



Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 12/35, p. 123-131

DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.12392>
ISSN: 1308-2140, ANKARA-TURKEY

This article was checked by iThenticate.

SAHNE TASARIMI VE DİĞER SANAT DALLARININ İLİŞKİSİ (GÜZEL SANATLAR)

*Melahat ÇEVİK**

ÖZET

Sahne tasarımı özellikle sahnelenecek dramatik metnin sahne üzerinde mekânsal çözümlerinin yanında, mekâna uyumlu her türlü araştırmanın yapıldığı alandır. Bu nedenle sadece sanatsal çözümleri değil, mekânın matematiğini de içerir. Marifetli olmak görsel tasarımı hazırlamak için yeterli midir sorusu aklımıza gelebilir. Hiçbir marifet bilgiyle yol almazsa istenilen sonuç elde edilemez. Bu nedenle 1920'lerden itibaren özellikle sahne tasarımı diğer dalları kapsayan, bir bütün olarak eğitim sürecine dâhil olmuştur.

Bu sanat alanının enstrümanı insandır. Her şey insanla anlatılır. Dram sanatı yaşamdan bir kesit almakla beraber; yaşamın irdelenecek birebir kopyası, kimi zaman da olması gereken, bu çözümlenin içinde oluşur. Bu nedenle tarihsel bir metin üzerinde çalışılmış olsa dahi fikirsel amacı günü aydınlatmaktır. Bir laboratuvar gibi yaşamdan sancılı bir kesit alıp onu neşter altında incelemeyi hedefler, kimi zaman bu kesit gülmeceyle donatılır.

1920'lerden önce ki süreçlerde kimi zaman ressamlar kimi zaman heykeltıraşlar sahne tasarımı yapmaktadır. Kabul görmelerinin nedeni; sanatsal dehalarının yanında disiplinler arası çalışmalara imza atmış olmalarıdır.

Özellikle sahne tasarımcıları; resim, heykel, seramik, tekstil, fotoğraf ve sinemanın sunum teknikleri (projeksiyon vb.) yararlanmaktadır. Bunlar gelişi güzel değil yorumun içinde hem estetik hem de işlevselliğine göre konumlandırılır.

Sahne tasarlamak bütün sanat ve bilim dallarından faydalanarak yaşayan bir tablo oluşturma sanatıdır.

Anahtar Kelimeler: Sahne, Tasarım, Tiyatro

* Yrd. Doç. Dr. Yüzüncü Yıl Üniv. Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, El-mek: melahat.cevik@yyu.edu.tr

STAGE DESIGN AND RELATION OF OTHER ART BRANCHES (FINE ARTS)

ABSTRACT

Stage design is a field where dramatic text to be performed will be performed on the stage, as well as spatial analysis, as well as any kind of space research. For this reason, it includes not only artistic analysis but also mathematics of space. Being ingenious may be enough to prepare the visual design. The desired result can not be achieved without any ingenuity. For this reason, especially since the 1920s, stage design has been integrated into the education process as a whole, encompassing other branches.

This is the instrument of the art field. Everything is told with people. Dram art takes a cross-section from life; a copy of the life to be analyzed, and sometimes it should be, occurs within this solution. For this reason, even if a historical text has been worked on, it is to enlighten the day of ideological purpose. Like a laboratory, he takes a painstaking section of life and aims to examine it under the scalpel, sometimes this section is equipped with a laugh.

Sometimes painters and sculptors sometimes design scenery before the 1920s. The reason for their acceptance; besides artistic genius, must have signed interdisciplinary studies.

Especially the stage designers; painting, sculpture, ceramics, textiles, photography and presentation techniques (projection, etc.) of the cinema. These are positioned not only in terms of appearance but also in aesthetics and functionality.

Designing a stage is a way of creating a living painting by taking advantage of all branches of art and science.

STRUCTURED ABSTRACT

Stage design is a field where especially spatial analysis of the dramatic text to be staged besides all kinds of space-compatible research are done. For this reason, it includes not only artistic analysis but also mathematics of space. The most accurate term for stage designers is "ten talents on ten fingers". But, question of is being talented enough to prepare visual design, may come to mind. If no talent comes along with information, the desired result can not be obtained. For this reason, since the 1920s, especially stage design has been incorporated into the training process as a whole, involving other branches. Stage design is done by sometimes painters sometimes sculptors prior to these dates. But the reason for their acceptance; it should not be overlooked that artists of that period have signed the interdisciplinary studies besides their talents.

Although dram art takes a cross-section from life; an individual copy of life to be analyzed sometimes occurs within this solution that should be. For this reason, even if a historical text has been worked on, the aim is to enlighten the day. Like a laboratory, it takes a painstaking

section of life and aims to examine it under scalpels, sometimes this section is equipped with a laugh. Stage design completes the visual and auditory dimension of this section.

The question of What is the origin of such a dramatic text on stage? is always questioned on stage design, text writer and actor who are dealing with this field. It is carried out in line with the demand of a healthy division of labor between this team. However, the success level to be questioned is the result of the audience reaction. So there is nothing to be rejected in this unity. Stage design is the first communication with the audience when the screen is opened on stage. If staging has high physical action, light analysis is used more intensely than spatial features.

Stage design is the first step in analyzing the space to be staged on the relation of other art branches. First of all, atmospheric analysis is the starting point for the stage designer. The space is handled. Its suitability is tested in the light of architectural measures, then the details of the new space to be moved into this space are designed on sketches. While creating the atmosphere in this designing stage, manual design by the doyen of this field is prior besides computerized works.

After making use of architectural elements, visual design is applied step by step. First of all, stage design is developed with the knowledge of Interior. In this details, butafor works to be used in the decoration (designing the object from a different, lightweight, low-cost, transient material) is applied in the design of all kinds of furniture and accessories. The purpose in here is to design as portable the similar in life of the materials to be moved to the stage suitable for staging. In this design, the lightest material is originally created in similar applications. And then, it is resulted as portable, cost-effective and according to the intended use in dramatic action.

In such a study, especially furniture accessories are placed in accordance with the original. Of course, while sculpture, ceramic works are done, sometimes copied from antique cultures is shaped with a different material in the hands of the designer.

In today, the place of light design has gone far beyond illuminating. The lighting design is especially influential in creating the atmosphere. Now the decor can be built using light (Hologram). In some applications this both has reduced cost and has prevented complexity on the scene. For this reason, it is crucial for all individuals to work in front of and behind the scenes as well as for themselves as the stage designer's knowledge of electricity applications. Although the visual design of the light strains audience, while creating it, designer mindfulness lies at the root of a healthy functioning.

There are other field researchers who should always be referred to. It is the point where it is not possible for everyone to know everything. But nowadays accessibility of information is especially easy. These details are taken into account in all of the work that requires details. For example, a jewelry designer can not ignore the historical process while working on periodic details. It reinforces this with previous research.

Sometimes fantastic designs are revealed. The historical process must always be investigated. As required, mold and planting information are given in undergraduate education. If you do not have mold knowledge, you have to show the workshop drawings of these works with the designer technical staff (tailor). Even if a fantastic result is targeted; to think and investigate on reality, and to reveal his fantastic dimension in the next step.

Effect applications require certain criteria. The sounds used in the design are designed with music in mind and placed in the stream. Especially music has an effective role in giving the feeling of the text. This usage should be such that it can not shadow the ability of the player. It should be used not to use music but to increase the effect of feeling.

The right time to create a design is rehearsal. Without living the atmosphere of the stage, without knowing the action, designing with reading reference is incorrect. The stages through which the stage design passes are maintained in a conventional manner. While designing a costume or space, text requirement and the request of the director are always taken into consideration.

When the curtain is opened on stage, the first communication with the audience is stage design. So it also covers most of the game success. In order to be accepted as successful, interdisciplinary studies must be done correctly. These areas are; painting, sculpture, ceramics, cinema (techniques), music, architecture, textile etc. Harmony and cohesion between items can create the impression of a single work of art.

Keywords: Stage, Design, Theater

Sahne tasarımı özellikle sahnelenecek dramatik metnin sahne üzerinde mekânsal çözümlerinin yanında, mekâna uyumlu her türlü araştırmanın yapıldığı alandır. Bu nedenle sadece sanatsal çözümlerini değil, mekânın matematiğini de içerir. Sahne tasarımcıları için en doğru tabir” on parmağında on marifet” dir. Ama marifetli olmak görsel tasarımı hazırlamak için yeterli midir sorusu aklımıza gelebilir. Hiçbir marifet bilgisiyle yol almazsa istenilen sonuç elde edilemez. Bu nedenle 1920’lerden itibaren özellikle sahne tasarımı diğer dalları kapsayan, bir bütün olarak eğitim sürecine dâhil olmuştur.

Bu sanat alanının enstrümanı insandır. Her şey insanla anlatılır. Dram sanatı yaşamdan bir kesit almakla beraber; yaşamın irdelenecek birebir kopyası, kimi zaman da olması gereken, bu çözümlenin içinde oluşur. Bu nedenle tarihsel bir metin üzerinde çalışılmış olsa dahi fikirselleştirme amacı günü aydınlatmaktır. Bir laboratuvar gibi yaşamdan sancılı bir kesit alıp onu neşter altında incelemeyi hedefler, kimi zaman bu kesit gülmeceyle donatılır.

“Her oyun belli bir toplumsal ödev oluşturur. Bu ödevi ayrıcalığı içinde tanımak ve üstesinden gelebilmek için oyunun sergilenmesinde rol oynayan ve sayısı ilk bakışta sanıldığından fazla olan kişilerin ortak bir çalışmayı sürdürmesi gerekir. Böyle bir çalışmada hiç kimse kendi uzmanlık alanı içinde kalmaya zorlanmamak, hiç kimse kendi uzmanlık alanı içine kapanıp kalmamalıdır; çünkü çeşitli uzmanlık alanlarının sınırlanmış gücü ayrılır birbirinden, öte yandan, oyunun kotarılmasına katkısı bulunan herkes yalnız bir uzman değil, aynı zamanda genel toplumsal ilgi ve deneyimlere sahip biridir. Zaten uzmanlık yeteneği de söz konusu ilgi ve deneyimlerin ne ölçüde dile getirilebileceğine bağlıdır. Diyelim, bir dekoratör oyundaki belli bir kahramanı küçük bir burjuva

Turkish Studies

çerçevesinin içine oturttu; bu durumda bir oyuncu kahramanın emekçi biri olduğu görüşünü sahnedeki seyircilere nasıl duyurabilecektir? Örnek, tersine de çevrilebilir kuşkusuz.” (Brecht, 1994, S.81)

Sahne tasarlamak bütün sanat ve bilim dallarından faydalanarak yaşayan bir tablo oluşturma sanatıdır. Genel anlamda bugünkü inceleme “sahneleme” olursa anlatılması zamansal açıdan güçleşir. Bu nedenle sahnelemenin; edebi yanı dışında “görsel yanı” ele alınmıştır.

“Dekorun en belirgin işlevi bilgi verici olup ikoniktir; oyunun aksiyonunun geçtiği çevreyi 'resimler' ve mekânı, dönemi, karakterlerin toplumsal konumlarını göstererek ve oyunun diğer asal sahnede bu görsel serim, boyalı resim halinde verildiği gibi, çeşit ölçülerde gerçekçi olandan en soyut olana değişen üç boyutlu biçimde de olabilmektedir. Sinemada ise bu, stüdyo setleriyle olabilir, arkadan projeksiyonla film ya da resim vererek ya da gerçek' arka plan ve 'yörelere' içinde sağlanabilir. Nasıl oyuncu hayali karakterin bir göstergesiye, bu dekorlar da ister yapay olsun, ister doğal birer göstergedirler” (Esslin, 1996 . S.60)

“Çok yönlü ve kapsamlı bir iş olan (sahne)dekoratörlük, birçok kişinin kolektif iş güçleri katkısıyla gerçekleştirilir. Marangoz, demirci, boyacılar, ressam, realizatörler, bezciler, heykeltıraşlar, erkek-kadın terziler, şapka, çiçek çalışanları, aksesuar, butafor yaratıcıları, sahne makinistleri, dekorcular, ışık uzmanları, ışıkçılar, elektrikçiler, ses ve efekt çalışanları, maket yapım sanatçıları, teknik ressam, afiş ve broşür yaratıcıları olamadan tasarımlar gerçekleştirilebilir mi? Bu katkıları anmadan bir dekoratör anılarını yazabilir mi? Mozaik gibi, birbirinin yanına konan çok sayıda yaratı birleşkesi mutlak anılmalıdır.” (Osman , 2008 s.8)

1920'lerden önce ki süreçlerde kimi zaman ressam kimi zaman heykeltıraşlar sahne tasarımı yapmaktadır. Kabul görmelerinin nedeni; sanatsal dehalarının yanında disiplinler arası çalışmalara imza atmış olmalarıdır.

“Dekor ve kostümlerini Pablo Picasso'nun tasarlayıp gerçekleştirdiği kübik balesi "Parade" (1917) gelir. "Parade" alışılmadık koreografisi; gürültü çıkaran daktilo makinesi, sis düdüğü, süt şişeleri gibi enstrümanların kullanımı gibi aşırı yenilikçi özellikleri nedeniyle gelenekçi çevrelerde büyük ölçüde tartışmalara neden olur.” (Topcu , 2011 s.60)

Özellikle sahne tasarımcıları; resim, heykel, seramik, tekstil, fotoğraf ve sinemanın sunum teknikleri (projeksiyon vb.) yararlanmaktadır. Bunlar gelişmiş güzel değil yorumun içinde hem estetik hem de işlevselliğine göre konumlandırılır. Öyleyse bu kadar alana müdahale ediyor olmak aslında üstün beceri göstergesidir de.

1950 sonrası modern ve postmodern çalışmalarda yeni bakış ve teknolojik gelişmelerinde önem arz ettiğini görmekteyiz.

“Happening, resim, müzik, heykel, projeksiyon ve monologdan yararlanarak, katılımcıların tepkisi ile gerçekleşen, belli bir metne ve belli bir düzene bağlı kalmadan, içinde bulunulan mekanın özellikleri kullanılarak hemen orada ve o anda gerçekleştirilen ve kişilerin doğaçlama olarak herhangi bir eyleme yönelmeleri ile ortaya konan bir arayıştır. Allan Kaprow un 1959 yılında düzenlediği happening bir başlangıç noktası olmuş ve hızla yayılmıştır Sanatla izleyicisi arasında yakın bağ kurması açısından önemlidir. (Ergun, 2004, S. 29)

Sahne tasarımının özünde sahnelemenin bütününde olduğu gibi yanılısama vardır, yani taklitten doğar. Bu nedenle görsellik de taklitle gelişir. Kimi tasarımcı bir manzara içinde ağaçları resmederek fona yerleştirirken kimi ağaçları kendine özgü malzemesiyle tek tek yapma eğiliminde, kimisi de projeksiyonla belki de fon perdesine yansıtacaktır. Yeni bir çözüm arayışı bulunmuş,

sahnede buluş sergileniyor da olabilir. Bu durumda güzel sanatların her alanının kendine özgü tekniklerinden faydalanıp, özgürce yenileştirmek sahne tasarımcısı için kimliktir de.

“Tiyatro sahnesinde deneyler yapan önemli bir Bauhaus sanatçısı da Moholy Nagy adındaki Macar asıllı ressamdır ... Soyut resimleri ile tanınan bu sanatçının en belirgin deneyleri sahne dekoru üzerinde olmuştur .Sanatçı tipografik, grafik, fotoğraf, sinema filmi ve tiyatro sanatlarından esinlenerek yepyeni bir dekor anlayışı getirmiştir ve bugünün dekor anlayışına büyük katkılarda bulunmuştur. (Nutku, 1993, S.127)

“Gösteri mekânının bu ister sahne olsun, ister sinema perdesi ya da televizyon ekranı-yaşamsal olan gerçek bir temel özelliği vardır, varlığıyla anlam üretir. En önemsiz günlük, günlük bir olayı alıp onu anlam yüklü bir olaya dönüştürür.” (Esslin , 1996, s.33)

Böyle bir dramatik metnin sahnelemesinde aslolan nedir? Sorusu her zaman bu alanla uğraşan sahne tasarımı, metin yazarı ve oyuncu ekseninde sorgulanır. Bu ekip arasında sağlıklı bir işbölümü yönetmenin talebi doğrultusunda gerçekleşmektedir. Ancak eğer sorgulanacak olan başarı ise sunum sonunda seyirci tepkisiyle neticelenir. Öyleyse bu birliktelikte reddedilecek hiçbir unsur yoktur. Görsel tasarım sahnede perde açıldığında seyirciyle ilk iletişimi sağlayan unsurdur. Eğer fiziksel aksiyonu yüksek bir sahneleme ise mekânsal özellikler ve ışık çözümlenmeleri daha yoğun kullanılmaktadır. Işıkla mekân atmosfer oluşturulup sınırlar çizilir. Bu durumun da özünde plastik sanatlara derin etkisi olduğu renk bilgisi yatar.

Ressam “Mohology Nagy geleceğin tiyatrosu olarak tümcul tiyatroyu göstermiştir. Çünkü tiyatro sahnesi sözcüklerin hareketlerin yanı sıra , sınırsız sanatsal yaratılışlara açık bir oylumdu(...)Tiyatroda ışık oylum yüzey biçim hareket ses ve insan bunların birbiriyle olan sayısız ilişkisi bir organizmayı ortaya çıkarıyordu. İnsanın bu organizma içinde ancak öteki öğelerle ilişkili olarak bir yeri vardı. (Nutku ,1993, S.131)

Bu bağlamda diğer önemli tasarımsal alan ışıklamadır. Işıklama tasarımcısının teknik çözümlenmeyi estetik o olarak sunması üstün bir beceridir.

“Işıklamanın üslubu ve ayrıntısı hem tiyatrodada, hem sinemada- gösterinin tüm dokusunu saptayabilir ve aksiyonu, baştan sona gölgeleri ve aydınlıklarıyla hareketli bir resim olarak verebilir ya da Brecht’in savunduğu üslup içinde, değişmeyen, (gece geçen sahneler de dahil olmak üzere, eğer gerekliyse lamba ve mum kullanılarak) aydınlık bir ortamda sunabilir; kısacası, bu iki uç arasındaki sayısız çeşitlemelere gidebilir. Gösterinin mimari çerçevesi, yani oyuncular ve onların aksiyonu, dekorlar, giysiler ve ışıklama, bunların tümü her türlü dram sanatına temel olan gösterge sistemleridir.” (Esslin, 1996 , S. 63)

Sahne tasarımında sahnelenecek mekânın çözümlenmeleri ilk adımdır. Öncelikle kullanılacak atmosfer çözümlenmesi sahne tasarımcısı için başlangıç noktasıdır. Mekân ele alınır. Mimari ölçüleri ışığında uygunluğu test edilir, sonrasında bu mekânın içine taşınacak uzamın ayrıntıları eskizler üzerinde tasarlanır. Bu tasarı aşamasında atmosfer oluştururken bilgisayarlı çalışmalar olduğu gibi bu alanın duayenleri tarafından elle tasarlama, önceliğini korumuştur. Kimi zaman bu alan iperle çevrelenmiş yanılmalı bir mekânda olabilir. Seyirci bu alana alındığında “artık kraliyet sarayındayız” gibi bir replikle interaktif sürece dahil olabilmektedir. Burada Wagner’den gelen öğelerin bir bakıma yok sayılmasıdır.

“Aristotelesçi oyunlarda insanların salt “dış dünya ”gözüyle bakılan çevresi Aristotelesçi nitelik taşımayan oyunlarda daha önemli ve daha derişik bir rol oynuyor. Bu oyunlarda çevre yalnız bir çerçeve gibi ele alınmıyor artık. Doğa ile insan arasındaki madde değişiminin (metabolizma), toplumsal karakter taşıyıp tarih içinde değişebilen ve iç gücüyle gerçekleşen bu sürecin bilinmesi, insanın çevresiyle ilgili olarak seyircilere sunduğumuz kopyalarına damgasını vurmaktadır. İnsanın

doğaya müdahalesinin boyutları sürekli genişliyor. Bunun da dekorun yapısında ister istemez kendini açığa vuracağı kuskusuzdur. Ayrıca, hangi tür içine girerse girsin, bir oyunun sahnelenişi toplumsal nitelikte alabildiğine somut yeni bir ödev oluşturuyor ve ödevin üstesinden gelmek dekoratörün de katkısını gerektiriyor. Dekoratör, dekor konusunda eldeki tüm olanakları ve tiyatro düzenini konusunda ödevin üstesinden gelmeye elverişliliği ve gücü bakımından adam akıllı gözden geçiriyor ve bir takım yeniliklere başvurarak kendisinden beklenen etkiyi yerine getirmeye çalışıyor.” **Brecht, 1994, s.71**

Tarihsel süreçte sergilenecek mekânın mimari unsurları büyük önem arz eder. Bu sebeple sahne tasarımcıları mekânsal çözümlenmede uygulanacak binaya, aşına olma kaygısı vardır. Oysa yeni sunumlarda özellikle tiyatro mekânı seçiminde her yer oyun alanına dönüşebilir. Öyleyse seyircinin düş dünyası harekete geçirilecektir.

“Tiyatro mimarisinin, yapıt ve seyirci açısından nasıl bir önem taşıdığı gerçeğini yine ilk kez Wagner dile getirdi. Ancak tiyatrodaki gerçekleştirildiğini görmek istediği çok belli bir oyun-seyir ilişkisi vardı. Gerçek olan seyirci dünyası ile düşsel ve ülküsel olan oyun dünyası arasında olabildiğince kesin bir ayırım istiyordu. Bundan ötürü, sahneyi yapay yanılsamayla salondan uzaklaştıran bir mimariden yanaydı. Seyirci, sahneyi olduğundan daha uzak, sahne üzerindeki kişileri de devleşmiş görsün istiyordu.” **(Candan, 2003, s.9)**

Mimariyle bağlantılı çalışan günümüz başarılı mimar sahne tasarımcısı Svoboda en iyi örnektir. “*Svoboda, Josef (1920 Caslav): Çek sahne tasarımcısı Prag'da mimarlık okudu, Prag operası'nda sahne tasarımı yönetmeni oldu, Prag'da Mimarlık Uygulamalı Sanat Okulu'nda ders vermeye başladı, Laterna Magica'yı yaratan pol i vizyon ve diapolekran sistemini ortaya koydu; Prag, Moskova, Viyana, Milano, Venedik, Münih, Berlin, Brüksel, Londra ve Boston'da 300'den çok oyun için sahne tasarımı yaptı.*” **(Çalışlar, 1915, S.610)**

Öncelikle iç mimarı ve tefriş ayrıntılarında, dekorasyonda kullanılacak butafor çalışmaları (nesneyi hafif az maliyetli, geçicilik ögesiyle farklı bir malzemeden tasarlamak) her türlü mobilya ve aksesuar tasarımında uygulanır. Buradaki amaç sahneye taşınacak materyallerin sahnelenmeye uygun yaşamdaki benzerlerini portatif tasarlamaktır. Bu tasarımda en hafif malzeme aslına benzer uygulamalarla oluşturulur. Yani yanılsama yaratılır. Sonrasında maliyet bakımından ucuz, taşınabilir ve dramatik aksiyonda kullanım amacına uygun olarak neticelendirilir.

"Ev içi dekorlarımızda, ufak tefek eşya bulunduğu küçük küçük ve çeşitli donanımdan (aksesuardan) korkmamalıyız. Bunlar, buldukları o iç dekora canlılık ve yaşam katarlar. Bunlar, yönetmenin yeniden yaratmaya çalıştığı çevreye ölçülemeyecek derecede bir içtenlik duygusu, bir aslına uygunluk niteliği verir. Çağdaş iç dekorlarımızın karmaşık mobilya çokluğu ve ıvır zıvırı arasında davranış ve hareketler yönünden aktörlerin oyunu, kendileri farkına varmadan, hatta kendilerine karşın, daha insancıl, daha içten daha canlı bir hal alır.” **(Şener, 1991, S.238)**

Sahne tasarımcısı ve akademisyen; Selda Kulluk Yerdelen geçmişteki “Fehim Paşa Konağı” adlı dekor çalışmasından şöyle bahseder.

“Benzetmeci biçimle yazılan oyun, gerçekçi bir anlatımla sahnelenmişti, Ailenin sosyo ekonomik konumunu yansıtan dekor ve kostüm tasarımı yorumuyla gerçekleştirilmişti. Mutfağın yemek odasının ve oturma odasının bir arada mutlu bir yaşama alanı kurgulanmıştı. Evin içinde bulunan divan, yemek yedikleri masa ve sandalyeler, babaannenin oturduğu koltuk yoksul bir ailenin göstergeleri olarak dekorda yerini almıştı. Oyunun dekoruna gerçekçi bir anlayışla yaklaşmanın yanında simgesel ayrıntılarla da destekleme yolunu seçtik. Gerek pasolarda, gerek kapılarda, gerekse koltukta simgelerden yola çıktık. Panoların siyah oluşu aile bireylerinin umutsuzluklarını, kaygılarını ve karamsarlıklarını; ortadaki eve giriş kapı dışardan eve gelen umudu; evin ortasındaki masa aileyi

bir araya toplamayı; masanın çiçekli örtüsü umudu; babaannenin koltuğunun uzaklığı sürekli hayal dünyasında, anılarıyla dolu oluşunu, dünyadan kopukluğunu simgelemektedir.” (Yerdelen, 2015, S. 225)

Böyle bir çalışma içerisine özellikle; mobilya ve aksesuarlar aslına uygun ama yapay malzemeden yerleştirilir. Kimi zaman heykel seramik çalışmaları dâhil olur. Bazen antik kültürlerden bazen modern zamanlardan eserlerin kopyası tasarımcının elinde farklı bir malzemeye şekillenir. Aslında heyketrâş kadar figürlerin fizyolojik özelliklerini bilmeli ve özel tekniklerle uygulayabilmelidir. Önemli olan bir kostüm gerçekleştirilirken özellikle oyuncunun anatomisine değil, istenilen fizyolojik özellikler için kostüm tasarlanır. Bu nedenle heykeltıraş gibi anatomik özellikler yeniden düşünülür; olması gereken üzerinde yoğunlaşılır. Yeni bir yağ ve kas dokusu oluşturulabileceği gibi sıra dışı özelliklerde bir varlığı sahneye taşımak mümkündür. Sinemada bu tarz çalışmalar dijital çalışmalar neticesinde olur. Ancak Tiyatro sahnesinde her şey mutfakta halledilir. Seyirci bu tasarımları birebir duymalayacak kadar yakındır. Malzemenin ve tasarımın inandırıcılığı istenilen ölçüde değildir. Bunun bir tiyatro olduğunu hissettirebilir ya gerçeklik ögesine bağlı kalacaktır.

Işıklama tasarımı özellikle atmosfer yaratmada çok etkilidir. Bu sebeple elektrik uygulamaları üzerine sahne tasarımcısının bilgisi olması hem kendisi açısından hem de sahne önünde ve arkasında çalışacak bütün bireyler için hayati önem taşır. Işığın görsel tasarımda etkisi seyirciyi kucaklasa da, onu oluştururken sağlıklı bir işleyişin kökeninde gene tasarımcı titizliği yatar.

“Işıklamanın üslubu ve ayrıntısı -hem tiyatrodâ, hem sinemada gösterinin tüm dokusunu saptayabilir ve aksiyonu, baştan sona gölgeleri ve aydınlıklarıyla hareketli bir resim olarak verebilir ya da Brecht’in savunduğu üslup içinde, derişmeyen, (gece geçen sahnelerde dahil olmak üzere, eğer gerekiyse Lamba ve mum kullanılarak) aydınlık bir ortamda sunabilir; kısacası, bu iki uç arastadaki sayısız çeşitlemelere gidebilir. Gösterinin mimari çerçevesi, yani oyuncular ve onların aksiyonu, dekorlar, giysiler ve ışıklama, bunların tümü her türlü dram sanatına temel olan gösterge sistemleridir.” (Eslin, 1996, S. 63)

Bütün sanat dalları için ışık ve gölge oyunları oldukça önemlidir. Rengin ton değerini farklılaştırır. Sahnede kullanılan her etmende ışık oyunlarıyla ön plana çıkar ya da ötelenir. Sahnede perde açıldığında seyirciyle ilk iletişimi sağlayan unsur sahne tasarımıdır. Ancak, doğru ışık bütün bu tasarımı doğru görmeyen de gerekliliğidir.

“Işıklama salt elektrik tekniğinin uygulaması değildir (...) aynı zamanda teknikle birlikte estetiğinde işlendiği bir yapıdır. (Uyan, 2008 , s. 13)

“Işık tiyatronun canıdır, dekorun iyilik perisidir, sahnelemenin ruhudur. Sadece ışık, ustalıklâ laillanıldığı takdirde, dekora atmosfer, renk, derinlik ve perspektif verir. Dramatik bir eserin derin anlamına yaptığı sihirli vurgulama ve olağanüstü eşlik, kazandırdığı önem dolay ısı ile ışık, seyirci üzerinde de doğrudan doğruya etki eder. Işıktan en iyi sonuçları almak için, onu cesaretle kullanmaktan ve yaymaktan korkmamalıyız.” (Şener, 1991, s.238)

Giyim tasarlamak ve kostüm tasarlamak arasında benzeyen ve farklılaşan durumlar vardır. Giyim endüstrisinde genelde dayanıklı malzemelerden yola çıkılır. Sahne kostümde tercihen böyle olacağı gibi olmayabilir de. Giyim kişisel özellikleri sunarken, kostüm hem bedensel hem de ruh halinde değişiklik oluşturacak kostümleri oyuncuda görebiliriz. Ve makyajla bunu destekler. Her iki üretme aşaması da kalıp ve dikim bilgisiyile gelişir. Bir kostüm tasarlanırken metin ve rejisörün talebi dikkate alınır. Tarihsel süreç araştırılır. Eğer kalıp bilgisine sahip değilse tasarımcı teknik eleman (terzi) ile bu çalışmaların atölye çizimlerini ortaya koymak zorundadır.

“Kostüm tasarımı yaptığım diğer oyunlarda olduğu gibi "Resimli Osmanlı Tarihi" oyununda da seyircinin kostümünün içindeki oyuncuya odaklanarak oyunun yapısı ve ruh durumuyla ilgili ipuçlarını ve anlamını algılamasına yönelik bir tasarım anlayışıyla hareket ettim. Örneğin; Vakıfın oyun boyunca gözlemediğimiz naifliği, romantikliği ve gülünçlüğüne ipucunu seyircinin onu gördüğü ilk sahnede iri pembe-kırmızı çizgili pijamanın kısa kollan ve paça uzunluğuyla verdim. 1960'da çirkin, pasaklı aynı zamanda şirret Mahmure kafasında kocaman bigudilerle dolaşırken, 1876 da kırmızı renkli ve göğüs dekolteli elbisesiyle güzel ve çekici bir kadına dönüşmesinin ipuçlarını yazarımız "Mahmure" şarkısındaki (...) tanımlamalarıyla verir. Genelev Kadınları, Dansçılar, Hürriyetçiler, Orhan gibi karakterlerin kostüm silüetinde yumuşak çizgilere, pembe, sarı, mavi, yeşil, açık kahve, eflatun gibi çeşitli renk tonlanma yer verilmesi oyunun komedi yanını destekliyordu. Oyundaki en koyu renkler Abdülaziz, Fehim Paşa gibi devlet erkânından olan karakterlerin giydiği üniformalarda kullanılmıştır.” (Yerdelen, 2015, S. 213-14)

" [Bir metin] ancak yaşayan bir insanın zihninde var olan, işlevsel bir kod ise sözlü anlatıma dönüştürülebilir. “Dramatik gösteriyi yaratanın ustalığı, seyircinin, hepsi olmasa bile, gösterinin kapsadığı yeterli sayıda gösterge ve gösterge sistemini 'çözme becerisine uymalı ve ona dayanmalıdır. Günlük yaşamda ve sanatta kullanılan sınırsız sayıda göstergelerin tümünü herkesin anlamasını sağlayacak evrenselliği yoktur. Bir insanı, giyiminden saç biçiminden çıkarabilmemiz, kendi uygarlığımızdaki giyim kodunu tanıdığımız içindir. Onu anlarız, çünkü onun dilini biliriz. Onun davranışını beğenir, ya da beğenmeyiz, çünkü toplumumuzdaki, kültürümüzdeki, alt kültürümüzdeki doğru davranışların kodunu biliriz. Eğer ilişkide olduğumuz kişi başka bir toplumdaki gelmişse, giyiminin saç biçiminin davranışlarının göstergesini anlayamayız ya da yanlış yorumlarız(...)' (Esslin, 1996, ss.113-14)

Bütün aksesuar çalışmalarında bu ayrıntılar dikkate alınmaktadır.” Örneğin bir takı tasarımcısı dönemsel ayrıntıları çalışırken tarihsel süreci göz ardı edemez. Bunun içinde kaynak özellikle dönemsel çalışmalar üzerine akademik çalışmalar yapan isimler olacaktır.

KAYNAKÇA

- Brecht Bertholt (1994), Çev: Kamuran Şipal, *Oyun Sanatı Ve Dekor*, Cem Yayınevi, İstanbul, s.71
- Candan Aysin (2003) *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*, Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, s.9
- Çalışlar Aziz (1915), *Tiyatro Ansiklopedisi*, Kültür Bakanlığı Yayınları Ankara.s.610
- Esslin Martin (1996), *Dram Sanatının Alanı*, Çev: Özdemir Nutku, Yapı Kredi Yay. İstanbul, s.s 113-14
- Nutku Özdemir (1993), *Dünya Tiyatrosu Tarihi ıı*, İstanbul, s.131
- Şener Seveda (1991), *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, s.238
- Şengezer Osman (2008) *Dekor Kostümlü Anılar*, Artshop, İstanbul, s.8
- Topcu Efza (2011), *Sahne Tiyatro Opera Bale Dergisi Rus Balelerinden Avan-Gard Bir Portre*, Temmuz-Ağustos s.60
- Uyan Abdullah (2008), “Gösteri Sanatlarında Işıklama Tasarımı”, *Mitos Boyut Yayınları*, İstanbul, s. 13
- Yerdelen Selda Kulluk (2015), *Turgut Özakman Anı Kitabı*, Turgut Özakman Oyunlarında Dekor Hazırlamak, Bilgi Yayınevi, Ankara, s. 213-14