

**T.C.  
MİMAR SINAN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ ANA SANAT DALI  
DEKOR VE KOSTÜM TASARIMI PROGRAMI**

137028

**SAHNE TASARIMINDA PSİKODRAMA YÖNTEMİ VE BU  
BAĞLAMDA TEZER ÖZLÜ'NÜN "ZAMAN DIŞI YAŞAM"  
ADLI SENARYOSUNUN MEKAN TASARIMI**

**(Yüksek Lisans Eser Metni Eki)**

137028

**Hazırlayan:  
20006172 L. Başak ÖZDOĞAN PİRİM**

**Danışmanlar:  
Prof. Bengi BUGAY  
Yrd.Doç. Emre ZEYTİNOĞLU**

**İSTANBUL - 2003**

**T.C. YÜKSEK ÖĞRETİM BAKANLIĞI  
DOKÜMANTASYON MERKEZİ**

Lütfiye Başak ÖZDOĞAN PİRİM tarafından hazırlanan Sahne Tasarımında Psikodrama Yöntemi ve Bu Bağlamda Tezer Özlü'nün "Zaman Dışı Yaşam" Adlı Senaryosunun Mekan Tasarımı adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Eser Metni olarak Kabul Edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi : 01 / 07 / 2003

( Jüri Üyesinin Ünvanı , Adı , Soyadı ve Kurumu ) :

İmzası :

Jüri Üyesi : Prof.Bengi BUGAY (Danışman)

Jüri Üyesi : Prof.Zeliha BERKSOY (MSÜ.Tiyatro Böl.Öğr.Üy.)

Jüri Üyesi : Doç.Refika TARCAN

Jüri Üyesi : Yrd.Doç.Emre ZEYTİNOĞLU

Jüri Üyesi : Öğr.Gör.Mustafa AVKIRAN (MSÜ.Tiyatro Böl.Öğr.Üy.)

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
ÖNSÖZ.....	II
ÖZET .....	III
SUMMARY.....	IV
RESİMLER LİSTESİ.....	V
ÇİZİMLER LİSTESİ.....	VI
GİRİŞ.....	1
1. METİN SEÇİMİ.....	4
1.1. Neden Zaman Dışı Yaşam?.....	4
1.2. Zaman Dışı Yaşam'ın Konusu.....	6
2. METNİN SAHNE TASARIMINDA PSİKODRAMA YÖNTEMİNİN KULLANIMI VE UYGULMASI.....	7
2.1. Metnin Psikodraması İçin İzlenecek Yöntem.....	7
2.1. Psikodramada Rol Alma-Yazarın Araştırılması-Psikodraması.....	8
2.3. Temaların Karakterlerin İncelenmesi- Rol Heykeli.....	31
2.3.1. Karakterlerin İncelenmesi.....	32
2.3.2. Olayların ve Temaların İncelenmesi.....	37
2.3.3. Mekanların incelenmesi.....	37
3. SONUÇ.....	58
4. KAYNAKLAR.....	59
6. ÖZGEÇMİŞ.....	63

## ÖNSÖZ

Eser metni, tez bölümünde araştırılan psikodrama yönteminin mekan tasarımında kullanımını belgelemek üzere hazırlanmıştır. Bu çalışmanın amacı, tasarım açıklaması için gerekli çalışmaların biraraya getirilmesidir. Psikodramanın çoğunlukla grup halinde yapılmasının aksine yalnız tasarımcının içine gireceği süreçle bireysel psikodrama yapılmış ve çalışmanın yöneticisi Psikodrama Terapisti Deniz Altınay olmuştur.

Yaklaşık iki haftalık bir uygulama sonucu çıkan mekansal ve kostüme yönelik veriler bir yıldan fazlaca bir süredir karar verilen ve okuması yapılan metnin mekan kurgusuyla buluşmuş ve bir o kadar da ayrılıklar göstermiştir. Bu anlamda psikodrama ile ortaya çıkan ve kendiliğinden ortaya çıkan iki tasarım üzerinde durmak ve farklılıkları görmek okuma süreciyle başlayan tasarım izleğini oluşturmakta yararlı olmuştur. Spontan ve sezgisel bilgiyi araştırmaya yönelen yaratım süreci psikodramanın tiyatrodaki kullanımında mekan tasarımcısı tarafından şimdiye dek kullanılmamış olması bu süreci araştırmada başvurulacak kaynakların azlığı kadar yeni bir yaratımın heyecanını taşımıştır. Burada tercih edilen yol yöntemden yararlanarak bir tasarımı oluşturmaktır. Bu yüzden daha önce denenmiş yada alışıldığı üzere kendiliğinden oluşan tasarımlar ikinci durumlardır.

Tasarım sonuçtur. Fakat tercih edilen durum sonucu oluşturan sebepleri bir yöntem üzerinden araştırarak denemektir. Bu da psikodramanı mekan tasarımında kullanımınıdır. Eser metni bu sonuca giden yolun izleğidir.

## ÖZET

Sahne tasarımında psikodrama yöntemi ve bu bağlamda Tezer Özlü'nün Zaman Dışı Yaşam adlı senaryosunun deneysel mekan içinde düşünülmüş tasarımı bir metin ile oluşmuştur. Bu doğrultuda eser metninin amacı; tasarımı oluşturan safhaları göstermektir.

Eser-metni psikodrama uygulaması sırasında yapılan çalışmaları kapsamaktadır. Bunlar; yazar ve karakterle rol değişimi yapma, metnin karakter, olay ve mekanlarının rol heykeli çalışması, mekanlar ve olayları tekrar canlandırarak eşyalar, renkler, ışık, atmosfer ile ilgili veriler toplanması ve buradan çıkan sembollerin tasarıma nasıl dönüştüğünün yazılı ve görsel materyalleridir.

Eser metninden varılan sonuç Zaman Dışı Yaşam adlı metnin psikodramatik çözümleme ile mekan tasarımının yapılabileceğini göstermektedir.

## SUMMARY

The psycho-drama method and, to this effect, the design Tezer Özlü's scenario, in its form as transferred to the experimental place have been combined into a single text. In this regard, the purpose of the original text was to show the different stages of the design.

The text of the work of art covers the works performed during the implementation of the psycho-drama. These are the written and visual material; basically, the exchange of the roles between the author and the character, the role sculpture work for the character, event and the places in the text, the data collection for the objects, colors, lightning, atmosphere by re-animation of the places and the events, and the conversion of the symbols that are obtained through this process to incorporate into the design.

The results achieved from the text of the work of art reveals that it is likely that the design of the place could be accomplished through the psycho-dramatic deduction of the text of *Life Beyond Time*.

**RESİMLER LİSTESİ**

Resim 1: Simav'da anneannesi ve kardeşleriyle birlikte

Resim 2: anneanneleriyle Simav

Resim 3: Gölcük 1948

Resim 4 Gölcük 1948

Resim 5: anneanneleriyle 1948

Resim 6: 1946 Gölcük

Resim 7: üç kardeş anneanneleriyle

Resim 8 babaanneleri Bunni

Resim 9: 1955 babaanneleriyle

Resim 10: Sankt Georg yılları

Resim 11: Kimliği

Resim 12: Lise son sınıftayken

Resim 13: 1960'lı yılları

Resim 14: 1974

Resim 15: 1982

Resim 16: Kızı Deniz'le 1974

Resim 17: 1975 Deniz'le

Resim 18: Deniz'le seyahatteler

Resim 19: 1980 Berlin

Resim 20: Kaleminden detay

Resim 21: Nuto ile atölyede

Resim 22: Cesar Pavase ile birlikte

Resim 23: Tezer gülerken

Resim 24. Tezer'in imzası

Resim 25: rol heykeli çamurdan eskiz

Resim 26: rol heykeli çalışması çizim

Resim 27: Kadın ve yazar rol heykeli

Resim 28 Kadın ve Rainer'in rol heykeli

Resim 29: Kadın ve Zoran'ın rol heykeli

Resim 30: Kadın ve Yunanlı'nın rol heykeli

**Resim 31: Tasarımın oluřtuđu koridor-mekan**

**Resim 32-38: Haydarpařa Tren İstasyonu**

**Resim 38-51: Proje maket**





**ÇİZİMLER LİSTESİ**

- Çizim 1:kadın merkezli rol heykeli
- Çizim 2:eskizler
- Çizim 3:Koridor için tasarım
- Çizim 4:Koridor için tasarım
- Çizim 5:Eskiz
- Çizim 6: Koridor ve tren
- Çizim 7:eskiz



## GİRİŞ

Bu çalışmanın amacı; metin-senaryo çalışmasında psikodramanın kullanımına dair arařtırmaların ve uygulamaların sahne tasarımına dönüşümünün belgelenmesidir. Psikodramayı tanımlamak, tarihsel ve sosyolojik konumunu belirlemek, drama ve biçim ile ilgisini kurmak ve son olarak 20. yüzyıl drama anlayışı üzerinden seyirci ve katılıma yönelik çalışmaları belirlemek tez-araştırma metninin içeriğini oluşturmuştur. Bu araştırma; eser çalışmasını, tez-eser çalışmasının konusu olan psikodrama ve eserin biçimsel özelliğini oluşturacak deneysel mekan tasarımı olarak iki noktada etkilemiştir. Burada oluşturulan ön bilgiyle gelinen noktada konu spesifik hale getirilecek ve psikodramanın genel uygulaması dışında, metin çözümlemesine yönelik uygulaması yapılacaktır.

Tasarım olgusunun başlangıç evrelerinden olarak kabul edilen metin çözümlemesine, tasarımcı açısından yeni bir bakış getirmek ve yöntem geliřtirmek amacıyla metnin psikodramatik çözümlemesi yapılmış ve bu çalışmanın süreci ve sonuca dönüşümünü gösteren yazılı, görüntülü belgeler tasarıma doğru giden sürecin sıralamasıyla biraraya getirilmiştir.

Bu süreçte söz konusu olan metinde geçen olayların ve karakterlerin tasarımcının tarihsel arařtırmaları ve birikimleriyle oluşturduğu bilgiye dayanarak kurguladığı ya da psikolojik deneyimlerini, kişisel tarihini ya da seçimlerini kullanarak oluşturduğu atmosfer yerine metin-yazar ve karakter merkezli görerek oluşturmaktır. Bunun için önerilen yöntem, metnin psikodramatik çözümüdür. Aşamaları doğrultusunda daha açıklayıcı olacak bölümlere geçmeden önce řu noktanın altı çizilmelidir; mekan ve kostüme dair metinden çıkarılacak bilgi, somut olarak karakterin ve yaşadığı olayların üzerinden incelenmiştir. Bu çözümleme yazara, baş karaktere, karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerine, karakterlerin duyguları ve etkilendikleri olaylar

üzerinden ulařılacak "bilgi" ye yöneliktir. Bu arařtırma sonucunda elde edilecek bilgi aynı zamanda mekan, kostüm, ışık ve sesle ilgili birtakım verilere ulařmamızı saęlar . Bu verilerin tasarımcı tarafından kullanımı, mekan kostüm ve hatta oyuncunun hareketine ve üç boyutlu olarak mekanın içinde nasıl yer alacaęına dair yerleřimine dönüřür ve tasarımı oluřturur.

Bu çalıřma iřin süreci ve bunun kaydedilen ařamalarıyla beraber sonuca dönüřümü üzerinde durmaktadır. Tasarımı oluřturmak için izlenen yöntem ve arařtırmalar üzerine yeni bir öneri sunmak ve bunu uygulamak esasını tařımaktadır. Bu anlamda yazarın yalnızca otobiyografik arařtırmasını, mekanın yalnızca tasarımcının kendi psikolojik deneyimine dayalı yaratımını ya da dönemsel arařtırmalar sonucu oluřturabileceęi atmosfer anlayıřını reddeder. Öneri bunlarla beraber yazarın, karakterin ve metnin rolüne girerek duyguları üzerinden içinde buldukları atmosferi keřfetmektir. Bu bir anlamda tasarımcının protogonist olarak yazar ve karakterin yerine geçmesi ve metni canlandırmasıdır.

Çalıřma genel olarak ve çoęunlukla psikodramanın grup oluřturularak uygulanmasının aksine bireysel olarak ve bir yönetici ile gerçeleştirilmiřtir. Bunun sebebi metnin plastik tasarımının ve reji taslaęının mekan tasarımcısı tarafından yapılıyor olmasından ötürüdür.

Bu süreç; tasarımcının rol deęiřimi yaparak yazarın, karakterin, metnin yerine geçmesi ve sezgisel olarak bir bilgiye ulařmayı hedeflemektedir. Metin için yaratılan mekanlar seçilen objeler, renkler ya da bazen tamamen soyut formların ortaya çıkıřında kendi deneyimlerimizden çok metnin yazarı ya da metni yařayan karakterlerin duygusuna girerek bulacaęımız nesnelere ve mekana dair ipuçları tasarımı hazırlar. Bu da bizi metnin gerçeklıęi üzerinde durmaya ve kendimizi ikinci planda tutarak metne yönelmeye iter.

Öncelikle "Zaman Dıřı Yařam" senaryosunun neden seçildięi, senaryo olarak kurgulanmıř halinin nasıl sahne metnine çevrileceęi ve metnin kısa

aktarımı yapılacaktır. Metindeki olayların, karakterlerin duyguların dökümü yapılacak ve araştırılacaktır. Bunlarla beraber tasarımcının tasarıma ait yazılı ve görsel güncesi de çalışma içerisinde sunulacaktır.



## 1. METİN SEÇİMİ

### 1.1 Neden Zaman Dışı Yaşam?

Tezer Özlü'nün 5 kitabı da neredeyse otobiyografi mantığında anı-hikayelerden oluşuyor. Bu hikayeler; çocukluğu ve genç kızlığın üzerinden yaşadığı olayların, yaşadıklarına ait görüşlerinin, yazmaya başladığı dönemlerine yansımaları olarak görülebilir. "Çocukluğun Soğuk Geceleri", "Kalanlar", "Eski Bahçe Eski Sevgi" yazarın birebir kendisini anlattığı kitaplar...En son Yaşamın Ucuna Yolculuk ve onun senaryolaşmış hali olan Zaman Dışı Yaşam'ı yazmış. Her ikisinde de Tezer bir kadını anlatıyor. Bu kadın diğer kitaplarında Tezer'in yaşadığını söylediği kişiler ve olayları yaşar. Kesin olmayan bu karakterin Tezer'den bağımsız olan yanları, yaşadıkları...Özellikle Zaman Dışı Yaşam'da onun ilk kez karakter yarattığı görülüyor. (pek çok edebiyatçı için de onun yazarlığında ilk kez uyguladığı bu yeni tarzın dönüşümünü görememiş olmak bir kayıp)

Yaşadıklarını bir karakter aracılığıyla ve belki de değişikliklerle yazmış olabilir. Bir de yine ilk kez lokal anıların ya da hikayelerin birbirini takibinden çok, başlı başına bir kurguyla karşılaşılıyor.

Olay; Kadın'ın 305 numaralı odaya yaptığı tren yolculuğu ve bu yolculuk öncesinde, yolculuğunda, ve sonrasında yaşadıkları olarak kurgulanmış. Metnin eylemi bence yolculuk. Yolculuk: gitmek, uzaklaşmak, Pavase'nin odasını bulmak ve 'şimdiki anı' terk etmek üzerinden işleniyor. Gidiş sırasındaki geri dönüşleri-anıları, büyüdüğü eve, hastalanışına, sevgililerine dair...

Metnin hareketi, bu harekete göndermesi olan yolculuk araçlarıyla biçimsel olarak buluşuyor. Aynı zamanda bu terk edişlere ve düzenli, yerleşik yaşama karşı olan duruşu, kısa sürelerle kaldığı otel odalarıyla iç-içe... Kalabalık meydanlar ve geçtiği sokaklarda gördüğü ailelerin yaşantıları onun

yabancılaşmasının altını çizen mekanlar. Beni de mekan açısından ilgilendiren bu buluşlar oldu.

Senaryo Kadının geçmişinden gelip peşinden sürüklediği ya da peşine takıldığı anıları ve 305 numaralı oda arasında yaşadığı ilişkileri, kafasının içi olarak imgelenen "Dış Ses" dışında kalanlardan oluşuyor.

İÇ ve DIŞ durumun eşzamanlı yaşanması ve bunun mekanların geçişinde etkisi

Tren---- gitme hali

Tren penceresi---- gerçek görüntünün aynı yönde hızla geçişiyle geçmişinin görüntülerinin kafasından geçişinin benzerliği...

Kadın'ın yaratıcısının taşıyıcısı olması ve bu yüzden onda Tezer'i görmekle görmemek arasında kalmak ve kadının aynı zamanda başından beri yazarın amaçlamadan yaptığını düşünerek ve bu yüzden severek 20. yüzyıl bireyine göndermede bulunması ,

Zaman Dışı Yaşam'ı seçmeme sebep oldu.

Kadının yaşamının parçalarından ve anılarından çıkardığım temaların, psikodramayı incelerken rastladığım sahneye getirilen konularla benzemesi ve yazarın kendisi ve karakterle yaptığı rol değişiminin ve belki benim her ikisiyle de kurduğum empatinin psikodramadaki role dair bildiklerimle buluşması,

Başından beri yazarın kadının rolünü alarak bir psikodrama sahnesinde olduğunu düşünmem,

Aynı zamanda "oyunun" tamamlanmamışlığının çözümsüzlüğe göndermesi olması ve psikodramada ulaşılan çözümün aksine çözümsüzlüğün, hiçliğin altını çizmesi, senaryo-Tezer- Kadın bağlamında Psikodramayı seçmeme sebep oldu.

## 1.2 Zaman Dışı Yaşam'ın konusu

Senaryo, Kadın'ın her şeyi terk ederek en sevdiği yazar olan Pavase'nin Turin'de intihar ettiği otel odasına yaptığı yolculuk ve bu intiharın izinde geçmişinde etkisinde kaldığı anılara geri dönüşlerinden ve yolculuk sırasında yaşadığı ilişkilerden oluşmaktadır. Küçüklüğünde büyükannesinin ölümü ve intihar girişimi, genç kızlığında yaşadığı manik-depresyon hastalığı ve akıl hastanesinde yaşadığı elektro şok, kocasını ve kızını bırakarak kendisinden 20 yaş genç sevgisiyle beraberliği ve ayrılışı, bu ayrılışın sonrasında yaşadığı beraberlikler 305 numaralı odaya dek peşinden gelir. Senaryonun sonu Kadın'ın Pavase'nin romanlarındaki karakter olan marangoz Nuto'yu bulması ve buradan yoluna devam edişini anlatır.

## 2. METNİN SAHNE TASARIMINDA PSİKODRAMA YÖNTEMİNİN KULLANIMI VE UYGULAMASI

### 2.1 Metnin Psikodraması için izlenecek Yöntem

#### Artık Gerçeklik Yöntemi

##### 1-Yazar ve metnin anlaşılması

Grubu oluşturanlar;

Grup-karakterlerin rolünü alacak oyuncular(ihtiyaç olursa)

Protogonist-tasarımcı

Yönetici

Psikodramada rol alma-yazarın araştırılması-psikodraması

a-Protogonist olarak yazarın yerine geçmek

yazar Tezer Özlü

insan Tezer Özlü

b-Protogonist olarak karakterin rolüne geçmek

Her ikisinin:

-Hayatta aldıkları roller-Rol atomu

-Önemli olaylarının sahnelenmesi

-Eseri hakkında yazarla konuşmak

##### 2- Metin Anlaşılması

Temaların, karakterlerin, mekanların sembolleştirilmesi

Temaların, karakterlerin ,mekanların incelenmesi

Sembollerin mekana ve kostüme dönüştürülmesi

Sahnenin tasarımı

Birinci aşamada tasarımcı yazarın rolünü alarak protogonist olur. Aşağıdaki bölüm bu çalışmanın video kaydından yazıya geçirilmiştir. Amaç; yazarı, "Tezer" olarak tanımak ve yarattığı karakter hakkında bilgi edinmektir. Böylelikle yazarlığı incelenmiş ve Kadın karakteri ile yazar Tezer Özlü



arasındaki diyalog kurulmuştur. Çalışmanın spontanlığı ve cevapların o anda genel bilgilerin dışında rolü üstlenerek ve karakterin ve yazarın yapısından yaşayarak verilmesi önemlidir. İlk deneme oluşu ve role girme zorluklarıyla beraber karakteri anlamaya ve yazarıyla benzer ve ayrışan yanlarını saptamaya dair önemli bir deneyimi gösterir.

## 2.2. Psikodramada Rol Alma- Yazarın Araştırılması

Y-Kayda başlıyoruz. Adın Tezer.soyadın Özlü. Kaç yaşındasın?

P-43

Y-Hayatını bir cümleyle özetle desem ki çok zordur ama ne söyledin kendinle ilgili. Nasıl bir hayat geçti?

P-Hiçlik

Y-Hiçlik?

P-Evet.

Y-Neyi kastediyorsun?

P-Yani hem var olmak hem hiç olmak...

Y-Nerede doğdun?

P-Simav'da

Y-Peki çocukluk anılarından hatırladığın herhangi bir şey var mı?

P-Babaannem var... çukurda

Y-Nasıl bir çocukluk geçirdin desem ne söylersin?

P-Suskun, sessiz annem babam her şey

Y-Herkes mi suskundu,

P-Evet

Y-Neden yazar oldun?

P-Söyleyemediğim için. Hiç unutmamak hep hatırlamak için yaşadıklarımı kaydetmek için

Y-Neden

P-İçimdekileri hatırlamak istiyordum.

Y-Neden?

P-Kapılıp gitmemek için akışa, yönünü değiştirmek ve unutmamak için...

Y-Daha somut. ne demek kapılıp gitmemek akışa

Y-Bu süreç içinde seni en mutlu eden şey ne?

P-Okuduğum sevdiğim yazarlar gibi aktarmak

Y-Seni yönlendirici sorular soruyorum ama çok demografik şeyler değil sadece nasıl bir insan olduğunu anlat. Nasıl bir hayat geçti, nasıl bir insansın

P-Bir kolejde okudum Simav'da büyüdüm sonra yatılı okula gittim sevgililerim oldu ayrıldım ve gittim buralardan zaten aklımda hep gidiyordu.

Y-Bu senin öykün nasıl biri olduğunu anlat bana kendini tanıt

P-Çok iyi gördüğümü düşünen biriyim.

Y-Neyi?

P-Çevremdekileri

Y-Gözlemcisin

P-Evet

Y-Başka?

P-Gündelik yaşantımı sevmiyorum ama kafamdakileri seviyorum çok konuşuyor çok yalnız kalıyorum. Gitmeyi düşünüyorum

Y-Ben daha somut şeyleri söylüyorum. Sende yemek yiyorsundur, tuvalete gidiyorsun, seviniyor , üzülüyorsundur...

P-Hatırlıyayım

Y-Hatırlama olduğu gibi söyle

Y-. Nasıl birisin? Zordur insanın kendinden bahsetmesi ama biraz kendinden bahset

P-Çok zordu. Bütün hepsi

Y-Bu söylediğinden nasıl bir insan olduğun anlaşılıyor

P-Zordu ve bir haksızlık,yanlışlık var diye düşündüm

Y-Çünkü

P-Orda buldum kendimi. Doğduğum yerden itibaren. Uyandım ve fark ettim ki buradayım.katlanmak geliyor aklıma ve bunun tam zıttı katlanmamak.zorlandıklarına itildiğimi ve buna katlanmamayı düşünüyorum

Y-Kim ve ne seni zorladı ve neye?

P-Önceleri mutlu hatırlıyorum kendimi çocukluğumu biraz. Sonra o ev vardı. Annem, babam vardı onlar mutsuzlardı

Y-Niye

P-Mutsuzlardı. Birbirleriyle hiç konuşmuyorlardı. Hissediyordum ve rutin bir sessizliği yaşıyordum. O zaman gitmeyi düşünmüyordum çünkü küçük bir kızdım ama buna alışıyordum bir şeye alıştığımı hissediyordum.

Y-Sen hiç evlendin mi

P-Evlendim

Y-enin evliliğin nasıldı

P-Etkilendim.Değişik olsun istedim. Hayatımın yönü değişsin. Hissettim. Sonra yine sıkıldım. Gene evlendim.

Y-Kaç evlilik yaptın?

P-İki kez ve bir kızım oldu. Adını deniz koydum. Onun bebekliğini çok sevdim.

Y-Geriye dönüp baktığın zaman kendin için istediğin yaşamın bu olup olmadığı konusunda ne söylüyorsun

P-Kendim için bir yaşam istemek gibi bir tercihim olamayacağını biliyordum

Y-Ama evlenmeyi seçmişsin

P-Onu yeni bir yaşam kurmak ya da o kurguya, duruma sadık kalmak için yapmadım. Sadece çok hissettim. Ama başından beri yani kendimi bildim bileli ve fark etmeye başladığımdan beri o çok sıkıcı, zor olan ve nerdeyim dedirten duyguda başladı. Sonra bunun bir alternatifinin olamayacağını düşündüm ve içimde bunu yaşadım. Uydum gibi de... bazen de bu çok canımı sıktı. Bu olmasın dediğim durumun yerine yenisini koyamadım. Gitmekten başka. Kafamda çizemedim. Sonra çıkışsız duygu başladı. En çok yalnızlığı sevdim. Çünkü yalnızken bunu kendime hatırlatıyordum. Biliyordum, eleştiriyordum, dalga geçiyordum. Benim yanımda ben vardım hep...ama sonra çevremde kimse kalmadı. Ayrılıklarım oldu bu yüzden. Bağlılıklardan sıkıldım. Kimseye bağlı olmamak... Kızımın bana bağlı olmaması...ona öğretmek istedim. Onu bıraktım ve gittim. Önyargıları sevmedim. Hakkımda konuşulanları dinlemedim. Ayrıldım. Çok sevdiklerim oldu. Çok kez sadece hissettiğim gibi yaşayarak kuralları düşünmedim.

Y-Bu sence bir cesaret mi?

P-Beni yaşatan buydu. Başka türlü yaşayamazdım. Sonra zaten intihar ettim

Y-Neden intihar ettin?

P-Sıkıldığım için uyum sağlamamak yada büyüyordum...

Y-Geride kalanları düşündün mü ?

P-Düşünmedim geride bırakacağım kimse yoktu.

Y-Kızın yok muydu?

P-Yoktu. Gençtim. Sonra bir kitap yazdım. Pavase 'yi çok sevdim. Onun intiharını biliyordum ve bu yaşamımın bir noktasında beni kendisine çekti. Onun neden intihar edebileceğini biliyordum.

Y-Neden

P-Vazgeçmek, vazgeçebilmek için...

Y-Bu senin için neden bu kadar önemli? Vazgeçebilmek...

P-Çünkü ilerisini görebiliyordum neye dahil olabileceğimi .ne olabilirdi? okul bitecekti-çok sıkıcı bir okuldu- ve sonra eğer burada kalırsam onlar gibi olacaktım. Bunu istemedim. İstemediğim içinde ilaçlar içtim.ama mutfakta aklıma bıçak geldi. Uyumak istedim acı çekmeden.

Y-Seni buraya getiren ailevi sebepler ne sence?

P-Güçlü olan duyguyu hissedememek. İspatlamamak. Güçlü bir aşk ve sevgiyle kurulmuş bir ev değil de zorunluluklar, zorunlu bir ev , zorunlu eşyalar...

Y-Bu senin yaşama bağlanmamana sebep mi?

P-Beni soğutan sebebi...gördükçe içimi bulandıran sebebi. Her odama girdiğimde belki

Y-Hiçbir yere ait olmadığını hissediyor muydun ?

P-Ait olmaya zorlandığımı hissettikçe ait olmamak istedim. Kafamın içine aittim ve orayı da hiçbir yerde bulamıyordum. Oluşturmak da burada kalarak , onlar gibi yaparak mümkün değildi. Yerleşilecek her yerde , sevgiden yoksun her yerde

Y-Peki bir eserin var başak tarafından inceleniyor. Sen onu tanımazsın ,bir çalışma yapıyor...o eserdeki karaktere bir soru sormak istiyorum eğer izin verirsen sorabilir miyim?

P-Olur

Y-Sizin adınız ne?

P-Benim adım tezer

Y-Kitapta öyle yazmıyor ama

P-Yazmıyor ama biliyorum. Ben onun her kitabında varım.

Y-Tezer seni yarattığına göre insan birşeyi yaratırken fırsatları olur. Bazı şeyleri olduğu gibi bazılarını da olmasını istediği gibi yazar. Senin tezer'le aranda farklılıklar neler, benzerlikler neler?

P-Ondan çok değişik değilim yada ondan çok farklı şeyler yaşamadım. Ben kocası için yazdığı senaryo içindim ve merkezdeydim.çekilmek ,filme alınmak için...

Y-Öyle ya da böyle....benim için önemli olan yapamadığı, senin üstünden gerçekleştirmek istedikleri neler?

P-Beni kurguladı. Diğerleri gerçektir. Benim olayım onun kafasındaydı ve ben o kurguda yer aldım. Lokal lokal olayları birleştirdi bilmediği ya da yaşamadığı bir şey yoktu.

Y-Sen yaratıcına yaşadıklarınla ilgili ne sormak isterdin

P-Düşüneyim

Y-Düşün .sana kimse bugüne kadar kimse böyle bir şey sormamıştır.

P-Beni sonunda nereye götürdün diye sorardım

Y-Neyi kastediyorsun

P-Tekrar beni bir yolculuğa sürükledi ve ben sonunda ne olacağını bilmiyordum. O biliyordu

Y-Bunu soralım istersen

P-Soralım

*rol değişimi*

Y-Duydun karakterin sorusunu. Bu soruya cevap vermeden önce bir şey söyledi. İkiniz arasında fark olmadığını ikinizin de aynı olduğunuzu söyledi

P-O benim bir parçam

Y-Fark var demek ki



P-Herşeyi onun üstünden anlatmadım ama söyleyemediklerimi onun üstünden yapmaya çalıştım. Hastahanedekileri, trende aklımda olanları, bahçede hissettiklerimi o bildi. Ona söyledim.

Y-Sana sorduğu bir şey var.nereye gittiğimi bilmiyorum beni nereye yolladı diye soruyor.

P-Çünkü onu bırakmak zorundaydım.

Y-Neden?

P-Çünkü sonunu ben de yaşamadım

Y-Ne demek istiyorsun?

P-Yani sonu yaşadım . hastalığı, ölümü...o, benim bunlardan önce nereye gittiğini bilmediğim duyguda kaldı. Daha açıklayıcı söylersem o, o belirsizlikle hep yaşayacaktı ve benim de bir parçam hep yaşayacaktı.kimse onun nereye gittiğini bilmeyecekti.

Y-Kendin için böyle bir şey mi istiyordun?

P-Kendim için istiyordum çünkü hiçlik ve yaşamdaki boşluk duygusunun anlamsızlığını düşünüyordum.

Y-Ama onu boşluğa bırakmışsın

P-Onu boşluğa bırakırken o belirsizlikle yaşayacağını düşündüm.belki onun için kötü oldu ama onu kafamın içinden götürdüm. Onu yalnız ben bildim. O kaydettiğim haliyle kesin olmayan bir sondaydı.bitışı, çizgisi olmayan...bu da benim yol halimi ve gitme isteğimi devam ettiren simgeleyen bir durumdu. Çünkü benim sonum vardı ama onun sonu bilinmedi

Y-Bu onu sonsuza dek yaşatmakla mı ilgili yoksa senin sonsuza dek yaşama isteğinle mi ilgili... daha önce intihar etmiş biri olarak...

P-O benim çok önemli anlarımın temsilcisiydi. Sözcüsüydü.benim basit görünen hayatımın dışındaydı. İçimdeki gitme isteğiydi.ve eğer onu durdursaydım herşey dururdu. O gitti.

*rol değişimi*

Y-Aldığın cevap seni tatmin etti mi

P-Şimdi daha iyi anladım

Y-Ne anladın?

P-Onun öldüğünü ve yaşama böyle devam ettiğini. Aslında bu temsilcilik halini biraz sevdim. Onu devam ettiriyor olmayı. Bu yüzden artık sonu mu çok merak etmeyeceğim. Biraz rahatladım.

Y-40- 50 sayfalık yaşantın içinde senin için en önemli anlar neler

P-En önemli anlar bahçelerdeki çocukluğum

Y-Bahçeler mi?

P-Elma bahçeleri

Y-Neden

P-Orda koştuğum anlar

Y-En kötü hatırladıkların

P-En kötü ve en zorlandığım birbirine karıştı. En zorlandığım var o oda...

Y-Oda?

P-Otel odası intiharın olduğu ...hiç aklımdan atamadıklarım var.büyükannem. hastahane. O en kötüsü. Bana tecavüz etmeleri

Y-Hastahane de mi oldu?

P-Evet

P-Onun dışında Rainer var. Sevgilim...onun beni bırakması var.

Y-Nerede olmuştu?

P-Yolda. Yolda bırakıp gitmişti. Ama sonra bundan biraz kurtuldum. Ama büyükanneden kurtulamadım ve hastahaneden

Y-Kendine bir renk verseydin hangi rengi verirdin?

P-Bej olduğunu biliyorum

bir günbatımı rengi verirdim. tüm renkleri solduran bir ışık filtresi

Y-Yani ne renk

P-Yeşil

Y-Bu 30-40 sayfalık yaşantın içinde seni en çok pençesine alan duygu hangisi

P-Pençesine almak ne demek

Y-En çok etkilendiğin

P-Gitme halim .Gidebilmem

Y-Bu bir duygu değil

P-Beni ona iten kararlılıkla beraber üzüntü

Y-Üzüntü mü vardı

P-Evet

Y-Sonra

P-Kaçmak bir duygu mudur

Y-Eyledir. Ama hangi duygudan kaçtığını söylersen anlarım.

P-Yalnızlık

Y-Başka...üzüntü, yalnızlık

yani hiç kızmadın mı sana tecavüz etmeleri,elma bahçelerindeki mutluluğun, otel odasında yaşadığın depresyon... bunların hiç biri yok. Sen duygularını bastıran bir insan mısın?

P-En çok pençesine alan duygu bu .yalnızlık..kızgınlık demiş miydim?

Y-Ben dedim ama sen de sahip çıkabilirsin.

P-Üzüntü ,öfke,bırakılmışlık biraz huzur vardı...

Y-Sanki hikayeden bahseder gibisin...şu oldu bu oldu...kendinde bir gariplik hissetmiyor musun  
domates vardı biber vardı...yani elma bahçelerinde duyduğunda mı yalnızlık?

P-Evet yalnızlık. Bazen de yalnızlığa isyan edip

Y-Sarılacak birini aradın.

P-Bütün bu 50 sayfa boyunca yaşadığım duygu yalnızlık





Resim :1



Resim :2

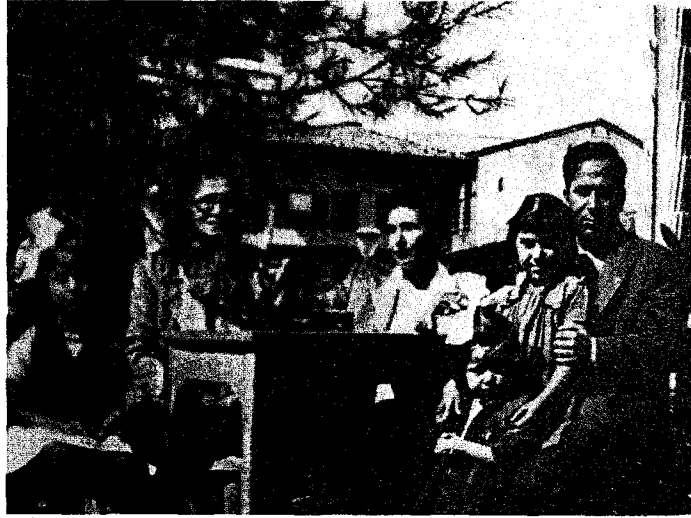


Resim :3

Bu çalışma sonucunda öncelikli olarak mekana dair bilgiye geçilmeden yazarı ve karakteri tanımaya yönelik bir araştırma yapılmıştır çünkü karakterin yaşadığı duygular anlaşılmadan o anları yaşadığı mekanlar oluşamaz. Burada elde edilen bilgi çocuklukla ilgili yetiştiği ortam, genç kızlığı, evliliğiyle birlikte yaşadığı uyuma karşı direniş, Tezer ve Kadın karakterinin birbirinden ayrıldığı noktalar, hastahane ile ilgili yaşadıkları ve yalnızlık duygusunu merkezde tutan ve diğer duyguları gözardı eden bir bakıştır. Kadının söyledikleri metni yolculukla ilgili düşünmeme yol açmış ve özellikle yolculuğun sonunun olmayışı, sürekli, hareket halindeki oyun kurgusunu düşünmeme yol açmıştır. Aynı zamanda tıpkı metnin okur tarafından birebir okunuşu gibi, tasarımcının da metnin yerine geçişindeki tek başınlığı metin-okuyucu, oyun-seyirci ile bağlantılı olarak kadın-izleyen ve ikisi arasında oluşacak toplu halde izleme eyleminden çok tekli algılayışa ve seyircinin tanıklığına ve öznel algılayışına dönüşmüştür. Yani tek izleyenli oyun kurgusuna dönüşmüştür.



Resim:4



Resim:5



Resim:6



Resim.7





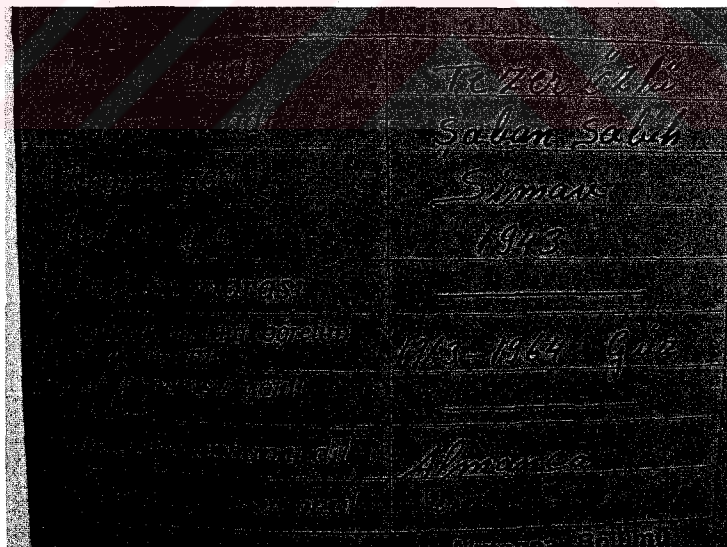
Resim:8



Resim:9



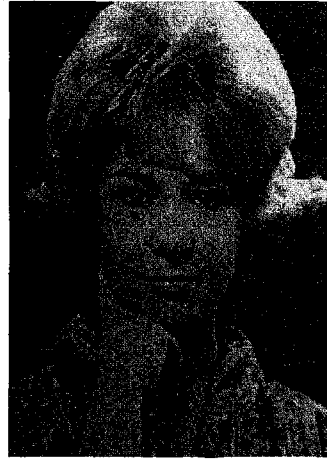
Resim:10



Resim.11



Resim:12



Resim:13



Resim.14



Resim:15



Resim:16



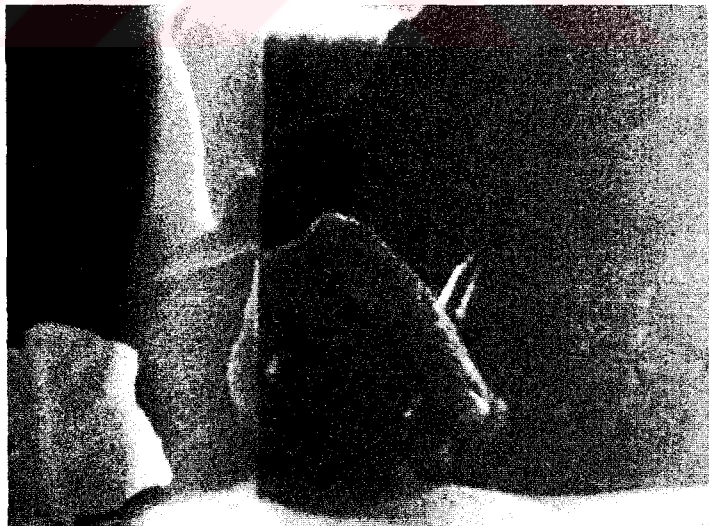
Resim:17



Resim:18



Resim:19



Resim:20



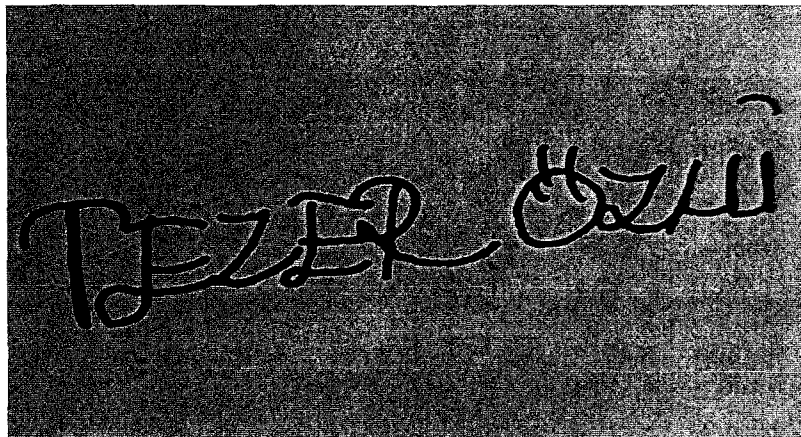
Resim:21



Resim.22



Resim:23



Resim:24

### 2.3. Temaların Karakterlerin Mekanların Sembolleştirilmesi-Rol Heykeli

İkinci aşamada kadın karakteri ve yazarın rol heykelini oluşturma safhası yer alır. Rol atomu kişilerin sosyal ilişkilerine göre içinde oldukları roller ve bu rollerin birbirleriyle etkileşimidir. Rol heykeli protagonistin yaşamına etki eden kişilerle beraber birbirlerine yönelik aldıkları durumların vücutlarıyla oluşturdukları formlarıdır.

Buradaki rol heykeli çalışması Kadın'ın diğer karakterlerle oluşturduğu, kadının hayatında içine girdiği rollerle oluşturduğu ve yazarın karakterle oluşturduğu rol heykeli çalışmasıdır. Aşağıda görülen resim bu aşamanın bir ön çalışmasıdır. Burada karakterler ve kadın arasında bir daireyle sınırlanan etkileşimin formu görülür. Psikodramadaki rol heykeli çalışması bu etkinin açıkça heykelleştirilmesini sağlar.



Resim:25

Yukarıdaki modelde kadını bir daire içinde ve sınırdaki görmekteyiz. Anne ve baba figürleri birbirlerini susturur pozisyonda dururlar. Kadının sevgilisi onun tam zıttında ve daireden bir adım atmış olarak görülür. Arkasında ve yerde yatan çıplak figürler kadının beraber olduğu erkeklerdir. Büyükanne



yalnızca baş olarak durur ve kadına bakar. Genç kızlığı vücudu kapanmış olarak görülür. Çocukluğu bu dairenin dışından ona bakar. Pavase bir boşluk olarak kadının yaşamını doldurur.

Rol heykeli öncesinde yapılan bu çalışma tüm karakterlerin kadın üzerindeki etkilerini ve birbirleriyle ilişkilerini göstermez fakat kendi başlarına metindeki konumlarına göre form almışlardır.

Rol heykeli çalışması sonucu çıkacak formlar metnin mekan kurgusunda nesnelermişçesine yer alacak oyuncuların duruşlarını bulmak ve bir plastik öge olarak tasarımda yer almaları anlamında önemlidir.

Rol heykeli 3 aşamada oluşturulacaktır. Birincisi, Kadının diğer karakterlerle, ikincisi kadının içinde olduğu rollerle, üçüncüsü de yazarın karakterlerle kurduğu rollerle ilgilidir. Bu amaçla önce metinde geçen karakterler çıkarılır.

### **2.3.1.Karakterlerin incelenmesi**

Kadın - Küçük kız-intihar eden genç kız- -anne-sevgili

Anne

Erkek kardeş

Büyükanne

Rainer-sevgilisi

Zoran-bir günlük sevgilisi

Yunanlı-yolcu-sevgilisi

Satıcı

Yaşlı adam

Orazio-son genç sevgilisi

Hademe

Hemşire ve sevgilisi

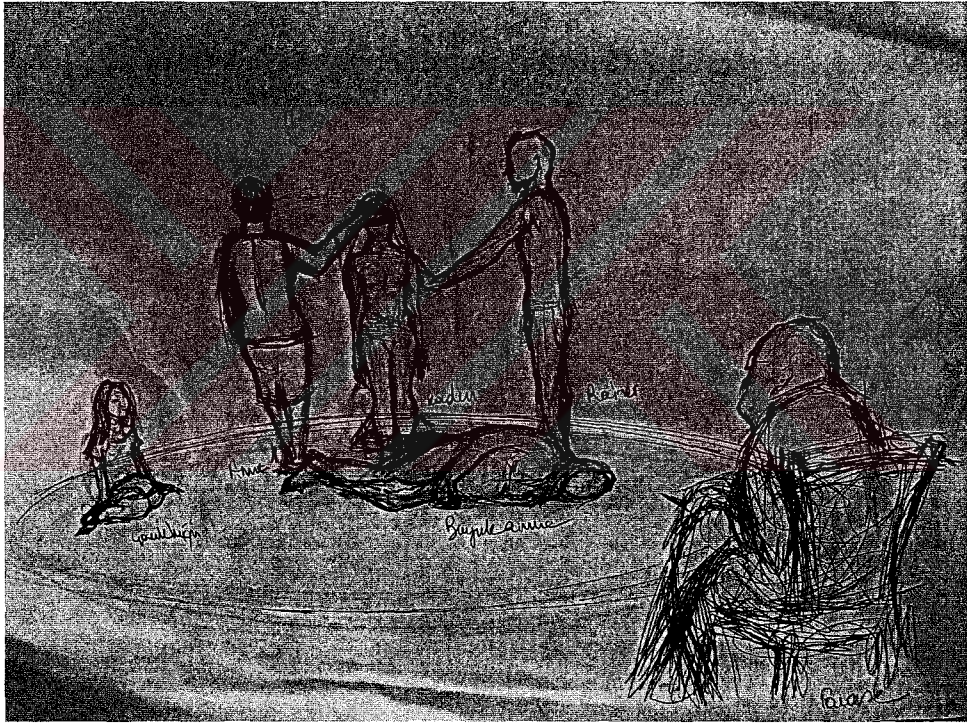
Nuto

Rosa

koca

Kalabalıklar, yolcular ,garsonlar ,otel görevlileri ,cenaze evi kadınları , yalnız kadınlar, hastalar , doktorlar diğer kişilerdir.

Kadının diğer karakterlerle oluşturduğu rol heykeli çizimi;



Çizim:1



Resim.26

En solda kadının çocukluğu vardır. Ona doğru bakar ve elini uzatır. Ortada ve ona doğru bakan kadındır. Kadının ayağına sarılmış olan genç kızlığı ve kadına sarılmış olan onun sevgiliğidir. En sağda annelik duygusunun görmeden ilerleyişini temsil eden pozisyon vardır ve en önde bunlardan ileriye doğru yönelten yazar olarak kadın görülür.

Burada tasarımcı açısından keşfedilen durum, rollerin birbirleriyle olan ilişkilerini basit ve tek bir formla spontan olarak forma edmiştir.

İkinci aşamada Tezer ve kadın karakterine yönelik rol heykeli oluşturulur. Burada da kadın önde ve gözleri kapalı ve yazarı tarafından temkinlice yürütülürken ortaya bir form çıkmıştır.



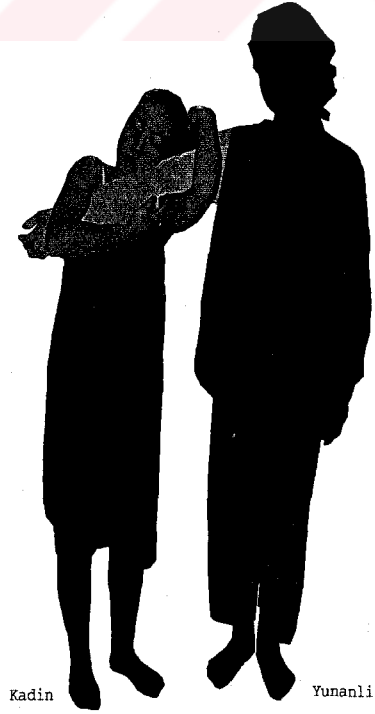
Resim:27-28

Kadının sevgilileriyle oluşturduğu rol heykeli:



Yukarıda Rainer ve Kadının ilişkisine yönelik bir duruş vardır. Rainer kadını iter ve kadın onun elini öpmektedir.

Resim 29-30



### 2.3.2 Olaylar ve temaların incelenmesi

Büyükanneyi çukurda bulmaları-

Büyükannenin ölüm evi-düş-korku,üzüntü

Rainer den ayrılışı-çaresizlik,ayrılık,yalnızlık,kararsızlık,aşk,özlem,yorgunluk

Rainer'le kumsal-yaşamı kucaklama

Yazma eylemi-soyutlanma

Şehir:yabancılaşıma

Kızı ve kocasını bırakışı-bencilik

Tren öncesi yağmur-huzur

Yola çıkışı-karar

Göldeki ceset-ölümle karşılaşma

Zoran'la sevgililiği-acı,hüzün

Yunanlı ile beraberliği-ayrılışı-sığınma,yorgunluk,yabancılaşıma

Abisiyle bisiklete binişi-mutluluk

Satıcı ile karşılaşması-acıma

Roma oteli 305 no lu oda-acı,yalnızlık

İntiharı-acı-

Hastahane-korku,güçsüzlük,sahipsizlik,öfke

Elektroşok-isyan,acı,

Nuto ya gidişi-hafifleme,dinginlik

Büyükannesinin çukurda bulunuşu-korku,merak

Orazio ile sevişmesi-yenilenme

Gidişi

### 2.3.3 Mekanların incelenmesi

Gölcük elma bahçesi (babaanneninin çukuru)

Tren

Büyük eski yapı,evin odası-babaanneninin ölümü- sofa-boş yatak-yelkovansız

saat

Düş mekanı-karanlık- mumlar  
Otel odası-gökdelen  
Rainerin arabası –E5-banliyö-sabaha karşı-niş otoyolu  
Volvo tamirhanesi  
Otel odası iki yataklı –rainerin hayali  
Otelin teras kahvesi  
Niş caddesi-eczane-otel lobisi  
Havaalanları  
Kahveler  
Merkezde lokanta  
Niş barı  
Göl kıyısı 1945 ölümle karşılaşması  
Berlin'deki oda  
Rainer'in burjuva evi  
Akdeniz'de kumsal -sevgilisi ile  
Trieste istasyonu  
Trieste oteli  
Rainerle berlindeki oda-sevişme sahnesi  
Trieste sokakları yunanlı ile –bar –sokaklar  
Turine giden tren  
Turin istasyonu  
Asansör  
305 nolu oda  
İntihar ettiği ev  
Hastahane koridoru  
İstanbulda intihar ettiği ev  
Üniversite kliniği tecavüz  
Stefano Belbo treni -istasyonu –alan –kahve  
Nuto nun atölyesi  
Mutfak –büyükannenin intiharı  
Casa di rosa –kaldığı yer  
Bağlar –orazio ile sevişmesi

## Tren

Karakterlerle ilgili yapılan rol heykeli çalışmasından sonra metne ve duygulardan yola çıkılarak mekan oluşturma çalışmasına geçilir. Çalışmanın süreci 1 saattir ve aşağıdaki diyalog tasarımcı ve yönetici arasında çalışma mekanını olan evde geçer.

Öncelikle kadın ve yürüyüşü üzerine bir deneme yapılır. Kadın nasıl yürür ve nerededir? Bunun sonucunda kadının elinde sürüklediği bir bavul, asfalt bir yol ve kostümüne dair bir bilgi sağlanır. Protagonist, asfalt bir yolda ağır ve ayaklarını sürürmesine yürüyen kadının üzerinde bej rengi kolları kıvrılmış önü açık bir gömlek, bileklerini gösterecek kısıklıkta, dar bir blue-jean ve kahverengi sandalet derisinden yapılmış babet ayakkabılar olduğu ,saçlarının düz, uzun kahverengi ve yüzünün makyajsız olduğunu söyler.

İkinci aşamada yönetici tasarımcıya metnin yerine geçerek onun mekanını kurmasını söyler. Bunun üzerine tasarımcı metnin yerine geçerek koridora dönük kapı eşiğinde durur.

M-Koridor dar bir geçit...ortadayım. Önümde diğer kapı eşikleri var. Kapının pervazı benim içinde olduğum sayfa, diğerleri boş sayfalarım (Kapı sınırının gerisinde kalan alan daha geniş ve aydınlıktır. Metnin yüzü loş olan ve yaklaşık 5m uzunluğundaki geçite dönüktür.)

M-İleride bir pencere var...yolun sonu ve oradan bir ışık sızıyor. Pencerenin ardı yeşillik...

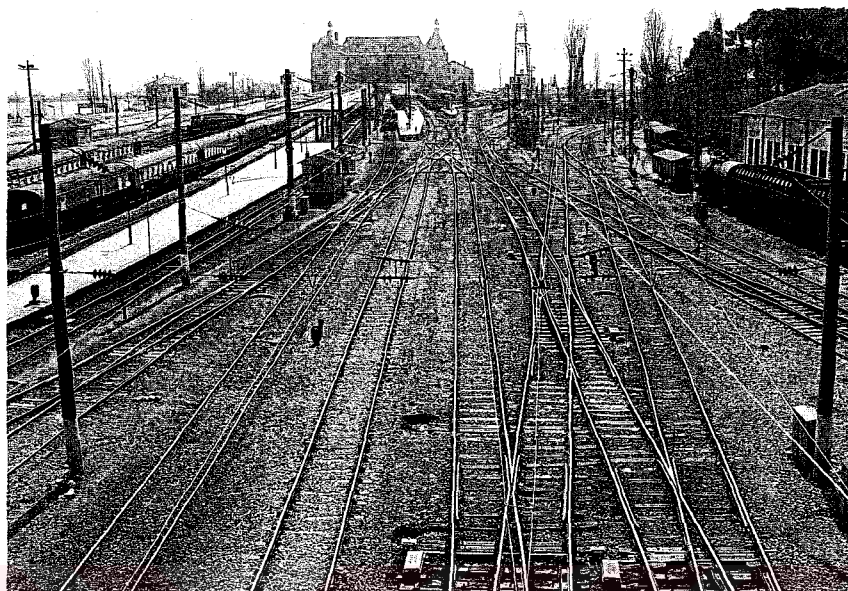




Resim :31

Burada yapılan çalışma somut mekan üzerinden ve metnin verilerinden soyut bir mekanı oluşturmaktır. Bu mekan, tasarım aşamasında mekan oluşumunu etkileyecektir. Örneğin metin için seçilen koridor alanı bir tüneli yada ince uzun dikdörtgen bir yapıyı andırır. Kapı eşikleri belli aralıklarla birbirini takip eden odacıklardır.

Mekana ait araştırmalara başlanan şu noktada bir geri dönüş yaparak ilk okuma sonucu ortaya çıkan düşüncenin tren lokomotiflerinin yada eski bir tren içinin oyun alanı olarak düşünüldüğü hatırlanır. Psikodrama çalışması sonrasında ortaya çıkan tasarım ise koridordur. Bu iki sonucun benzer özelliği biçimsel unsurlarındadır. Oysa yaratım aşamaları birbirlerinden oldukça farklıdır.



Resim:32



Resim:33



Resim:34



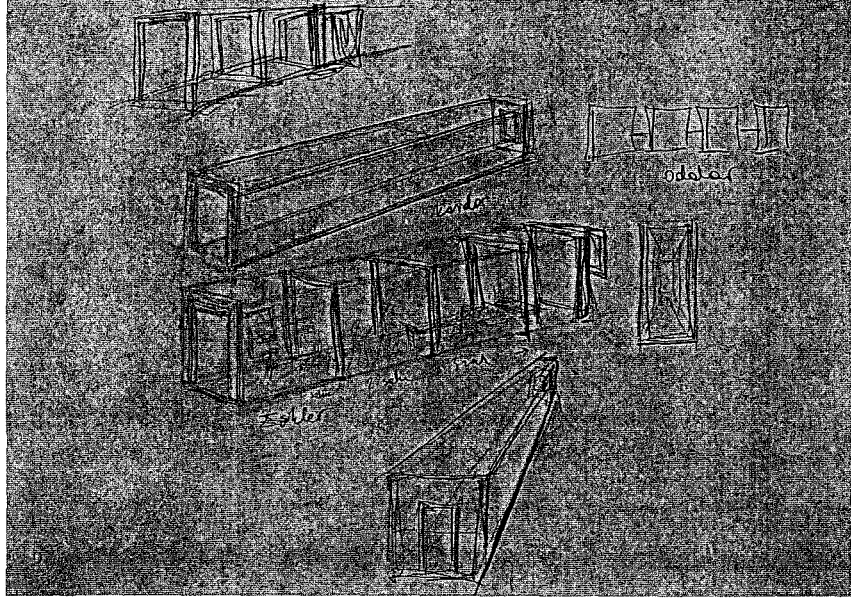
Resim:35



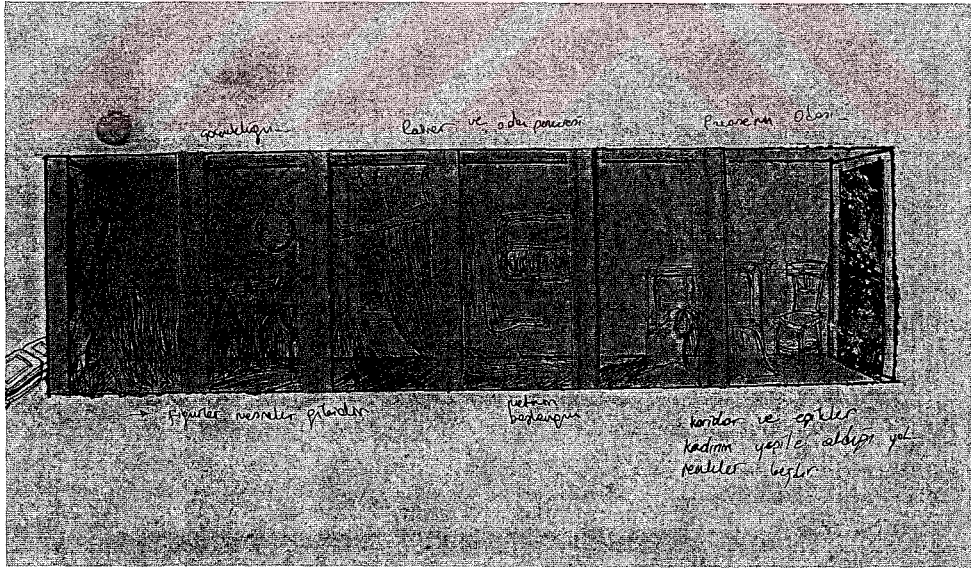
Resim:36



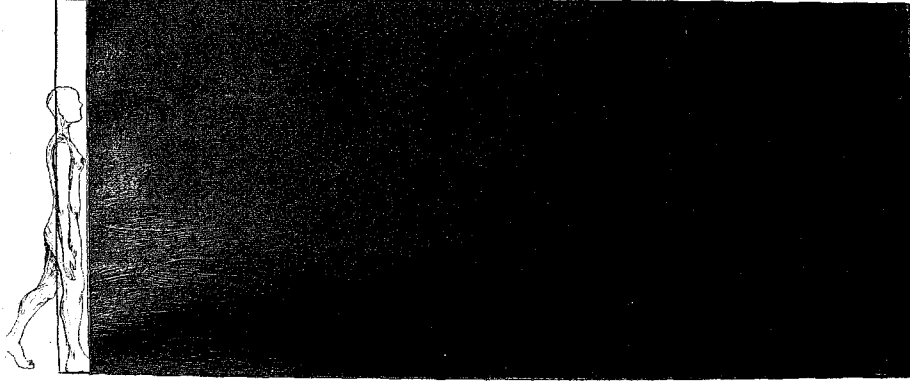
Resim:37



Çizim:2

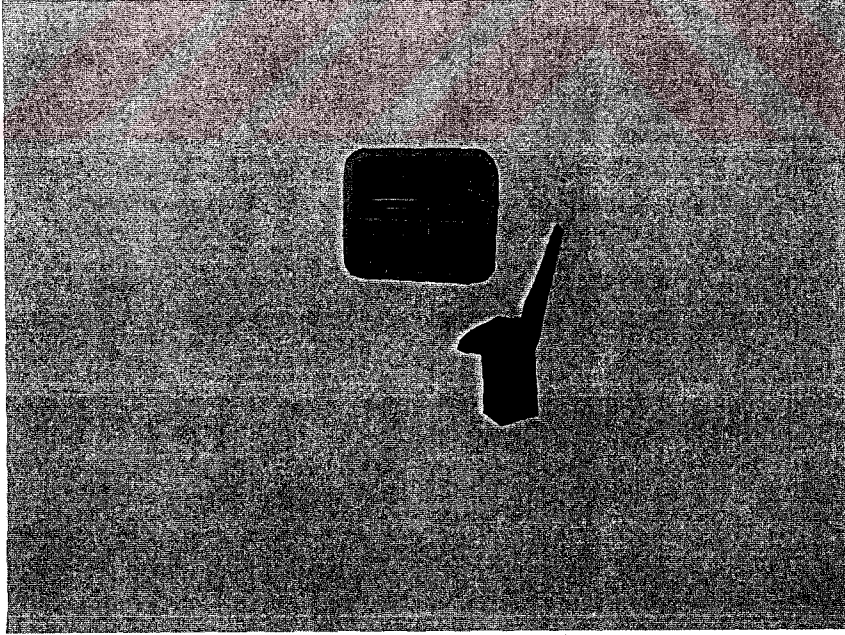


Çizim:3



kadının göbe ve saçın yanında görüldüğü şekilde  
optik  $\frac{1}{2}$  gözetim pencere  
inertial  
di  
optik

Çizim:4



Çizim:5

Bundan sonra yönetici, Kadın rolündeki tasarımcıdan metnin en başına gitmesini ister.

K-Trendeyim.Rayların sesi duyuluyor...(camın önündeki koltuktur)

Y-Nasıl bir tren?

K- Eski bir tren.Kompartımandayım.

Y- İçeride kimse var mı?

K-Bir çocuk ve annesi var. Kızın bir elbisesi var,mavi...annesi dikmiş ona çok yakışmış

Y- Şimdi metnin en sonuna git

K-Yoldayım, yeşilliklere bakıyorum. Bir kırılıktan geçip bir ormana geçeceğim.

Y-Senin için en önemli mekana git

K-305 no'lu oda...(salondaki beyaz koltuğun önüne gider ve yanındaki sehpanın üzerine oturur.)

Y-Neler var odada?

K- Beyaz çarşafı bir yatak var.kapı kapalı.pencereden ışık ve ses geliyor. Komidin var ve yer ahşap döşeme...Duvarlar çok açık bir neftiye boyanmış.pencere yatağın karşısında ,saatin sesi duyuluyor.

Y-Ne yapıyorsun

K-Sandalyeyi yatağın yanına çektim ve yüzümü yatağa gömdüm.

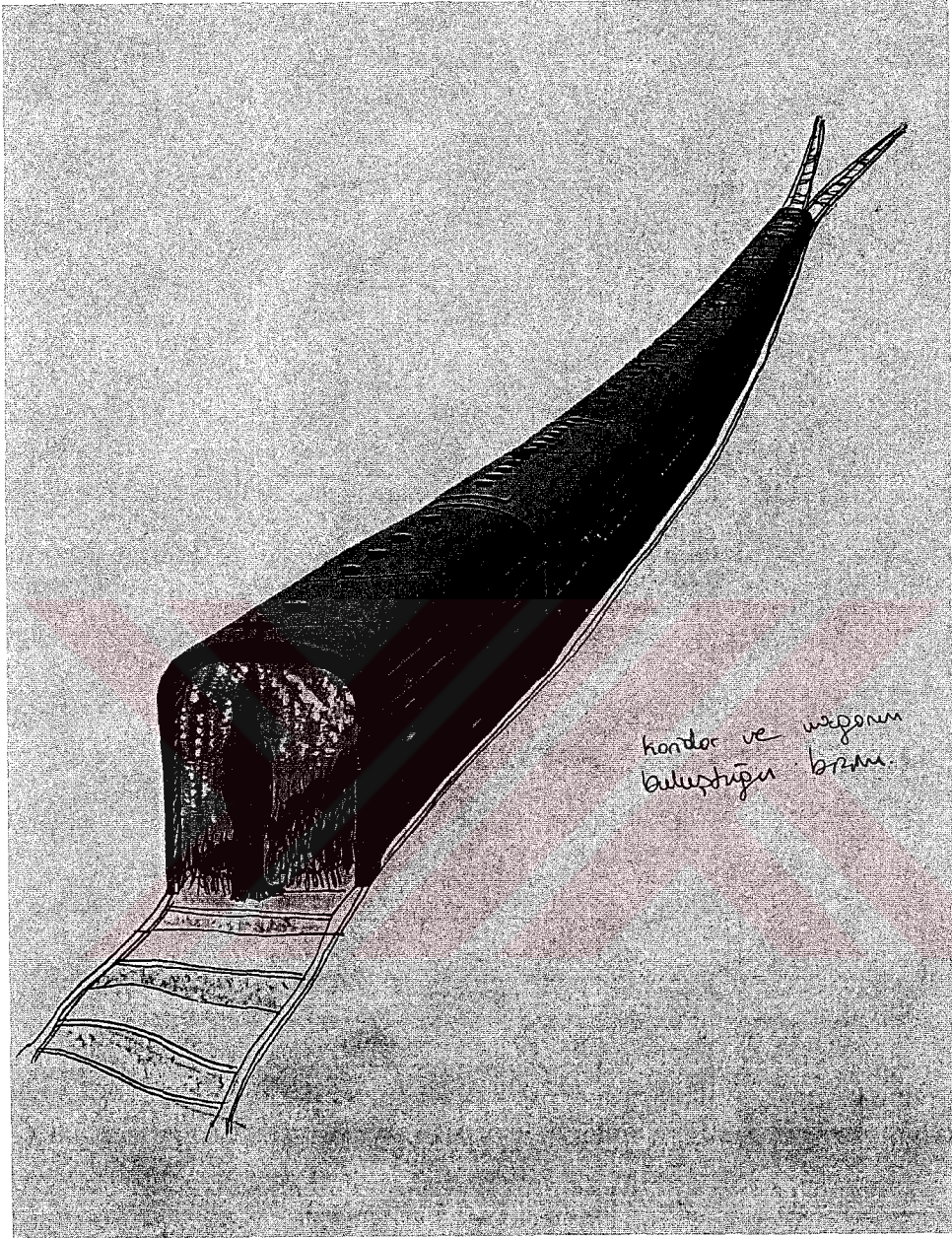
Y- En çok şehvet, zevk,heyecan duyduğun ana git

K-Yattığım yer. Onun odası...(Kadın çift kişilik yatağı olan odaya gitmiştir.) beyaz bir oda pencereden gelen rüzgar uzun beyaz tülleri kıpırdatıyor...komidinin üzerinde bir kitap var.

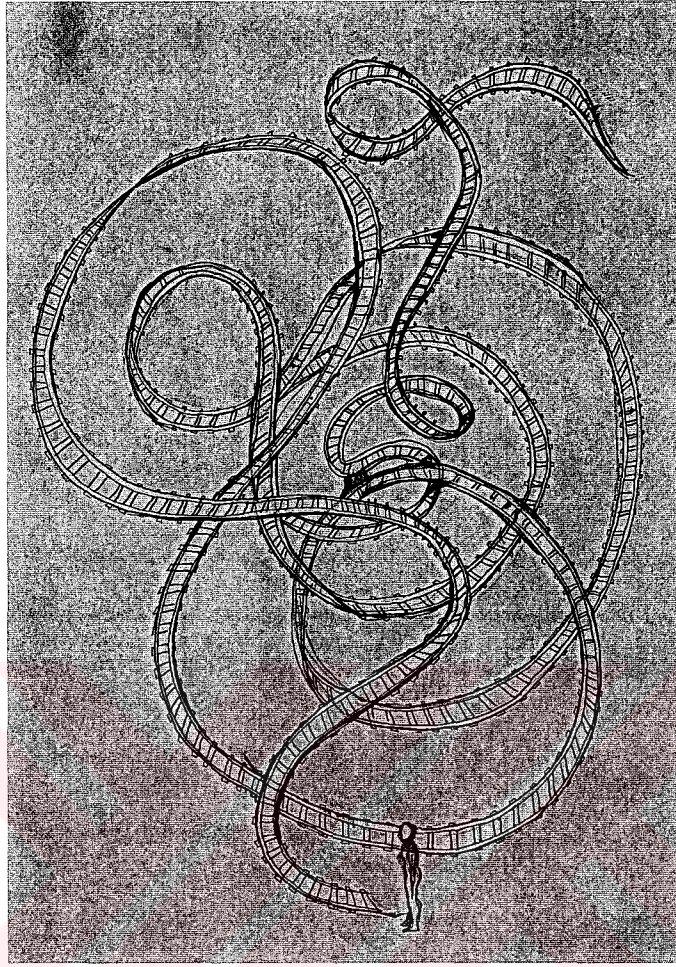
Y-Ne yapıyorsun

K- Çıplağım ve ona bakıyorum. O üşümüş, üzerinde bir t-shirt var.





Çizim:6



Çizim:7

Y-En üzüldüğün ana git.

K-Büyükanneninin ölümündeyim.

Y-Nerdesin?

K-Sokakta ,onun kapısının önünde....

Y-Nasıl bir ev?

K-Ellilerden kalma bir evin girişi.

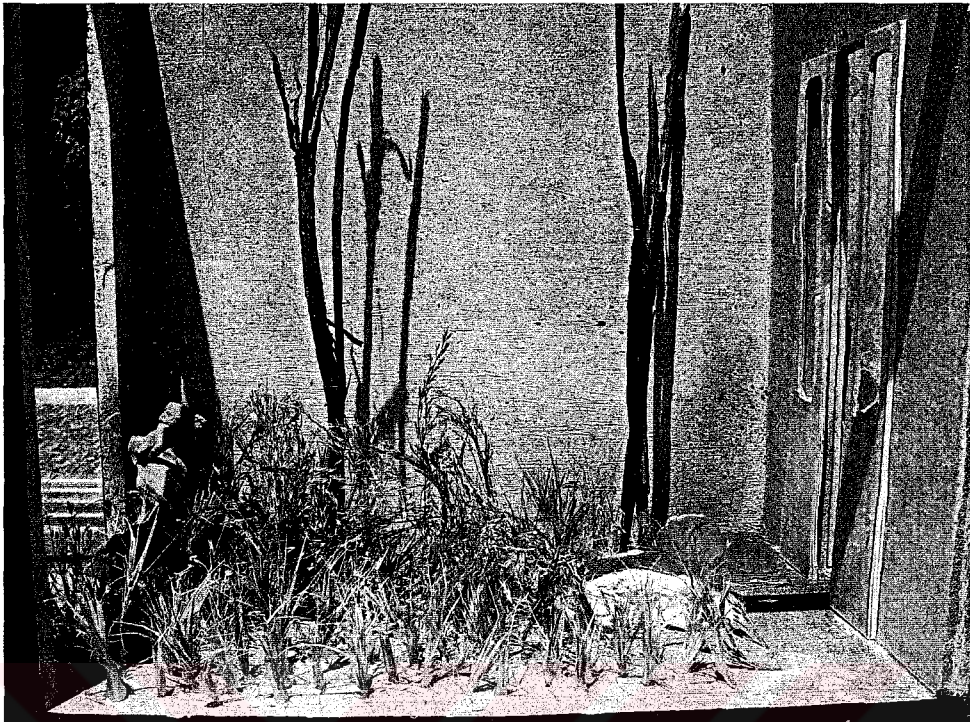
Y-ne giymişsin?

K- Kareli robadan bir elbisem var. Üzerimde büyükanneninin ördüğü bir hırka ve beyaz çoraplarım var.saçlarım örgülü...

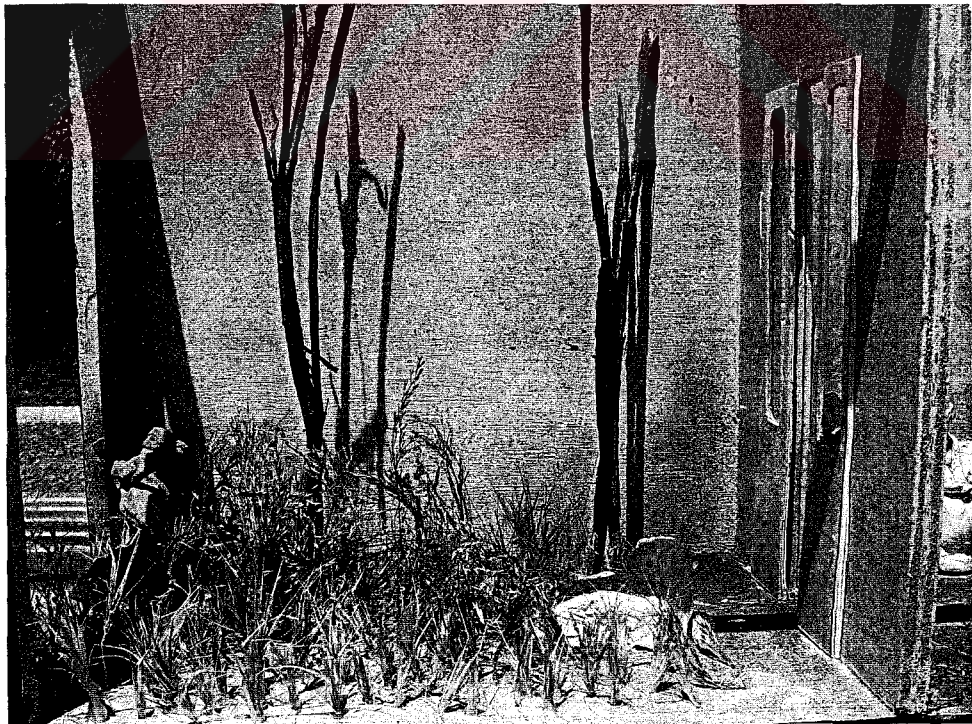
Bu çalışma, tek tek her duygu ve mekana yönelik yapılmış ve buradan seçilen mekansal ve kostüme yönelik tanımlar tasarımı oluşturmuştur.



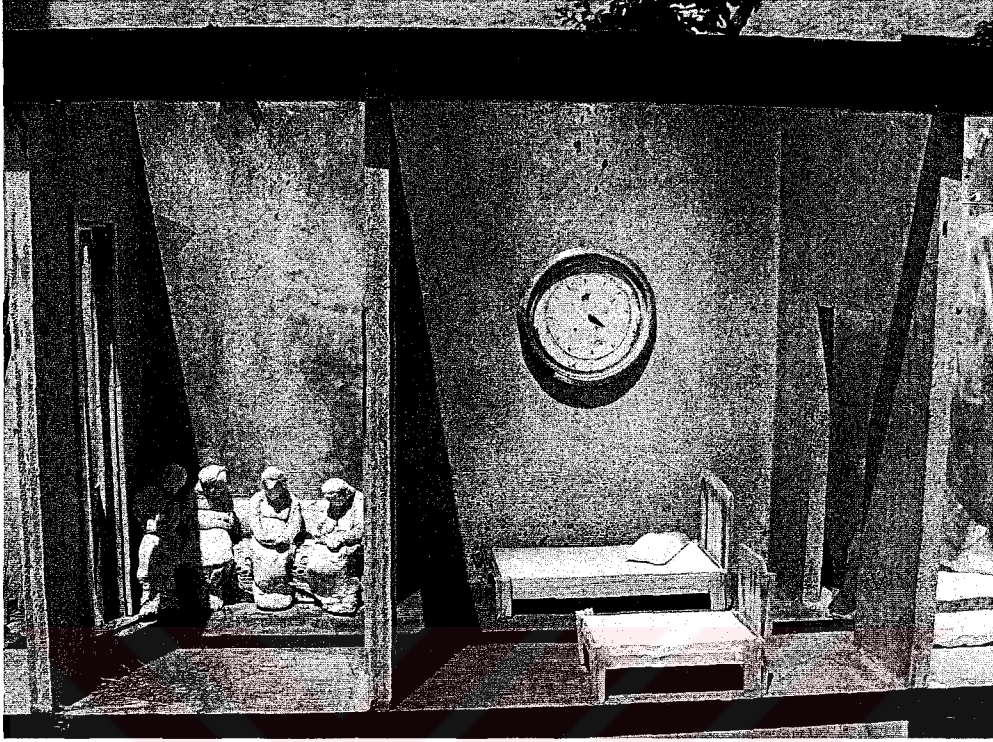
Resim:38



Resim:39



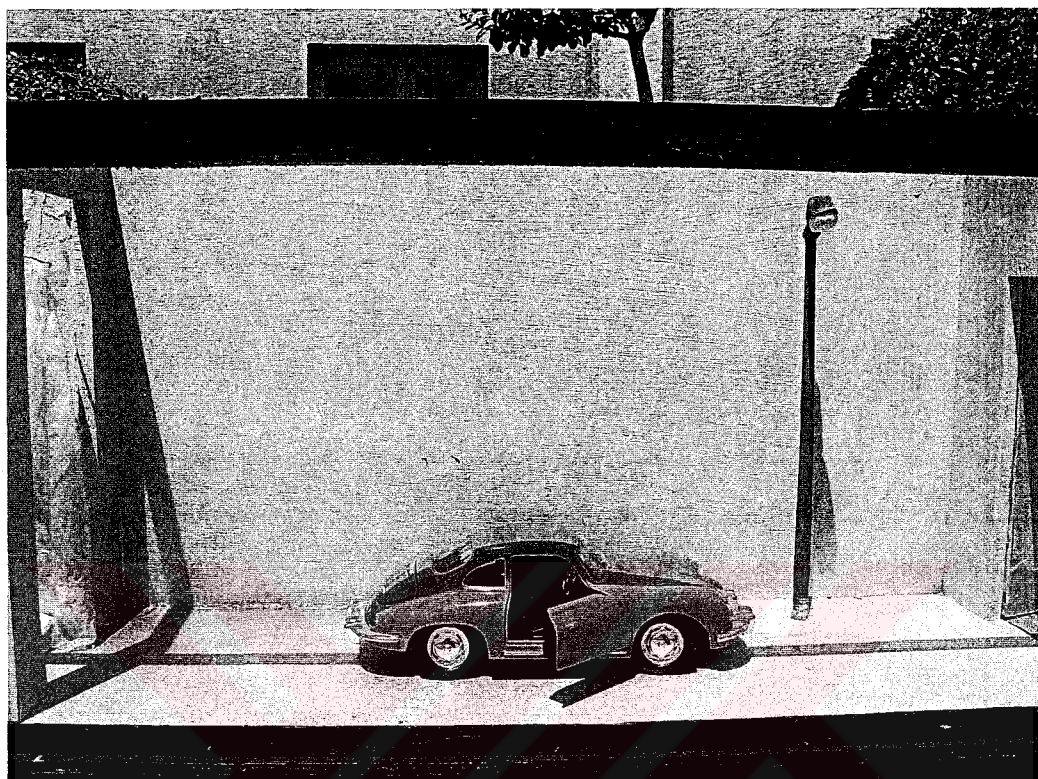
Resim:40



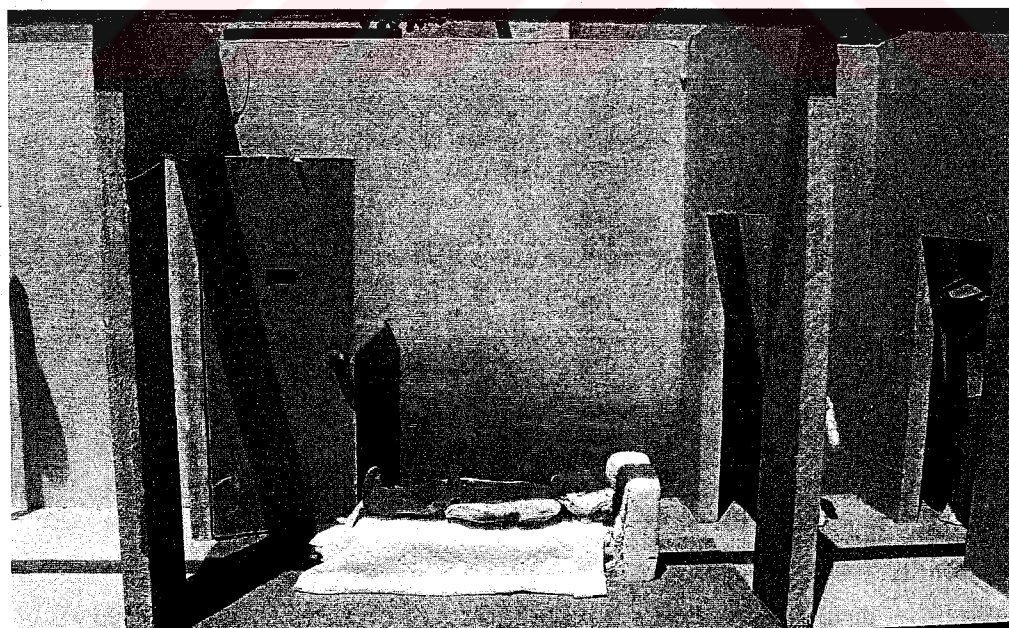
Resim:41



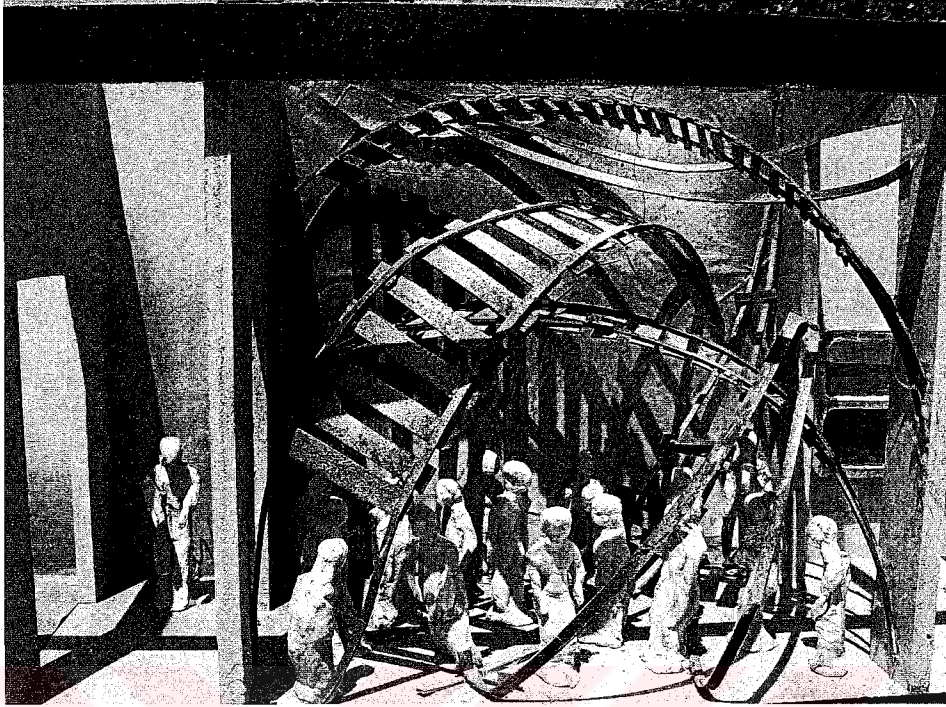
Resim:42



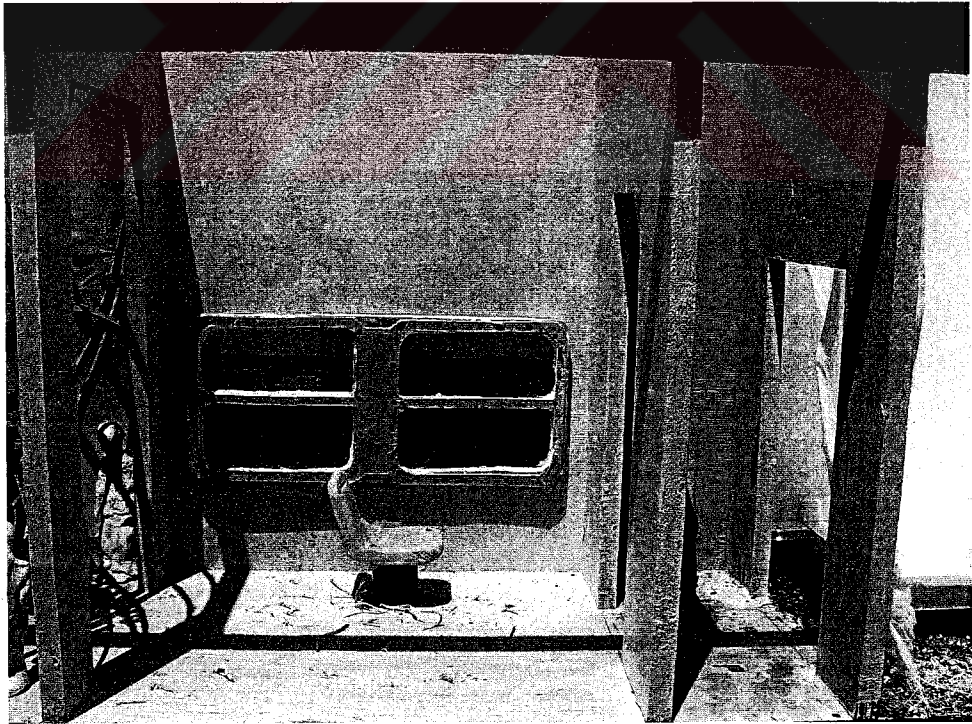
Resim:43



Resim:44



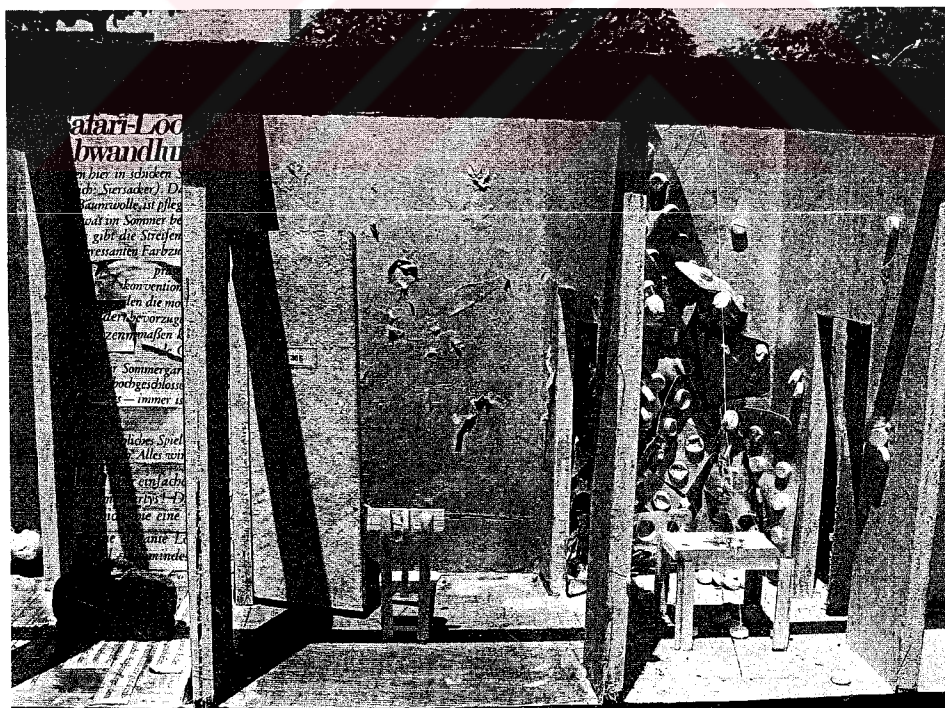
Resim:45



Resim:46

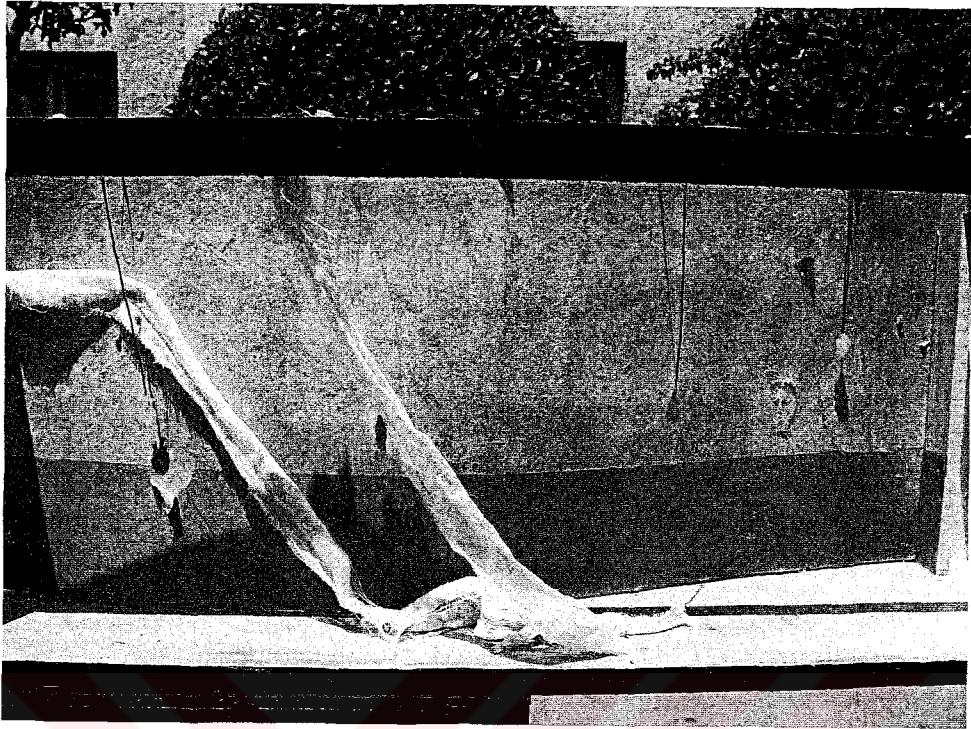


Resim:47

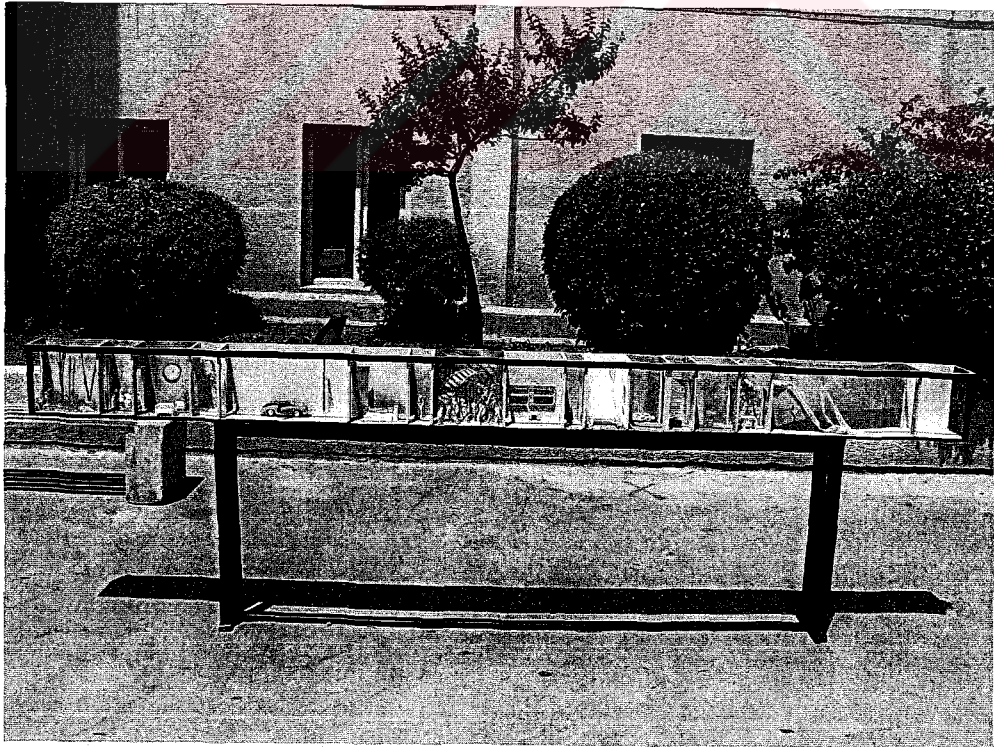


Resim:48

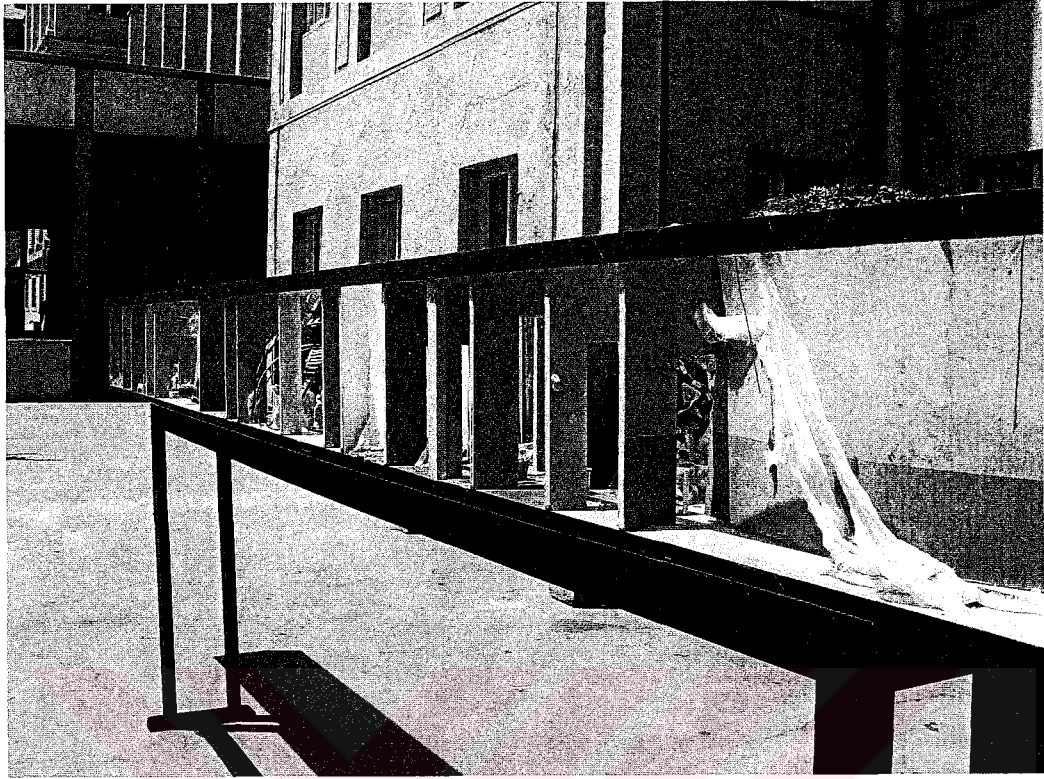




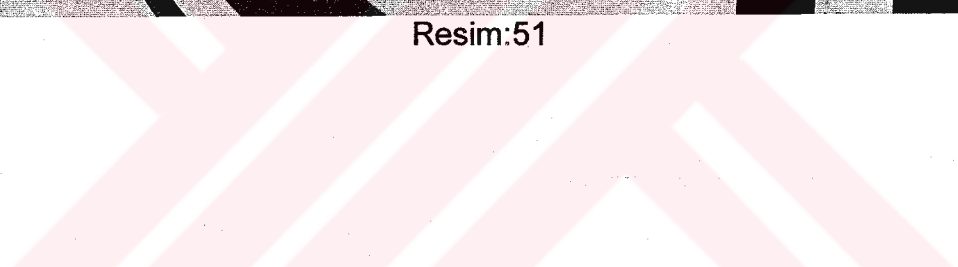
Resim:49



Resim:50



Resim:51



### 3. SONUÇ

Eser metni ve uygulama sonucu geldiğim nokta tasarım olgusunu yeni bir yöntemle ortaya koymak olmuştur. Tasarım sürecinde yaşanan psikolojik dışavurumların çoğunlukla nedensiz kabul edilmesi beni yaratım aşamasının her safhasında neden ve sonuç bağlantısını kurabileceğim bir yöntemi keşfe yöneltmiştir. Buradan elde ettiğim bilgi, doğru yada olması gereken değildir tarihsel araştırması tamamlanmış olan metnin psikolojik araştırmasının psikodramatik yöntemle yapılmasıdır. Bu çalışma yeni bir yöntem öneriyor olmayı, tasarımın ucu açık çeşitlemelerinden önde tutmaktadır. Ortaya çıkan işin gelişim safhaları bilimsel bir yöntemle sunulmak istenmiştir. Metne getirilecek yorum, önyargılı ya da kişisel bir yaklaşımdan çok bunlardan sıyrılarak yeni bir bakış getirmeyi hedeflemiştir.

#### 4. KAYNAKLAR

ALTINAY, Deniz (1999), **Psikodrama Grup Psikoterapisi 300 Isınma Oyunu**, Sistem Yayıncılık, İstanbul.

ALTINAY, Deniz (2000), **Yaşama Dair Çok Şey**, 2000, Sistem Yayıncılık, İstanbul.

ALTINAY, Deniz (2001), **Sahnedeyararacılık**, 2000, Sistem Yayıncılık, İstanbul.

ARKUN, Nezahat (1978), **İntiharın Psikodinamikleri**, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İstanbul.

BARBA, Eugenio (1991), **Tiyatronun Yeni Ahiti**, Mimesis IV, (19-38), Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

BENJAMİN, Walter (1984), **Brecht'i Anlamak**, çev.H. Barışcan-G. Işısağ, Metis Yayınları, İstanbul

BERKTAY, Ali (1997), **Tiyatro-Devrim ve Meyerhold**, Mitos BOYUT Yayınları, İstanbul.

BEUD, Michel (2002), **Kapitalizmin Tarihi**,

BROCKETT, Oscar G. (2000), **Tiyatro Tarihi**, çev. İnönü Bayramoğlu, Dost Kitabevi, Ankara

CANDAN, Aysin (1994), **Yirminci yüzyıl Öncü Tiyatro**, YKY., İstanbul

ÇALIŞLAR, Aziz (1993), **20. Yüzyılda Tiyatro**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul

**ÇAMURDAN, Esen (1996), Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi, Mitos BOYUT Yayınları, İstanbul.**

**DÖKMEN, Üstün (1995), Sosyometri ve Psikodrama, 1000, Sistem Yayıncılık, İstanbul.**

**DURU, Sezer (1997), Tezer Özlü'ye Armağan, YKY, İstanbul**

**GOLDBERG, Rose Lee (1988), Performance Art, World Of Art, Singapore**

**GOLDMANN, Lucien (1999), Aydınlanma Felsefesi, çev.Emre Arslan, Doruk Yayınları, Ankara.**

**GÜRBİLEK, Nurdan (1992), Vitrinde Yaşamak, Ayrıntı Yayınları, İstanbul**

**GÜREL, Hakan (1990), Oyun(cu) ve Seyirci, Mimesis III, (215-225), Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.**

**HARVEY, David (1997), Postmodernliğin Durumu, çev.Sungur Savran, Metis Yayınları, İstanbul**

**HUIZİNGA, Johan (1995), Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, çev. M. Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul**

**INNES, Christopher (1993), Avant Garde Theatre, çroultredge, London.**

**KÖKER, Levent (1990), Modernleşme, Kemalizm ve Demokrasi, İletişim Yayınları, İstanbul**

**MANDEL, Ernest (1995), İkinci Dünya Savaşının Anlamı, Yazın Yayıncılık, İstanbul**

NUTKU, Özdemir (1992), **Dram Sanatı**, İstanbul

NUTKU, Özdemir (1985), **Dünya Tiyatrosu Tarihi 1-2**, Remzi Kitabevi, İstanbul

ÖZBEK, A.-LEUTZ G. (1987), **Psikodrama Grup Terapisinde Sahnesel Etkileşim**, Grup Psikoterapileri Derneği, Ankara.

ÖZLÜ, Tezer (1978), **Eski Bahçe Eski Sevgi**, Ada Yayınları, İstanbul

ÖZLÜ, Tezer (1980), **Çocukluğun Soğuk Geceleri**, Ada Yayınları, İstanbul

ÖZLÜ, Tezer (1980), **Yaşamın Ucuna Yolculuk**, YKY., İstanbul.

ÖZLÜ, Tezer (1995), **Kalanlar**, 2000, YKY, İstanbul.

ÖZLÜ, Tezer (1995), **Tezer Özlü'den Leyla Erbil'e Mektuplar**. Haz.Leyla Erbil, YKY, İstanbul.

PAPPENHEIM, Fritz (2002), **Modern İnsanın Yabancılaşması**, çev.Salih Ak, Phoenix Yayınevi, Ankara.

PAVIS, Patrice (1999), **Sahneleme**, çev.Sibel Kamber, Dost yayınları, Ankara.

RİCHARD, Lionel (1984), **Ekspresyonizm Sanat Ansiklopedisi**, çev. B. Madra- S. Gürsoy- İ. Usmanbaş, Remzi Kitabevi, İstanbul

Schultz D.-S. (2001), **Modern Psikoloji Tarihi**, çev.Yasemin Aslay, Kaktüs Yayınları, İstanbul.

SENNETT, Richard (1996),**Kamusal İnsanın Çöküşü**, çev. S. Durak-A. Yılmaz ,Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

SLATER, Phill (2000), **Frankfurt Okulu**, çev. Ahmet Özden, Kabalıcı Yayınevi, İstanbul.

STANİSLAVSKİ, Konstantin (1992), **Sanat Yaşamım**, çev. Suat Taşer, Can Yayınları, İstanbul.

ŞENER, Sevda (1987),**Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Remzi Kitabevi, İstanbul.

ŞENER, Sevda (1997),**Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı**, YKY., İstanbul

## ÖZGEÇMİŞ

1977 yılında İstanbul'da doğdu.

1994 yılında MSÜ Seramik Bölümünde 1 yıl okudu.

1995 yılında MSÜ Sahne Dekorları ve Kostümü Bölümüne Başladı,

2000 yılında mezun oldu. Aynı yıl MSÜ Sosyal Bilimler Enstitüsünde Yüksek Lisansa ve Bölümünde Araştırma Görevliliğine başladı ve devam etmektedir.

