. Böylece tasarımda başlayan süreç; sorunu dikkatli okuma ve anlama, gerekli soruları sorma, çözüm için plan yapma ve planı uygulama sürecinde bilgi birikimine ihtiyaç duyar. Bu bilginin yorumlanması, sorunun çözümünde izlenecek yol, stratejinin yönünü belirlemektedir.

İroninin stratejik olarak izleyeceği yol, belirli bir yöntem ve sınırlı bir alanda edinilmiş bilgi üzerinden ne yapıldığını ve ne yapılmak istendiğinin gerçekleştirilmesine

dair doğru soruların sorulmasıyla başlayan bir süreç içerisinde gelişir. Bu süreç içerisinde izlenecek yolu belirleyen; afiş tasarımının alımlayıcısının/izleyicisinin soruna yönelik gösterdiği/ya da farkında olmadan gösteremediği düşünsel tepki veya tepkisizliğidir. Alımlayıcının/izleyicinin alışkanlıkları, davranışları, ahlak yapısı, tutum ve değerleri tasarımda stratejinin oluşturulmasında önemli bir rol oynar. Tüm bu bilgiler, alımlayıcı/izleyici kitle tarafından görüş birliğine varılmış fikre ulaşılmasını sağlar. Ortaya çıkan ironik fikre izleyicinin aktif olarak katılması ve uzlaşmanın sağlanması, sorunun çözümünde gerekli olan temel bilginin nasıl kullanılacağını belirler. Böylece gerekli bilgiler elde edildiğinde alımlayıcının/izleyicinin bildikleri ile ilişki kurulur. Bu ilişki alımlayıcısının/izleyicisinin hemfikir olduğu söylenmemiş üzerinden, gerek tersinlemeli, gerekse mizahi bir yaklaşımla içinde bulunulan duruma eleştiri getirirerek oluşturulduğunda ironi, afiş tasarımlarında varlık kazanır.

Afiş tasarımında sorunun çözümüne düşünmenin bir çok evresinden geçirilerek iyi uygulanmış bir fikir sonucunda ulaşılabilir. Bu durumu soruna yönelik geliştirilen ve uygulamada da izlenen bir yöntem olarak 'strateji' sağlamaktadır.

Bu süreç, sadece sorunu çözmek değil, sorunun doğru yöntemle kavranıp fikir ile mesajın bütünleştirilmesini içerir. Burada önemli olan, fikrin 'doğruluğudur'; doğru fikirle iyi aktarılmış bir mesaj bulunduğu, izleyicinin duygularını harekete geçirecek tetikleme başarılmış olur.

## IV. BÖLÜM

### UYGULAMALAR

#### IV.1. TOM STOPPARD'IN DÖRT OYUNU ÜZERİNE AFİŞ

##### TASARIMLARI

##### IV.1.1. Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler

Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler oyununun afiş tasarımında stratejik bir yöntem olarak ironinin kullanılabilirliği denenmiştir. Bu afişte oyunun ironik anlatımı ve içeriği dikkate alınmıştır. Afiş tasarımına kılavuzluk edecek olan, oyun metninin kendisidir. Bu oyunun en belirgin özelliği, 'Hamlet' metninin iki önemsiz karakteri olan Rosencrantz ve Guildenstern'e Tom Stoppard tarafından bahsedilen yaşamları ve bu yaşamların sorgulanması üzerinden kurgulanmış olmasıdır. Oyunda Ros ve Guil'in beklemekten oluşan anlamsız boşluğu tüm oyuna yansımakta ve yazgılarını sorgulamaya çalışan karakterlere dönüşmektedir. Bu oyun, kişilerin yazgılarıyla ilgili oyun içerisinde verilenleri görme/görememe ve hissetme üzerine kurgulanmıştır. Oyun kişilerinin içinde buldukları tuhaf durum, onları, kendilerini sorgulayamayacak kadar boşluğa sürüklemiştir. Bu boşluk, var olup olmadıklarına yönelik boşluktur. Bu bağlamda düşünülen Ros ve Guil için kullanılan portrelerin içi boş bırakılarak afişe taşınmak istenmiştir. Afişteki bu boş alanı tasarlama düşüncesi, aslında hiç olmayan iki kişinin varlığına ulaşarak ironiyi görünür kılmaktadır. Afişte dolu alanlar, oyunda Ros ve Guil'in gördükleri veya görmek istedikleri üzerinden geliştiği için afişte de dolu alan göstergesi olarak 'göz' fotoğrafı kullanılmıştır. Afişte bir gözün açık bir gözün kapalı olma durumuyla görememe/gördükleri sandıkları çelişkinin karşılığı olarak düşünülmüştür. Ros ve Guil'in tüm oyun boyunca merak ettikleri -aslında okuyamadıkları- kaderleridir. Gözün kapalı olması, var olan durumu kabullenmeyi; açık olması ise, merakla bir şeylerin

değişebileceği umudunu taşımaktadır. Oyun kişilerinin merakla görmek istedikleri, alınlarında kader çizgisinin üzerinde yazılandır. Bu bilgi alın çizgisinde 'Rosencrantz ve Guildensten Öldüler' 'Guildenstern ve Rosencrantz Öldüler' biçiminde yer almaktadır. Afişin okunmasında hangisinin Ros hangisinin Guil olduğu, izleyici tarafından algılanmamaktadır. Stoppard'ın metninde de bu oyun kişileri tam olarak kendilerinin kim olduğundan emin değildir; bu çelişki, afişin çift taraflı okunmasını gerekli kılmıştır. Böylece afişe önden bakıldığında Ros yazan kişiye rastlanırken arkadan bakıldığında Ros diye bildiğimizi sandığımızın yerine Guil yazılarak, ironinin bildiğimizi sandığımız şeyin aslında bilmediğimiz olduğu tanımıyla (gerçek-yanılsama) karşılaşılmaktadır. İronik olan her zaman aslında içinde sorguyu barındırmakta ve düşünmeyi sağlamaktadır. Afiş alanında oyun kişilerinin sorgusunu sağlayan bir gözün açık olma halidir. Ros ve Guil'in afiş alanında merakla bakmak istedikleri kendi yazgılarıdır. Yazgı kavramı, evrensel dilde de bilinen genel tanımları arasında alın yazısı şeklinde de yer almaktadır. Alın yazısı, ilahi bir güç tarafından yazılmış olan, bilinmeyen, değiştirilemez ve kaçınılmaz yaşanılacak olan şekilde tanımlanabilir. Alın yazısı, alının tam ortasında kişiden kişiye çizgi farklılığı göstererek oluşmuştur. Her kim alın çizgisine bakmak istese de gözün görebileceği alanda olmadığından, bu durum pek mümkün değildir. Bu afişte de alın çizgisinin yer aldığı alın, boşluk içinde kalacak biçimde tasarlanmıştır. Afişin çift yönlü tasarlanmış olması, boşluk üzerine yazılmış kader çizgilerine olanak tanımaktadır. Bu oyunun afişinde tipografi oluşturulurken metnin alın yazısına denk gelecek biçimde düzenlenmiş olmasına dikkat edilmiştir. Oyun metninin Hamlet oyunun parodisi olma durumuna gönderme yapmak amacıyla kaderlerinin Hamlet metninde yazılmış olduğu duygusunu o döneme gönderme yapabilecek yazı karakteri ile tasarlanmış olmasıdır.

www.filetix.com  
**09.10.2015**  
Mensin David Opera va Bale Binas  
**Tom Stoppard**  
YAZAN  
**Cezmi Koca**





#### IV.1.2. Gerçek Şey

Gerçek Şey adlı oyunun ana teması ‘ahlak’ kavramı üzerinden kurgulanmıştır. Bu kavramı kadın-erkek ilişkisi üzerinden anlatan Stoppard’ın metni, afiş tasarımına kılavuzluk etmiştir. Oyun kadın-erkek arasında yaşanabilen çarpık ilişkileri ele almaktadır. Stoppard, oyun metnini kurgularken ‘oyun içinde oyun’ yöntemini benimsemiştir. Gerçek Şey adlı oyunun afiş tasarımının uygulamasında Stoppard’ın yöntemine bağlı kalınmış, oyun içerisinde sahneler izlenimini verebilecek kağıttan yapılmış maket figürlerle ön-arka ilişkisi kurulmuştur. Figürler gerçek olmayan elle yaratılmış maket görüntülerdir ve afiş alanına belli bir tarihselliği vermek amacıyla perspektif bir yaklaşımla yerleştirilmiştir. Oyun bir kadın- bir erkek ilişkisiyle başlamakta, izleyici oyunla ilgili gerçek bilgiyi aldığını sanmaktadır. İkinci sahne, oyunda izleyicinin bildiğini sandığı çiftin gerçek olmadığı bilgisinin yanı sıra gerçek bilgi verilmektedir. İlk sahnede var olan çift, bir tiyatro oyununun parçasıdır. İkinci sahne, gerçekten evli oldukları eşlerinin bilinmesiyle oyuncu sayısı dört’e çıkmaktadır. Oyun devam ettikçe bu dört kişinin ilişkisi değişir ve yeni bir çift yaratılır. Oyunda kimin kiminle birlikte olduğu, izleyicinin birbiriyle evli sandığı kişilerin aslında evli olmadığı gibi bilgi karmaşasının yaşanması çelişki yaratmaktadır. Bu durum, günlük yaşamda var olan ve herkes tarafından bilinen üstü-örtük, kabullenilmiş bir düşünceye işaret etmektedir. İçinde bulunulan durum için oluşturulmuş ‘Kimin eli kimin cebinde belli değil’ söylemi günlük hayatta toplum içinde ‘ahlak’ kavramına gönderme yaptığı için Stoppard’ın oyunu ile uyuşmaktadır.

Afiş alanı, bu oyun metninin kronolojik sırasına bağlı kalınarak oluşturulmuştur. Gerçek olmayan insan figürleri ile –‘mı’ etkisi yaratılmak istenmiştir. Gerçek Şey afişinde kronolojik sırada gösterilen ilişki, sahne tekrarları etkisi vermek için

perspektiften yararlanılmıştır. Afiş alanındaki figürlerin elleri gizli ilişkide ceplerine sokulmuş ve aynı zamanda gerçek eşlerinin ceplerine ellerini yönlendirerek içinde bulunulan durum aktarılmak istenmiştir. Böylece gizli bilinenin yine gizlice söylenmesi sağlanır. Tüm görüntüler oluşturulurken gerçeğin ne olduğu bilgisi, ancak oyunun yönünü bilen tarafından okunabilmektedir. Okuyamayanlar, gerçek şeyi yorumlayabilecek; ama bunu gerçek olmayan bir kurgu üzerinden gerçekleştirebilecektir.

Gerçek Şey oyun afişinin tipografisi oluşturulurken ‘oyun içinde oyun’ yöntemine bağlı kalınmıştır. Üst üste getirilen gerçek şey yazısının her katmanda bir parçasının değişimiyle gerçek şeyin net olarak okunmaması sağlanmıştır. Bu okunmama ile gerçek şeyin karşıtlığı, ironinin tipografik oluşumuna olanak tanımıştır.



yazan  
**TOM STOPPARD**

**gözetki**

09-10  
mayıs  
Mersin Devlet Opera  
ve Bale Salonu  
saatler: 19.30

### IV.1.3. Gerçek Müfettiş Hound.

Gerçek Müfettiş Hound oyunu, İngiliz polisiye romanlarının izlerini içinde barındıran dedektiflik hikâyelerine dayandırılmaktadır. Bu bağlamda genel yapıdan oluşturulan bu metin ‘genel ironi’ denilen ironi biçiminden beslenir. Genel ironi, ister yerel ister evrensel olsun, tüm izleyici tarafından hakkında hemfikir olunan ironi biçimidir. Genel ironi yaşam içerisinde anlam kazanmış ve gizli anlamı içinde barındıran herkes tarafından bilinip, bilindiğinin farkında olunmayan ironi türü olarak da tanımlanabilir. Ancak genel ironi izleyicide fark edilir ve fark edildiği an farkındalık yaratır.

Tasarım sürecinde tüm bu bilgiler ışığında dedektiflik hikâyelerinin belirgin özelliği çıkartılarak, genel ironiye görsel olarak ulaşmanın yolları aranmıştır. Bunun sonucunda, dedektiflik hikâyelerinin en belirgin özelliği olan ‘ipucu’ kavramına ulaşılmıştır. İpucu, oyun hakkında izleyiciye bilgi vermekle yükümlüdür; aynı zamanda ipucu ile izleyici, dedektif edasıyla oyuna yaklaşarak durumu çözme çabasına girmektedir. İzleyici, oyuna aktif bir biçimde ipuçlarını birleştirerek katılır. Bu aktif katılımın afiş alanında da sürdürülebilmesi için afiş yüzeyine farklı ip uçlarının çekildiği fotoğraf yerleştirilmiştir. Afiş tasarımında gerçek iplerin ucuna ve iplerin ucunda oyuna dair bitmiş/bitmemiş eylem cümleleri yerleştirilerek oyun hakkında bilgi verilmesi amaçlanmıştır. Böylece, herkes tarafından bilinen dedektiflik hikâyelerinin çözümlenmesi için gerekli olan ‘ipucu’ görsel olarak izleyiciye iletilerek ironinin oluşumu sağlanmıştır. Afişte doğrudan ipucunu görmek, izleyiciyi ipuçlarındaki bilgiyi okumaya yönlendirerek düşündürme sürecini başlatmaktadır. Burada izlenen yol, Stoppard’ın oyun metninde izlediği yoldur. Stoppard’ın oyunu ‘oyun içinde oyun’ tekniği ile kurgulandığından, oyunda iki farklı izleyici oluşmuştur. İlki, oyunu seyretmeye gelen genel izleyici; ikincisi,

oyunun içinde ikinci bir oyun olarak kurgulanmış ve oyunu izlemeye gelen eleştirmenlerdir. Oyun içerisinde her iki izleyicide oyundan ipuçları çıkartarak çözümlene yoluna gitmektedir. Her iki izleyicinin uyuşmazlığı, yargı ipuçlarının çelişmesinden kaynaklanmaktadır. Bu çelişki, oyunu çözümlenemeye kadar götürmektedir. Bu oyunun belirgin ironisi, ipuçları verilse de hangi bilginin gerçek, hangisinin yanılsama olduğunun oyun sonuna kadar bilinmemesi üzerinden gerçekleşmektedir. Afiş, devam eder biçimde betimlenen bilgi veriyor gözükse de gerçekte oyunu çözümlenmeye yönelik bilgi vermemektedir. Gerçek etkisi uyandırmak/yaratmak için afişte ip uçları veriliyor-muş gibi algılanan fotografik çözümlene tercih edilmiştir. Yaratılan bu çelişki, ironinin başka bir tanımı olan ‘söyler gibi gözüküp aslında söylemez’ durumuna gönderme yapmaktadır. Afiş, yalnızca ipuçları dikkate alınarak görsel hale getirilmemiş, aynı zamanda iplerin bütün hali bulanık verilerek, anlamın metinde gizlendiği düşüncesi de görsel olarak ipucuna yerleştirilmiştir. Tüm bu ipuçları ve gizli anlamlar üzerinden kurgulanan afişin alımlayıcısı, bilgiyi ayırt edemediği görüntü üzerinden gerçeğin ve yanılsamanın karşıtlığı sayesinde ironik olarak konumlanmaktadır.

# GERÇEK MÜFETTİŞ HOUND

TOM STOPPARD



0910  
Mersin Devlet Opera ve Balesi Müzesi

#### IV.1.4. Travestiler.

Travestiler oyunu, geçmişte yazılmış bir çok metnin toplamı ve parodisi olarak değerlendirilmektedir. Özellikle Oscar Wilde'ın Dürüst Olmanın Önemi adlı oyununun oyun kişileri ve farklı dönemlerde yaşamış kişiler olan James Joyce, Tristan Tzara ve Lenin birlikteliği üzerinden kurgulanmıştır. Stoppard, bu oyun kişilerini Travestiler oyununun başkarakteri Henry Carr'ın zihni üzerinden oyuna yansıtmaktadır. Öncelikle bu oyunun en belirgin özelliklerinden biri, Oscar Wilde'ın 'Dürüst Olmanın Önemi' adlı oyunundaki karakterlerin isimlerindeki ufak değişikliklerle Travestiler metninin karakterlerine dönüşmüş olmasıdır. Afiş tasarımında diğer afişlerde de olduğu gibi stratejiyi belirleyen Stoppard'ın metnidir. Afişte oyunun kitaplar bütününden oluşması, afişin de kitapların bir aradalığı gibi düşünülerek tasarlanmasını gerektirmiştir.

Oyun metninin kurgu olduğu, oyun kişisi Henry Carr'ın yanılısamalı gidip gelen hafızası üzerinden oyuna yansıtılmıştır Benzer durum, afiş tasarımında üç boyutlu okuma sağlanarak yaratılmaya çalışılmıştır. İzleyici afişe baktığında, doğrudan gördüğü birden fazla kitabın biraradalığı ve kitap sırtlarıdır. Afiş alanı, kitapların üç boyutlu halinde verilmesi amaçlanarak oluşturulmuştur. Üç boyutlu görsel, sağa-sola değişebilen niteliktedir; böylece afişe sağa-sola çevrilerek farklı okumalar yapmaya elverişli bir nitelik kazandırılmıştır. Bu nitelik, izleyicinin afişe katılımını gerektirmektedir. Afişte üç boyutlu alanlar (kitaplar, sayfalar) sağa yatırıldığında oyun hakkındaki Tom Stoppard ve karakterleri hakkında bilgi alınmaktadır; sola yatırıldığında ise, oyunu oluşturan asıl metin olan Oscar Wilde'ın oyun kişileri ile karşılaşılmaktadır. Bu durum, Stoppard'ın oyunda yaptığı görsel karşılığa denk gelecek şekilde kurgulanmıştır. Ayrıca afiş alanında gelişmiş güzel çevrilmeler dahi olsa, Henry Carr'ın başa dönen ve yeniden yazma haline denk

düşecek okumalara ulaşılabacaktır. Henry Carr'ın hikayesini kesip yeniden kurgulaması, izleyiciye de kendi kurgusunu yaratma imkanı tanımaktadır.

Travestiler oyun metninin ironisini anlamak için içinde bulunulan durumun farkındalığına ihtiyaç vardır. Bu farkındalık 'bilme'ye dayalı farkındalıktır. Afişdeki farkındalığı anlayabilmek için izleyicinin de 'bilme' durumunun farkında olması gerekmektedir. Farkında olanlar, doğrudan oyunun ironisine ulaşırken; farkında olmayanlar ironinin kurbanına dönüşmektedir. Bilgiye sahip izleyici de ironiyi bilmenin yarattığı keyif üzerinden hayat bulmaktadır.

Afişin tipografik çözümlemesi, Travesti kavramının 'dönüşüm' tanımı üzerinden tasarlanmıştır. Tüm harfler farklı yazı ailelerinden seçilerek bir araya getirilmiş ve dönüşüm sağlanmak istenmiştir. Bu dönüşümün farklı biçimlerde birden fazla tekrarlanması, Henry Carr'ın başa dönüp hikâyeyi yeniden yazması gibi yeniden değişikliklerle oluşturulmuştur. Böylece Henry Carr'ın düşünsel yanılması, tipografide görsel karşılığını bulmuş olur.





# TRAVESTIER

Uscita  
Tom STOPPARD



09-10  
Maggio 2010  
Maggio 2010  
Maggio 2010

## SONUÇ

Bu tez, ironi kavramı üzerine temellendirilmiştir. İroninin Antik Yunan'dan günümüze değin Felsefe ve Tiyatro alanındaki karşılıkları/tanımları araştırılmış ve özellikle Modern sonrası dönem tiyatro yazınında ironiyi en belirgin kurgulayan yazar olan Tom Stoppard'ın dört temel oyunu üzerinden afiş tasarımları hazırlanmıştır.

Afiş tasarımlarına kılavuzluk eden, Stoppard metinleri ve yöntemleridir. Afiş tasarımlarında ironinin yöntem olarak kullanımına ilişkin gerekli bilgi, Tom Stoppard'ın oyun metinlerinin kurgulanmış kimliğinden edinilmiştir. Stoppard'ın ironiyi oluşturan yöntemleri, afiş tasarımlarının çözümünde en önemli ölçüt olarak kabul edilmiştir. Stoppard'ın ironiyi yoğun biçimde kullandığı metinleri stratejiyi belirlemiş ve oyun metinlerinin demek istediği, afiş tasarımlarında kurgulanarak izleyiciye görsel fikir üzerinden iletmeye çalışılmıştır. Afiş tasarımında ironik anlatımı sağlayan öncelikli etmen, afişin bir bilgi nesne olarak belirlenmiş olmasıdır. Ama afişin bilgi nesnesi olma durumu, ironik anlatımı nitelendirmemiş; ironik anlatımı sağlayabilecek görsel dil oluşturulmak istenmiştir.

Sevda Şener'in tiyatro alanında ironik anlatımı, seyircisinin düşüncesini kurcalayan bir anlatım biçimi olarak tanımlaması; afiş izleyicisi için de geçerli bir durum oluşturmaktadır. Afiş sadece sorununa yönelik çözüm bulmak için değil, yarattığı görsel dil ile alımlayıcısının/izleyicisinin düşüncesini hedef alarak sorgulamasını amaçladığından, ironinin yöntem olarak kullanılmasına gereksinim duyulmaktadır. Bu yöntemle sorgulamanın aracı haline gelen ironi, tasarımcıya/tasarıma başkaldırı, tersinlemeli anlatım, söylenmemişin söylenebilirliğine yönelik sorununu çözümlene olanağı tanımaktadır. Stoppard'ın oyun metinleriyle özdeşleştirilerek ortaya çıkartılmaya çalışılan afiş

tasarımlarında; söylenmemişi söylenir kılanın oyunun alt metinleri olduğu bilgisine ulaşılmış ve bu bilgiyle ironik görsellerin oluşmasına yön verilmiştir. Afişlerdeki ironik anlatımı destekleyen, oyunun ironisini oluşturan düşünce ile görselin uyumudur. Böylece fikir, ham halinden kurtularak kurgulanabilir kılınmıştır. Bu durum sadece görüntü üzerinden değil, görüntünün içindeki bilgi üzerinden de izleyiciye ulaşmaktadır. Stoppard'ın yöntemleriyle oluşturduğu kurban, afişlerde yaratılmak istenmiş ve kurbanın bilgisi, bilginin sınanması, kabullenilenler, farkındalıklar ve kendisine yapışmış özelliklerinin gösterilmesi ile izleyicinin düşüncesinin kurcalanması sağlanmıştır.

Afişin tarihi içerisinde yapılan örnekler incelendiğinde ironik anlatımda kurbanın ya kişinin kendisi üzerinden ya da içinde bulunulan durumu üzerinden naif bir mizah anlayışı ile oluşturulduğu belirlenmiştir. İroninin, bilinçli oluşturulduğu bu afişlerde eleştirisini gerçekleştirmek veya izleyicinin üzerinde oynanan oyunları göstermek için tersinlemeli yöntem kullanılmıştır. Bu yöntemle çözümlenmiş afiş örneklerine –daha çok- 1960'lı yıllardan sonra rastlanmaktadır. Afişin içindeki farkındalığı sağlayan, görselin içine gizlenmiş metin okumasının doğru yapılmış olmasıdır. Görsel ile söylenmemiş- düşünülüş, üstü örtük olarak bilinen bilginin, ironi yöntemi ile söze- göze hitap etmesi, ironik fikri fark edenleri bir toplulukta birleştirir. Bir düşünce etrafında konumlanan bu topluluğun fark ettiği; görünen ile gerçek arasında, gösterilen gerçeğin ne olduğu ve ne gördükleri, aslında ne olması gerektiği ve izleyicinin üzerinden başkalarının ne olmasını dilediği arasında anlam karşıtlıkları ironiyi oluşturacak ve kişide kurban olup olmadığının sorgusunu yaratacaktır. Kişinin kurban olup olmadığını belirleyen, onun bilgisi ve bilgisinin sınanmasının durumudur. Bir bilgiden yola çıkılarak tasarlanan afiş, izleyicisinde/karşılaştığı toplulukta gerekli bilgi varsa yorumlanabilecektir. Eğer topluluk

afişin içeriği ile ilgili bilgi sahibi değilse, afiş anlaşılamayacak ve topluluk afişin karşısında kastedilen ironinin kurbanına dönüşecektir.

Afiş tasarımlarında tasarımcı, sorununa yönelik çözümünü oluştururken geliştirdiği yöntemlerle ne demek istediğinin net görüntüsünü yaratmak için düşüncede bir strateji yaratma zorunluluğu ile karşılaşır. Bu durum, stratejiyi geleceği yapılandırma adına olumlu yapmakta ve düşünce yöntemlerinin çözümlenmesine olanak tanımaktadır. Tasarımcı gerekli bilgi donanımına sahipse, bir çok fikir arasından seçimini söylenmemiş üzerinden tasarladığında ironiyi yöntem olarak kullanmış demektir.

Sonuç olarak afiş tasarımında bir yöntem olarak ironi kullanılmış ve sorunun ironik olması çözümün de ironik olmasını gerekli kılmıştır. Ama bu, ironik olmayan çalışmaların ironi yöntemi ile çözümlenemez anlamını yaratmadığı gibi her ironik fikrin ironik bir çözümü olduğu düşüncesini de yaratmamalıdır.

## KAYNAKÇA

- Akarsu, B. (1998). *Felsefe terimleri sözlüğü*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Akay, A. (2002). *Postmodern görüntü*. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Akay, A. (1999). *Sanatın sosyolojik gözü*. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Aksoy, U. *Grafik tasarım ve postmodernizm sorunsalı*. Erişim Tarihi:28.02.2010,  
<http://www.grafist.net/yazilar/umakale0.1html#modson>).
- Aktulum, K. (2001–2006). *Metinlerarası ilişkiler*. Öteki Yayınları. Erişim tarihi:  
 19.02.2009, <http://felsefeekibi.com/site/default.asp?PG=1196>
- Aktulum, K.(15.Eylül.2008). *Metinlerarasılık*. Erişim tarihi: 13.06.2009,  
<http://www.serinselvi.com/forum/edebiyatta-postmodern-bir-teknik-olarak-metinlerarasılık/prof-dr-kubilay-aktulum/>
- Arıkan, Y. (2006). *A'dan Z'ye tiyatro kılavuzu*. İstanbul: Pozitif Yayınları.
- Aristoteles, (2008). *Retorik*. (Çev. Mehmet. H. Doğan) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aydın, M.Ç. (2002). *Sanatta eleştirelilik*. İstanbul: Beta Yayım.
- Balkin, M.J. *Yapısöküm*.(Çev. Kasım Küçükalp) Erişim tarihi:19.12.2008,  
[http://kutuphane.uludag.edu.tr/Univder/PDF/ilh/2004-13\(1\)M16.pdf.html](http://kutuphane.uludag.edu.tr/Univder/PDF/ilh/2004-13(1)M16.pdf.html)
- Batur, E. (2002). *Modernizmin serüveni*. İstanbul: YKY Yayınları.
- Becer, E. (1997). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitapevi.
- Becer, E. (2007). *Modern sanat ve yeni tipografi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş grafik tasarımın gelişimi*. İstanbul: YKY.
- Benjamin, W.(2002). *Brecht'i anlamak*. (Çev.Haluk Barışcan,Güven Işısağ) İstanbul: Metis Yayınları.
- Berger, J. (2007). *Sanat ve devrim*. (Çev.Bige Berker) İstanbul: Agora Kitaplığı
- Berger, J. Mohr, J. (2007). *Anlatmanın başka bir biçimi*. (Çev. Osman Akınhay)

İstanbul: Agora Kitaplığı.

Berger, J. (2004). *Görünüre dair küçük bir teoriye doğru adımlar*. (Çev. Bülent Somay)

İstanbul: Metis Yayınları.

Bernard, M. (2002). *Sanat, tasarım ve görsel kültür*. (Çev. Güliz Korkmaz) Ankara:

Ütopya Yayınevi.

Burnett, R. (2005). *İmgeler nasıl düşünür?*. (Çev. Güçsal Pusar) İstanbul: Metis Yayınları.

Cebeci, O. (2008). *Komik edebi türleri parodi, satir ve ironi*. İstanbul: İthaki.

Cevizci, A. (2006). *Sokrates*. İstanbul: Say Yayınları.

Conford, F. M. D. (2003). *Sokrates'ten önce ve sonrası*. Ankara: Ayraç Yayınevi.

Copleston, F. *Romantik devrim ve alman idealizm*. (Çev. Aziz Yardımlı) Erişim tarihi:

24.12.2008, <http://www.adeayayinevi.com/okumalar/romantizm/romantik/devrim/almanidealizm.html>.

Çıkla, S. (2008). *Romanda kurnaca ve gerçeklik*. Erişim Tarihi: 24.12.2008,

[www.turkoloji.cu.edu.tr/http://74.125.77.132/custom?](http://www.turkoloji.cu.edu.tr/http://74.125.77.132/custom?)

Dellaloğlu, B.F. (2002). *Romantik muamma*. İstanbul: Bağlam Yayınları.

Doltaş, D. (2003). *Postmodernizm ve eleştirisi tartışmalar/uygulamalar*. İstanbul:

İnkılap Yayınevi.

Duman, C. (Mayıs-2008) 'Edebi sanat olarak; ironi'. Erişim tarihi: 26.12.2008,

<http://cihatduman.blogcu.com/edebi-sanat-olarak-ironi-25614151.html>.

Ecevit, Y. (2009). *Türk romanında postmodernist açılımları*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Eco, U. (1996). *Anlatı ormanlarında altı gezinti*. (Çev: Kemal Atakay) İstanbul:

Can Yayınları.

Eco, U. (1998). *Yanlış okumalar*. (Çev. Mehmet H. Doğan) İstanbul: Can Yayınları.

Eco, U. (2003). *Yorum ve aşırı yorum*. (Çev. Kemal Atakay) İstanbul: Can Yayınları.

Efe, F. (2006). *Dram sanatı*. İstanbul: Drahma Yayınevi.

- Egan, C. (2009, Ocak). *İroninin kurbanı*.(Çev.Yurdanur Salman, Deniz Hakyemez) Kitaplık aylık edebiyat dergisi, 123, 64–69.
- Emre, İ. (2006). *Postmodernizm ve edebiyat*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Epik Tiyatro. Erişim tarihi: 17.06.2009, [http://tr.wikipedia.org/wiki/Epik\\_tiyatro](http://tr.wikipedia.org/wiki/Epik_tiyatro).
- Erdem, S. (1963). *Modern sanat*. İstanbul: Türkiye Basımevi.
- Erdemir, E. (1995, Ekim). Neville brody üzerine kısa bir not. Arredemento Dekorasyon, Boyut Yayınları Grubu, 76.
- Eriñç, M.S. (2004). *Kültür sanat- sanat kültür*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Eriñç, M.S. (2008). *Toplum ve insan*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Ergün, D. (2006). *Yöntemi bulmak*. İstanbul: İmge Kitabevi.
- Ergüven, A. (2008, Nisan). *Pierre mendel'in opera afişlerindeki görsel mecaz kullanımı*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,19, 69–73.
- Ertep, H. (2007).*Gündelik yaşamımızın ucundan tutulan bir tasarım nesnesi: afiş*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,13, 80–84.
- Fletcher, A.(2007). *Eğitim*. (Çev.Hasan Selman Çulha) Erişim Tarihi: 07.04.2007, <http://designmuseum.org/design/alan-fletcher>.
- Feyeraband, P. (1996). *Yönteme karşı*. (Çev. Ertuğrul Başer) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Fiske, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş*. (Çev. Süleyman İrvan) İstanbul: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Foucault, M. (2001). *Bu bir pipo değildir*. (Çev. Selahattin Hilav) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Game, A. (1998). *Toplumsalın söküümü*. (Çev. Mehmet Küçük) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

- Geuss, R. (2002). *Eleştirel teori (habermas ve frankfurt okulu)*. (Çev. Ferda Keskin) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gierin, M. (2006). *Nietzsche: kahraman Sokrates*. (Çev. Kenan Sarıalioğlu) İstanbul: Dharma Yayınları.
- Görgün, T. M.(2002). *Oku beni uluslararası grafik tasarım sergisi'*. İstanbul: Ofset Basımevi.
- Görgün, T. M.(2004). 8. *Uluslararası istanbul grafik tasarım günleri*. İstanbul: Ofset Basımevi.
- Grenblatt, S. (2001). *Shakespeare ve kültür birikimi*. Ankara: Dost Yayınları.
- Guiraund, P. (1984). *Anlambilim*. (Çev.Berke Vardar) Ankara: Kuzey Yayınları.
- Guiraund, P. (1994). *Göstergebilim*. (Çev.Mehmet Yalçın) Ankara: İmge Kitabevi.
- Güçbilmez, B. (2005). *Sophokles'ten stoppard'a ironi ve dram sanatı*. Ankara: Deniz Kitabevi.
- Güçbilmez, B. *Absürd tiyatro'da ironi*. Erişim tarihi: 23.08.2009, Tiyatro Araştırmaları Dergisi. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/180/1419.pdf>.
- Gülmez, B. (2008). *Edebiyat müzik ve resimle yaşamak ya da ronald barthes*. İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Günay, M. *Bilginin imkânı sorunu ve şüpheli yaklaşımlar*. Erişim tarihi: 23.12.2009, <http://dusundurensozler.blogspot.com/2007/10/bilginin-imkanı-sorunu-ve-pheci.html>.
- Heidegger, M. (1998). *Teknik ve dönüş*. (Çev. Necati Aça) Ankara:Bilim ve Sanat Yayınları.
- İpşiroğlu, Z. (1995). *Tiyatroda düşünsellik*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- İpşiroğlu, Z. (1998). *Eleştirinin eleştirisi*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.



- Jeauneau, E.(2006). *Ortaçağ felsefesi*. (Çev.Betül Çotuksöken) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Jeff, K. (2004).*İroni*.(Çev. Hasan Selman Çulha) Erişim Tarihi:26.08.2008,  
<http://64.233.183.104/searchq=cache:mUbkikNJxO8J:csmt.uchicago.edu/glossary2004/irony.htm+ironic+meaning&hl=tr&ct=clnk&cd=18&gl=tr>.
- Kahraman, H.B. (2005).*Sanatsal gerçeklikler, olgular ve öteleri*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Karol, E. (2001). *5. Grafist inadına afiş*. İstanbul:Ofset Basımevi.
- Kierkegaard, S. (2003). *İroni kavramı*. (Çev.Sıla Okur) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Klee, P.(2007). *Modern sanat üzerine*. (Çev.Rahmi G.Öğdül) İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Kocabay, H.K. (2008). *Tiyatroda göstergebilim*. İstanbul: e Yayınları.
- Kuçuradi, İ. (1999). *Sanata felsefeyle bakmak*. Ankara: Ayraç Yayınevi.
- Kuçuradi, İ. (2009). *Çağın olayları arasında*. Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu Yayınları.
- Matbaacılık Bilgisi. *Fotodizgi'* Erişim tarihi:02.02.2009, <http://www.nuveforum.net/1295-matbaacilik/61371-fotodizgi-filmdizgi-projeksiyon-sistemleri-satir-atlama-katot-isini-toplu-dizgi/>).
- May, R. (2001). *Yaratma cesareti*. (Çev. Alper Oysal). İstanbul: Metis Yayınları.
- Megill,A.(1998).*Aşırılığın peygamberleri*. (Çev.Tuncay Birkan) Ankara: Bilim Sanat Yayınları.
- Moran, B. (2006). *Edebiyat kuramı ve eleştiri*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Nietzsche,F.(2007).*İyinin ve kötünün ötesinde*. (Çev.Ahmet İnam) İstanbul: Say Yayınları.
- Oskay, Ü. *Kahraman ve tragedya açısından lukacs, brecht ve benjamin*. Erişim tarihi: 23.08.2009, <http://www.halksahnesi.org/incelemeleler/kahramantragedya/htm>.
- Ögeyik, M.C. (2008). *Metinlerarasılık ve yazın eğitimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Öztuna, H.Y. (2006, Kasım). *Hegemonyaları kıran coşku wolfgang weingart*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,02, 58–63.
- Öztuna, H.Y. (2006, Aralık). *İngiliz punk hareketi ve grafik tasarım*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,03, 24–27.
- Öztuna, H.Y. (2007, Kasım). *Dadaizm ve grafik tasarım*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,14, 84–91.
- Öztuna, H.Y. (2007, Mart). *Uluslararası modern tasarım hareketi: art nouveau*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,06, 80–85.
- Öztuna, H.Yakup. (2007, Mayıs). *San francisco psychedelic rock hareketi ve afişleri*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,08, 80–87.
- Öztuna, H.Y. (2007, Ekim). *Sovyet film afişleri, stenberg kardeşler*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,13, 86–91.
- Öztuna, H.Y. (2007, Aralık). *Yapıbozumculuk ve grafik tasarım. (1933–1945)*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,15, 78–85.
- Öztuna, H.Y. (2008, Aralık). *Nazi propaganda stratejisi ve afiş tasarımları (1933–1945)*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,27, 76–81.
- Öztuna, H.Y. (2008, Ocak). *Bauhaus'da tipografi*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,16, 45–51.
- Öztuna, H.Yakup. (2008, Mayıs). *Art deco ve cassandre*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,20, 88–93.
- Öztuna, H.Y. (2008, Kasım). *II. Dünya savaşı amerikan afişleri*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,26, 58–61.
- Öztuna, H.Y. (2008, Şubat). *İlk modern tasarım hareketi: De Stijl*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi, 17, 94–99.

- Öztuna, H.Y. (2008, Mart). *Tipografi ve grafik tasarımda bir devrimin öncüsü: jan tschichold*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi, 18, 88–93.
- Schoentjes, P.(2009). *Yazınsal ironi imgeleri*.(Çev. Orçun Türkay) Kitap\_lık aylık edebiyat dergisi, 123, 73–77.
- Pignarre, R. (1991). *Tiyatro tarihi*. (Çev. Pınar Kür) İletişim Yayınları.
- Platon. (2001). *Sokratesin savunması*, (Çev. Niyazi Berkes) İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Plehanov.(1987). *Sanat ve toplumsal hayat*. (Çev.Cenap Karakaya) İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Rahtu,T. (2007).*Tutarlılık ve tutarsızlık olarak ironi*. (Çev.H.Selman Çulha) Erişim tarihi:02.11.2009,[http://64.233.183.104/searchq=cache:W\\_ysXlG6IgcJ:TapioOllikainen.www.helsinki.fi/uh/12007/juttu15.html+ironic+meaning&hl=tr&ct=clnk&cd=21&gl=tr](http://64.233.183.104/searchq=cache:W_ysXlG6IgcJ:TapioOllikainen.www.helsinki.fi/uh/12007/juttu15.html+ironic+meaning&hl=tr&ct=clnk&cd=21&gl=tr).
- Rorty, R.(1995).*Olumsuzluk, ironi ve dayanışma*. (Çev.Mehmet Küçük-Alev Türker) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sartre, J.P. (1998). *Yöntem araştırmaları*. (Çev.Serdar Rifat Kırkoğlu) İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Sakallı, C. (2006). *Karşılaştırmalı yazınbilim ve yazınlararasılık/sanatslararasılık üzerine*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- San, İ. (2004). *Sanat ve eğitim*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Sancar, S. (2008). *İdeolojinin serüveni*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Shakespeare, W. (2007). *Hamlet*. (Çev. Bülent Bozkurt) İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Shakespeare, W. (2004). *Macbeth*. (Çev. Cangül Arda) İstanbul: Beda Yayınları.
- Sarıbay, A.Y. (2004). *Modernitenin ironisi olarak globalleşme*. İstanbul:Everest Yayınları.

- Steven, H. (2009, Şubat). *Tipografi suçları*. (Çev. Esin Say) Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,29, 40–41.
- Steven, H. Seymour, C. (1991, Eylül). *Victoria döneminden post modernizm'e*. (Çev. Hezarfen Fotoğrafya(Hadiye Cangökçe, Cem Çetin) Yazılar, GMK, 47, İstanbul. Ofset Basımevi.
- Stoppard, T. (2000). *Toplu oyunları 1*.(Çev.Hamit Çalışkan-Şükran Yücel) Ankara: Dost Kitabevi.
- Stoppard, T. (2002). *Toplu oyunları 2*. (Çev.Hamit Çalışkan-Beliz Güçbilmez-Şükran Yücel) Ankara: Dost Kitabevi.
- Stoppard, T. (2002). *Toplu oyunları 3*.(Çev.M. Hamit Çalışkan) Ankara: Dost Kitabevi.
- Şener, S. (2006). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. Ankara: Dost Yayınevi.
- Şener, S. (2007). *Yaşamın kırılma noktasında dram sanatı*, Ankara: Dost Yayınevi.
- Şenyapılı, Ö. (2008, Temmuz). *Afişlerde birinci dünya savaşı*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,22, 52–59.
- Şenyapılı, Ö. (2008, Kasım). *Modern afiş tasarımının atası jules heret ve dönemin eğlence yaşamı*. Grafik Tasarım Görsel İletişim Dergisi,26, 38–44.
- Takkaç,M.(2007). *Sahneden dersler tom stoppard'ın sahne oyunları*. Ankara: Salkımsöğüt Yayınları.
- Tunalı, İ. (2002). *Sanat ontolojisi*. İstanbul: İnkılâp Yayınevi.
- Tunalı, İ. (2004). *Tasarım felsefesine giriş*. İstanbul: Yapı Yayın.
- Tunalı, İ. (2005). *Estetik*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Ünal, H. *Postmodern stratejiler ve yöntem sorunu üzerine*. Erişim tarihi:23.Agustos.2009, <http://Oderece.org/2008/09/21/postmodern-stratejiler-ve-yontem-sorunu-uzerine-hayriye-unal/>.

- Weill, A. (2008). *Grafik tasarım*. (Çev.Orçun Türkay) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Wilde, O. (1997). *De profundis*. (Çev.Roza Hakman) İstanbul: Can Yayınları.
- Wright, E.(1998). *Postmodern brecht*. (Çev.Ayşegül Bahçıvan) Ankara:Dost Kitabevi Yayınları.
- Yamaner, G. (2007). *Postmodernizm ve sanat*. Ankara: Algı Yayınları.
- Young, T. H. (1989). *Punk*. Ankara: Dost Yayınevi.
- Yücel, Ş. (2008).*125 filmlerle seyrüsefer*. Erişim tarihi: 29.12.2008,  
<http://deu.edu.tr/binnur.kavlak/kitaplar/filmler.pdf+tom+stoppard+ironisi&hl=tr&ct=clnk&ed=32&q1=tr&lr=long/tr> .