

T.C
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLER ARASI) SANAT DALI

TİYATRODA SİNEMA İLE İLGİLİ UYGULAMALAR
VE
ÖRNEK REJİ ÇALIŞMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN
SİNAN TAŞKAN

KOCAELİ/2019

T.C
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLER ARASI) SANAT DALI

TİYATRODA SİNEMA İLE İLGİLİ UYGULAMALAR
VE
ÖRNEK REJİ ÇALIŞMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN
SİNAN TAŞKAN

DANIŞMAN
DOÇ. SÜREYYA TEMEL

KOCAELİ 2019

T.C
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANA BİLİM DALI
DRAMATİK SANATLAR DİSİPLİNLER ARASI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

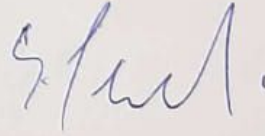
TİYATRODA SİNEMA İLE İLGİLİ UYGULAMALAR
VE
ÖRNEK REJİ ÇALIŞMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

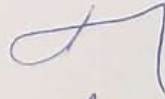
Tezi Hazırlayan: Sinan Taşkan

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 25.09.2019/24

Jüri Başkanı: Doç.Süreyya Temel



Jüri Üyesi: Prof.Dr.Sema Göktaş



Jüri Üyesi: Doç.Dr.Çiğdem Kılıç



KOCAELİ / 2019

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasında, doğuşundan günümüze değin etkinliğini koruyacak olacak bir sanat anlayışı olan tiyatronun, evrimleşme sürecinde sinema teknolojisinin kullanımını ve bu sürecin tarihsel gelişimini incelerken yeni tiyatro akımlarının ortaya çıkmasında sinema teknolojinin katkısını gözler önüne sermeye çalıştım.

Tiyatronun özünden koparak kendini var eden sinema sanatının, tiyatro sanatının önüne geçerek onu etkisizleştirmek yerine içerisinde kendisine yer bularak tiyatral anlatımı ne denli güçlendirdiği ve tiyatro sanatına farklı bir perspektif kazandırdığı gerçeğine ulaşmış oldum.

Tez hazırlık sürecimde emeği geçen değerli hocam Sn.Doç.Süreyya Temel'e, Değerli katkılarından dolayı kıymetli dostum Begüm Savcın'a ve mesai arkadaşım Öğr.Gör.Kadir Yüksel'e, teşekkürlerimi bir borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	İ
ÖZET.....	VI
ABSTRACT.....	VII
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. TİYATRODA SİNEMA TEKNOLOJİSİ KULLANIMI.....	5
1. 1. ERVİN PİSCATOR VE BELGESEL TİYATRO.....	6
1. 1. 1. PİSCATOR TİYATROSUNDA PROJEKSİYON VE FİLMİN KULLANIMI	8
1. 2. BAUHAUS SAHNE UYGULAMALARI	12
1. 2. 1. BAUHAUS'A HAYAT VEREN WOLTER GROPIUS	12
1. 2. 2. BAUHAUS TİYATRO OKULU	13
1. 2. 3. GROPIUS'UN TİYATROSUNDA KULLANILAN SİNEMA TEKNOLOJİSİ VE DİĞER YENİLİKLER	17
1. 3. BERTOLT BRECHT TİYATROSUNDA PROJEKSİYON UYGULAMALARI	19
1. 3. 1. BERTOLT BRECHT	19
1. 3. 2. EPİK TİYATRO	22
1. 3. 3. EPİK TİYATRODA DEKOR VE PROJEKSİYON KULLANIMI ..	24
1. 4. SKENOĞRAF JOSEPH SVOBODA TASARIMLARINDA PROJEKSİYON VE MEDYA KULLANIMI	25

İKİNCİ BÖLÜM

2. ÇAĞDAŞ TİYATRO OYUNLARINDA SİNEMA TEKNOLOJİSİ	31
2. 1. GREEN BOX TİYATRO	31
2. 1. 1. GREEN BOX NEDİR? NEDEN KULLANILIR?.....	31
2. 1. 2. SAHNEDE GREEN BOX TEKNİĞİ	33
2. 1. 2. 1. BERİKA TİYATRO “KAM” OYUN KÜNYESİ	35
2. 2. VİDEO-ART NEDİR?.....	36
2. 2. 1. TİYATRODA VİDEO-ART KULLANIMI	37
2. 3. ÖRNEK REJİ ÇALIŞMALARINDA SİNEMA TEKNOLOJİSİ KULLANIMI	39
2. 3. 1. MACBETH	40
2. 3. 1. 1. KOCAELİ BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ ŞEHİR TİYATROLARI “MACBETH” OYUN KÜNYESİ	42
2. 3. 1. 2. “MACBETH” ADLI OYUNUN KISA HİKAYESİ	46
2. 3. 1. 3. “MACBETH” ADLI OYUNDA SİNEMA TEKNOLOJİSİ KULLANIMI	49
2. 3. 2. ÇANAKKALE 1915 BİR HİLAL UĞRUNA	61
2. 3. 2. 1. “ÇANAKKALE 1915 BİR HİLAL UĞRUNA” OYUN KÜNYESİ	62
2. 3. 2. 2. “ÇANAKKALE 1915 BİR HİLAL UĞRUNA” ADLI OYUNUN KISA HİKAYESİ	65
2. 3. 2. 3. “ÇANAKKALE 1915 BİR HİLAL UĞRUNA” ADLI OYUNDA SİNEMA TEKNOLOJİSİ KULLANIMI	66

2. 3. “BÜYÜLÜ GÖL”	71
2. 3. 3. 1. “BÜYÜLÜ GÖL” ADLI OYUNA DRAMATURJİK YAKLAŞIM	72
2. 3. 3. 1. 1. “BÜYÜLÜ GÖL” ADLI OYUNUN KISA HİKAYESİ	72
2. 3. 3. 1. 2. “BÜYÜLÜ GÖL” ADLI OYUNUN DRAMATURJİ RAPORU	74
2. 3. 3. 1. 2. 1. ESER KÜNYESİ	74
2. 3. 3. 1. 2. 2. OYUN KÜNYESİ	74
2. 3. 3. 1. 2. 3. BAĞLAM BİLGİSİ	77
2. 3. 3. 1. 2. 4. DRAMATURJİK İNCELEME	77
2. 3. 3. 1. 2. 5. “BÜYÜLÜ GÖL” ADLI OYUNUN KARAKTER ANALİZ VE YÖNELİMLERİ	80
2. 3. 3. 1. 2. 6. OYUNUN DEKOR TASARIMI	99
2. 3. 3. 1. 2. 7. OYUNUN KOSTÜM TASARIMI	101
2. 3. 3. 1. 2. 8. OYUNUN IŞIK VE GÖRSEL TASARIMI	102
2. 3. 3. 1. 2. 6. OYUNUN AFİŞ TASARIMI	107
2. 3. 3. 2. “BÜYÜLÜ GÖL” ADLI OYUNDA SİNEMA TEKNOLOJİSİ KULLANIMI	108
2. 3. 4. KADINLAR DA SAVAŞI YİTİRDİ	112
2. 3. 4. 1. “KADINLAR DA SAVAŞI YİTİRDİ” OYUN KÜNYESİ	113
2. 3. 4. 2. “KADINLAR DA SAVAŞI YİTİRDİ” ADLI OYUNUN KISA HİKAYESİ	116
2. 3. 4. 3. “KADINLAR DA SAVAŞI YİTİRDİ” ADLI OYUNUN DRAMATURJİ RAPORU	117

2. 3. 4. 3. 1. BAĞLAM BİLGİLERİ	117
2. 3. 4. 3. 2. DRAMATURJİK ÇÖZÜMLEME	117
2. 3. 4. 4. “KADINLAR DA SAVAŞI YİTİRDİ” ADLI OYUNDA SİNEMA TEKNOLOJİSİ KULLANIMI	121
SONUÇ.....	125
KAYNAKÇA	126
ŞEKİLLER LİSTESİ	129



ÖZET

Teknoloji çağı adı altında yaşadığımız bu dönemin tüketim toplumu sanat dâhil her türlü üretim nesnesini çok hızlı tüketebilmektedir. Bu tüketim sırasında izleyicinin teknolojiyi kullanım süresince, tiyatro ve diğer sanat dallarına olan ilgisi teknolojiye olan ilgisinden çok daha az düzeydedir. Bu ilgisizlik aynı zamanda beraberinde insanların birbirleriyle olan iletişimsizliğine yol açmakta ve izleyicinin algı süresi kişiden kişiye göre değişim göstermektedir. Teknolojiyi tiyatro sanatında etkili kullanarak, izleyicinin tiyatro eserini seyrederken odaklanma ve oyuna dâhil olabilme sürecinin hızlanmasını sağlarken, ilgisi dağılmayan seyircinin, oyunun tamamına hakim olması amaçlanmaktadır. Genel olarak tiyatro sanatının geçmişine bir göz attığımız zaman Bauhaus’a gelene kadar tiyatro, izleyici için bir eğlence ve aynı zamanda bir eğitim aracıydı. İnsanların hayatlarının bir parçası haline gelmişti. İhtiyaçlar doğrultusunda mekânlarda değişim oldu. Amfi tiyatrolar zamanla yerini gezici epizot tiyatro alanlarına dönüştürmüştü. Oyun süreleri çok uzun zamana yayıldığı için oyunun tamamını izleyemeyen insanlar daha sonra oyunun devamını sonraki hafta Pazar alanlarında seyrediyordu. Günümüzde ise bu tiyatro mantığı önce radyo tiyatrolarına devamında ise televizyonun insan hayatına girmesi ile birlikte televizyon ekranlarına yansıdı. Bauhaus’a gelindiğinde tiyatro uygulamalarında modern yansımalar tiyatro sanatının içine dahil oldu. Bu tez kapsamında Brecht’in projeksiyon uygulamaları Joseph S. , tasarım uygulamaları ve çağdaş uygulamalar incelenecek ve örnek reji çalışmaları olarak Sinan Taşkan’ın uyarladığı “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna”, Sema Göktaş - Erbil Göktaş’ın “Büyülü Göl” ve Qurzio Malaparte’nin “Kadınlarda savaşı yitirdi”, eserleri üzerinden açıklanacaktır.

ABSTRACT

This era's consumption society, which is also named as age of technology, can consume any kind of production objects quite fast including art. During that consumption, the audience's interest in theatre or other arts is quite less than their interest in technology throughout the use of technology. This indifference also causes lack of communication between people and the period of the viewer's perception changes from person to person. By using technology in the art of theatre efficiently, the aim is to make the audience focus on the play while watching the theatrical performances and master the whole play. When we take a look at the history of the theater in general, the theater has been an entertainment and an educational tool for the audience until Bauhaus came. Theatre was a part of the people's lives on those days. But then, amphitheatres evolved into theatre episodes. Just because the length of time of the play was so long, the people, who couldn't watch the whole play, used to watch the rest of the play in the market places the next week. Nowadays, this theatre logic reflected to radio theatres and then to the televisions after televisions entered in people's lives. In times of Bauhaus, modern reflections got involved in the art of theatre in theatre implementations. Within the context of this thesis, Brecht's projection practices Joseph S., design practices in contemporary practices, "Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna" adapted by Sinan TAŞKAN and "Büyülü Göl" adapted by Sema GÖKTAŞ – Erbil GÖKTAŞ and Qurzio Malaparte's work of art "Kadınlar da Savaşı Yitirdi" as a sample stage management which will be explained.

GİRİŞ

Bütün sanat dalları konularını hayatın içinden almıştır. Sadece sanat dallarının hayata yaklaşım dereceleri ve bakış açıları birbirinden farklıdır. Tiyatro sanatı da insan ve toplum hayatının karşıtlık, çelişki ve çatışmalarını ele alıp, onları izleyicilere yansıtmaktadır. Tiyatro sanatının diğer sanat dallarından farkı, insan ilişkilerini hareketli olarak ele alması ve sanatsal ölçüler içinde, seyircilere direkt aktarabilmesidir. Diğer sanat türleri gibi dinsel törenlerden doğmuş olan tiyatro, daha sonra dinden bağımsızlaşarak sanat haline gelmiştir. Kökeninde, ilkel insanın doğa olaylarını kendi bedensel hareketleriyle simgesel olarak temsil etme çabaları yatar. Avrupa'da Üst Paleolitik Çağdan (İ.Ö. 40–10 bin yıl önce) kalma mağara resimlerinde, ellerine ve yüzlerine hayvan postları geçirmiş insanların ritmik hareketler yaptığı görülmektedir. Bunlar, maske ve kostüm kullanımının, dolayısıyla tiyatronun ilk örnekleri olarak kabul görmektedir. (Ana Britannica, 1990, s.21:41)

“Tiyatronun özü, taklide dayanmaktadır” diyen Memet Fuat “Tiyatro dinden de eskidir.” diyerek tiyatronun en eski sanat dalı olduğunu vurgulamaktadır. (Fuat, 2003, s.9)

Yunanca'da “seyirlik yeri” anlamına gelen “theatron” kelimesinden türetilmiş olan tiyatro, bir öyküyü, sahne olarak ayrılmış bir yerde, oyuncuların söz ve hareketleriyle canlandırma sanatıdır. Antik Yunan döneminde, Tanrı Dionisos adına düzenlenen şenliklerde, ditrambos ezgileri denilen şiirlerin, keçi ayaklı satirler tarafından, koro halinde okunması geleneği, Thespis adındaki koristin, şiirini korodan ayrılıp bağımsız bir şekilde solist olarak okumasıyla farklı bir forma bürünmüş ve böylesi bir yenilik ile tiyatronun temelleri atılmış olur. Bugünkü batı tiyatrosunun temellerini ise Aiskhilos, İ.Ö. 5. Yüzyılın ilk yarısında koroyu elli kişiden oniki kişiye indirerek ve ikinci bir oyuncu ekleyerek atmıştır. Özellikle çok tanrılı din inancına sahip bu medeniyetin tiyatro eserlerinin ilham kaynağını çoğu zaman tanrıların yaşamsal ritüelleri oluşturmuşken, tanrı, yarı tanrı ve insanlar arası ilişkileri eserlerinde işleyen tragedya yazarlarının çoğalması, Antik Yunan Tragedyalarının zengin bir repertuara sahip olmasına vesile olmuş hatta Aiskhilos, Eurupiedes ve Sofokles gibi önu açılan antik

tragedya yazarları düzenlenen yarışmalarda ödülleri almaya dahi başlamıştır. Sofokles İlk ödülünü M.Ö. 468 yılındaki Dionisos şenliğinde almış, hayatı boyunca çok sayıda tragedya yazmış, Filoktetes adlı oyununu, 88 yaşında olmasına rağmen kendisi sahneye koyarken, korodakilerin sayısını onikiden onbeşe çıkararak koro harici üçüncü oyuncuyu eklemiş ve böylece sahneye bir yenilik daha getirmiştir. Sofokles yazım anlamında da yenilikçi bir anlayışa önderlik etmiş ve oyun kişilerini birer karakter yapısı içinde vermiştir. Eserlerinde işlediği konuları şehir hayatının içinden ve ilişkilerinden almaya başlamıştır. Grek tragedya yazarlarının içinde, gerçeği değil, ideali yani olanı değil, olması gerekeni gösteren bir ozan olarak özellik kazanmış olmanın yanısıra eserlerine üçleme ve dörtlemeler ekleyerek oyunlarında konular arası bağı kaldırmış ve tragedya Frigyalıların musikisini getirmiştir. Sophokles geleneksel hikayeleri değerli değersiz yada gerçekçi gerçekdışı diye ayırmaksızın olduğu gibi almış ve oyunlarına konu yapmıştır. Böylece tragedya eserleri biçim olarak zamanla ezgisel şiirlerden uzaklaşmış ve söz sanatı halini almıştır. Komedyalarda tragedyalara benzer bir seyir takip ederek gelişmiştir. Zamanla gelişen Antik Yunan Tiyatrosu, başta tragedya oyunculuğu olmak üzere, tiyatro yapıları, dekorları, kostüm, aksesuar ve maskeleri de dâhil, içinde barındırdığı tüm unsurları gereğince revize etmiş ve antik çağın tiyatro anlayışını kendi çağının gereksinimlerini karşılayacak şekilde, yeniliklere açık bir sanatsal zemine oturtmuştur. (Konur, 2001, s.11)

Antik Yunan'da tragedya binlerce kişilik kapasiteli seyir alanı bulunan tiyatro yapılarında oynanmaya başlanmış olsa da amfi tiyatro tarzı kompleks yapılar ilk defa Antik Roma Tiyatrosunda görülmüştür. Çok sayıda sanatçı sahneye ilk defa Roma tiyatrolarında çıkmış ve en zor roller başroldeki sanatçıya verilmiştir. İlk defa Dionisos şölenlerinde ortaya çıkan maske, kostüm aksesuarına dahil edilmiş ve maskelere rolün konusuna göre renk ve şekil verilmiştir. Çeşitli konu ve karakterler için duruma göre yirmisekiz çeşit maske kullanılmış ve sanatçılar maskeli olarak çeşitli tanrıların rollerini de rahatça canlandırabilmiştir. Bu abartılı maskeler ister istemez abartılı jest ve binlerce kişiye ulaşabilecek yükseklikte ses performansı gerektirmiştir. Sergilenen oyunlarda sanatçılar her konuda mükemmel olmak zorunda bırakılmış, hitabet, şarkı söyleme, rol yapma ve dans konularından yalnız bir veya birkaçını kusursuz icra etmek bir sanatçı için

hiçbir zaman yeterli görülmemiştir. Sanatçı denilince akla bunların hepsinden anlayan ve iyi derecede icra eden kişi gelmiştir. Eserlerde işlenen konular çeşitlenmeye başladıkça egemen sınıfın gözünden düşmüş fakat köylülerin ve sıradan yoksul halkın yaşamında revaçta olan hokkabazlık, soytarılık, yeniden dirilme, bağ bozumu, herkesin utansızca çiftleştikleri bahar ayinleri gibi avam ve konuşma diline yakın bir dilde sahnelenen metinlerden oluşan komedy a o dönem en popüler tür haline gelmiştir. (Nutku, 1985, s. 53)

Ortaçağın tek tanrılı din inancı, konularını çoğunlukla çok tanrılı din inancından alan eski yunan ve yeni roma tiyatrosunun yasaklanmasını sağlamış ve böylece bin yıllık bir süre içerisinde tiyatro sanatı tamamen ortadan kalkmıştır. Orta çağ sonunda, halk üzerinde etkili olmayı düşünen bazı din adamları tarafından, dini propaganda aracı olarak, tiyatro sanatının kullanılması düşünülmüş, böylece Tevrat ve İncil'de anlatılan önemli hikâye ve olayları içeren, temsiller düzenlenmeye başlanmıştır. Önceleri kiliselerde, kilise desteği ve denetimi altında küllerinden doğan tiyatro sanatı, bir süre sonra kilisenin baskısından kurtulup alanlarda, çadırlarda, han avlularında oynanır olmuşt u. Bu tiyatronun en belirgin özelliği sözsüz (pantomima) oluşuydu. Ayrıca sözsüz tiyatrolar olağanüstü, esrarlı olaylardan bahsedip, mister olarak da adlandırılmıştı. İlk çağda ortaya çıkan tragedya ve komedy a türüne karşıt dram türü orta çağda rağbet görmeye başlamış, hayatı hem gülünç hem de acıklı yönleri ile ele alan dramlar özellikle çok sevmeye başlamıştır. Dram türü komedi ve trajedilerin sivri uçlarından uzaklaşarak hayatı her yönüyle işlemeye başlamış, yeni dramların ortaya çıkması da dünya tiyatro tarihine farklı bir yön ve boyut kazandırmıştır. (Fuat, 2003, s.58)

Tiyatro, geçmişten günümüze toplumsal yapı ile arasında her zaman sıkı bir ilişki ve etkileşim kurmuştur. Geçen zamanla birlikte bu ilişki varlığını sürdürmeye ve korumaya devam etmektedir. Kimi zaman, toplumsal yapı tiyatroyu, kimi zaman da tiyatro yarattığı karakterler ile toplumsal yapı içinde var olan kültürel olayları yansıtmakta ve etkilemektedir. Bütün bunlardan dolayı tiyatro, eğlenceli olmasının yanı sıra, tüm duygulara ve beyne hitap ederek bireyi çalışan ve düşünen kişi olmaya sevk eden edebi bir sahne sanatıdır. Tiyatro, oyuncunun sanatı ile sahnede yeniden yaratılan ve onun varlığı ile koşullanan bir

sanat dalıdır. Bu bakımdan insanı en inandırıcı biçimde canlandırılabilme olanağına sahiptir. Zaman içerisinde toplumların yaşadıkları olaylar tiyatro sanatını derinden etkileyip, yazımda, mekân kullanımında, dekorda, kostümde ve teknik donanımda değişikliklere sebep olurken, kullanılmaya başlanan teknoloji, oyunculukta da abartıdan (büyük oyunculuk) doğala (minimal oyunculuga) doğru bir evrimleşme sürecinin tetikleyicisi olmuştur.

Teknolojinin gelişimi yedinci sanat dalı olan sinemanın var olmasını sağlamış olsa da, günümüze gelene kadar gerek Türk Sineması gerek Dünya Sineması temelde tiyatrodan beslenmiştir.

“Sinema sanatının çok geliştiği çağımızda tiyatro, en büyük ayırıcı özelliği olan insanı, aktörün somut gerçeğinde doğrudan doğruya göz önünde ve hayata en yaklaşık olarak yaşatma olanağından yararlanmalıdır.”(Şener, 1972, s.5)

Dolayısıyla da sinema sanatı etkileşim içine girdiği tiyatro sanatını, teknik, üslup ve yazım anlamında modernize etmiştir. Özellikle tiyatro sanatında, bazı rejî uygulamalarında, dramaturjik olarak anlatılması elzem sayılan fakat zaman ve mekan açısından gerçekleşmesi neredeyse imkansız bulunan ya da seyirci tarafından algılanması güç olan olayların sinema tekniği kullanılarak oyuna dahil edilmesi, seyirci algısında oluşabilecek kopuklukları ortadan kaldırmış ve böylece algısı dağılmayan seyircinin konuya vakıf olması ve beğeni seviyesinin arttırılması sağlanmıştır.

Bu tez kapsamında tiyatro sanatının, geçmişten günümüze değin evrimleşme süreci ve akabinde teknolojinin katkılarıyla var olan sinema sanatının, tiyatro sanatında nasıl yer bulduğu ve sinemasal öğeler ile güçlendirilmiş bir ifade şeklinin, izleyici algısındaki olumlu etkileri vurgulanmak istenmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1.TİYATRODA SİNEMA TEKNOLOJİSİNİN KULLANIMI

Yedinci sanat dalı olarak adlandırılan sinema sanatının ortaya çıkışıyla, mevcut tüm teknolojik unsurları bünyesinde barındıran tiyatro sanatı, yaka mikrofonu, boom mikrofon, film ve projeksiyon görüntüleri gibi teknik unsurları kullanmaya başlayarak tüm bu teknik etmenleri kendi anlatım biçimleri için önemli bir araç kılmıştır.

Yirminci yüzyılın başlarından beri tiyatro sanatının içerisinde oldukça etkin bir şekilde kullanılmaya başlanan film ve projeksiyon görsellerinin günümüze kadar çok farklı kullanım ilkelerinin var olduğu görülmektedir. Günümüz tiyatro sanatında hayatın gerçekçi doğallığını, oyun alanına sokma çabası içinde film ve projeksiyon araçları, biçem ve uzam ekseninde etkin unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu teknoloji kullanımı zaman içerisinde hızla gelişmiş, bu gelişim sahne düzeninde köklü değişikliklerin yapılmasına hatta ve hatta bu amaca uygun dizayn edilmiş tiyatro yapılarının inşasının önünün açılmasına dahi vesile olmuştur.

Ervin Piscator'dan, Peter Brook'a kadar uzanan süreçte tiyatro sanatı, film ve projeksiyon uygulamaları başta olmak üzere sinema teknolojisini bünyesinde oldukça etkin bir şekilde kullanarak, tiyatro sanatının bir nevi evrimleşmesini sağlamış, böylece tiyatro sanatı, günümüzün tüketim toplumunda revaçta sayılan sinema sanatının gölgesi altında kalmaktan kurtularak, modern dünyada da hak ettiği değeri ve ilgiyi yeniden kazanmıştır.

1. 1. ERVİN PİSCATOR VE BELGESEL TİYATRO

17 Aralık 1883’de Ulm’de doğan Ervin Piscator, Münih üniversitesinde Felsefe, Sanat ve tiyatro eğitimi görürken 1. dünya savaşının patlak vermesiyle askere alınmış bu yüzden de savaş karşıtı bir tavır sergileyerek kendi sanat anlayışını bu düşünce yapısıyla beslemiştir. Piscator savaş sonrasına, kapitalist düzenin savaş tetikleyicisi olduğu ve kapitalist sermayenin savaş ekonomisinden nemalandığı düşüncesinden hareketle tüm öfkesini yaptığı tiyatro çalışmaları aracılığıyla kapitalist düzene yöneltmiştir.

1918’de Berlin’e dönen Piscator, 1920’de Hermann Shüller ile “Proleterya Tiyatrosu”nu kurmuştur. (İpşiroğlu, 1992, s.67)

“Böyle bir “uyarı-propaganda” tiyatrosuna grafikçi ve karikatürist Grosz, dadacı Heartfield, Hülsenbeck gibi kimseler de katıldı. Bu tiyatrodaki çağın güncel olaylarını yansıtan oyunlar oynanıyordu. Bunlar belli bir olayın kesitini veriyor ve seyirci bu olay üzerinde düşünmeye, yargı vermeye götürülüyordu. Bu tiyatrodaki Piscator’un tutumunu onaylayan birkaç profesyonel oyuncu yanı sıra daha çok işçilerden kurulu bir sanatçılar topluluğu vardı”. (Nutku, 1985, s. 149)

1921’de sanatsal olmadığı gerekçesiyle kapatılan Proleterya Tiyatrosunun yerine 1923’de, Merkez Tiyatrosunu kuran Piscator, beklediği başarıya ulaşamayınca, 1924’de “Volksbühne”nin başına geçerek, burada Bayraklar (Die Fahnen), Haydutlar (Die Rauber), Em Welk’in Gotland Üzerinde Fırtına (Gewitter Über Gotland) gibi oyunları sahneye koydu. (Nutku, 1985, s.150)

Piscator, tiyatronun, izleyiciyi kendi alışlagelmiş koşullanmışlıklarından kurtarmak için bir araç olarak kullanılmasını önerir. Seyirci, tiyatrodaki gösterilen gerçekler karşısında kendi koşullanmışlıklarını bu çerçevede gözden geçirip yeniden bir değerlendirme yapabilecektir. Bunun için de Piscator, oyunların içinde gerçek belgeleri kullanmaya başlar. Oyunlarında ele aldığı herhangi bir küçük çaplı olayın ardında hangi büyük yapının olduğunu gösterilmesi, sistemin işleyişinin açığa çıkartılması, gerçek belgeler yardımıyla gerçekleşir. Olay akışını sık sık film ve projeksiyon kullanımıyla keserek dramatik aksiyon kalıbının dışına

çıkıp epik biçimi kullanır. Daha sonraları Brecht'in kuramlaştıracağı Epik sahnelemenin ilk örneklerini yine Piscator'da görürüz. (İpşiroğlu, 1992, s.73)

Piscator, politik gerçekliği sahne üzerinde göstermek için her türlü teknik imkânın kullanılması gerekliliği kanaatindedir. Bu da Piscator'u yeni teatral biçimler deneme arayışına yönlendirmiştir.

“Piscator da kendi politik estetiğini, teknik olanakların üstüne kurarak ışığı, müziği, konstrüktivist dekoru, ses efektlerini, projeksiyon ve filmi kullanımı sahnelemelerinin vazgeçilmez öğeleri haline getirir.” (Nutku, 1985, s.198)

Piscator'un çeşitli biçimsel ve içeriksel olanaklarından yararlanarak kullandığı film ve projeksiyon, esasında seyirci üzerinde politik bir etkileme durumu yaratabilmek amacıyla birçok oyununda kendini göstermiştir. Hayat gerçekliğinin tiyatro oyunlarına belgelerle sokulması serüveni ve Piscator'un güncel konu ve olayları yakalamasının yolu, gerçekliğin oyunun içine alınmasıyla başlamıştır. Gerçek belge ve filmlerle neredeyse “Gazete Tiyatrosu” yapması ve seyirciyi bu yolla politize etme niyeti filmin ve projeksiyonun kullanıldığı oyunlarında yepyeni bir estetik sonuç yaratmıştır. (Şener, 1991, s.24)

“Böylece tiyatro bir hareketi canlandırma sanatı değil, olguyu bildirme sanatı oluyordu. Bu uygulama epik tiyatro kavramını getirdi. (...) Piscator'un sahnede belgeler sunarak gerçekleri kanıtlaması, “epik belgesel” türünü belirlemiş oldu”. (Şener, 1991, s.26)

Piscator oyunlarının bazı sahnelerinde, seyircisine kendi koşullanmışlıklarından kurtulmaları için güncel gerçeklikle ilgili belgeleri projeksiyon ve filmlerle sunarak, seyircinin gerçekle yüzleşmesini amaçlarken Belgesel Tiyatro' nun oluşmasını sağlamıştır. (İpşiroğlu, 1988, s.40)

1. 1. 1. PISCATOR TİYATROSUNDA PROJEKSİYON VE FİLMİN KULLANIMI

Piscator, seyircisini gözetleyen olmaktan çıkarıp tanık olarak konumlandırmak ister. Bu sebeple de projeksiyon ve film kullanımıyla seyircisine kanıt belge göstermektedir. Seyirci kendisinden saklanmış olan ya da görmeye alışık olmadığı gerçekleri, belgelere bakarak tanımaktadır. (Şener, 1991, s.261)

Gerçekliğin görüntüsel alanda gösterilmesi 20. yüzyıl başındaki alımlayıcılar için yeni bir ilişki biçimidir. Fotoğraf ve sinema sanatının gelişmesi yeni bir algılama biçimi yaratmıştır. İnsanlar artık kendilerinden önceki insanlar gibi coğrafi olarak uzaklardaki şeyleri sözle ya da yazıyla, bir anlamda masalımsı bir anlatımın öğeleriyle değil, fotoğraf ya da filmin sunduğu gözle algılanabilen gerçekçi şekliyle algılamaya başlamışlardır. Bu da Piscator için gerçekliğin etki gücünü kuvvetlendirme olanağı yaratmakta ve görünenin arkasındaki görünmeyen gerçekleri seyircisine göstermek için projeksiyon ve film kullanmaktadır. (Kılıç, 2008, s.120)

Piscator'un Politik tiyatrosundaki toplumsal bir bilinç yaratma misyonu, toplumsal gerçeklerin gösterilmesini zorunlu kılmaktadır. Olayların tarihsel gerçeklikler içinde değerlendirilebilmesi ve rastlantısallıktan öte gerçekle olan ilişkilerinin açığa çıkartılması gerekmektedir. Politik ajitasyon için bunun gerekliliğine inanılmaktadır. Doğrudan doğruya güncel gerçekliklerin gösterilmesi de film ve projeksiyon yoluyla sağlanmaktadır. Film ve projeksiyon yoluyla güncel gerçekliğin gösterilmesi artık tiyatro sahnesiyle seyircisinin mesafesini daraltan bir üslubu var etmektedir. Hayat ile oyun arasındaki ayrım bulanıklaşmaktadır. Sunulan belgeler gerçek ile oyunun sınırlarını zaten ortadan kaldırmış olsa bile Piscator henüz hala teatral estetiğinde yanılısamacı biçimi korumaktadır. (Şener, 1991 s.264)

Piscator, filmin ve projeksiyonun görüntüsel algısının seyirci tarafından kolay alınabilirliği ve bu yüzden de daha fazla seyirciye ulaşma şansını yakalamış olmasından ötürü film ve projeksiyon gibi teknik unsurları kullanmıştır. Bu sayede tiyatrosu kitleleşmiş, politik propagandasını daha fazla seyirciye

ulařtırabilme avantajını saęlamıřtır. Piscator iin projeksiyon ve film, sahnede zaman ve mekan sınırlarını geniřletmekte yardımcı bir aratır. Dramatik aksiyon ve gerek belge ve filmin organik bir bütn hale gelmesiyle zaman ve mekan sınırları geniřletilir. Bu da taylorizmin retimde zamanın ve mekanın rasyonelleřtirilmesi ilkesiyle dnemin ekonomik ve sosyal ruhunu oluřturmaktadır.

Piscator, oyunlarındaki projeksiyon ve film kullanımında montaj teknięinden yararlanarak hız ile etkileycilięin provokatif sonucu zerinde durmaktadır. Gereklerin film ve projeksiyon yoluyla gsterilmesinin yarattıęı hız ile etkileycilik, henz sinemayla yeni tanıřmıř olan seyirci zerinde řok etkisi yaratılmasına neden olmaktadır. Piscator, projeksiyon ve filmin yardımıyla sahnede eřzamanlılıęı da kullanmaktadır. Diyebiliriz ki, ftristlerin montaj ve eřzamanlılık ilkesi, Piscator tiyatrosunda projeksiyon ve film kullanım biimini doęrudan etkilemiřtir. Hauser, “eřzamanlılık” bysnn keřfiyle insanın bir yandan ok farklı, birbiriyle ilintisiz birok řeyin birden aynı anda karřısında kaldıęını sylemekte ve bunu, modern teknikle gnmz insanının farkına vardıęı bir evrensellik olarak tanımlamaktadır. (Hauser, 1995, s.416)

Bu durum yeni zaman kavramının ve modern sanatın, yařamı tanıtmasındaki hařinlięin gerek kaynaęını oluřturmaktadır. Gereklięin modernizmin hız ile etkileycilik ilkesiyle seyirci zerinde yarattıęı bu provokatif sonutan bařka olarak Piscator iin bir de estetik olarak ortaya ıkan sonu vardır. O da oyunun kazandıęı canlılık ve temponun ayakta tutulmasıdır. Yzyıl bařında ftrist performansıların sahneye aldıkları projeksiyon, Piscator Tiyatrosu’nda belgesel filmle beraber politik tiyatronun hizmetine alınmak zere kullanılmıřtır. Bylece Piscator, grnenin altındaki grnmeyen gerekleri, gerek belgeler yardımıyla gstermiř, belgesel tiyatronun kurucusu olmuřtur. Yarattıęı epik biim ve politik tavrıyla Brecht gibi ok nemli tiyatro adamlarını etkilemiřtir. Brecht’in de sahnelemelerinde film ve projeksiyonu kullanmasıyla beraber, belgesel tiyatro, tm dnyada mevcut sosyo-politik kořullara gre, politik tiyatronun en nemli uygulama biimi olarak kullanılmıřtır.

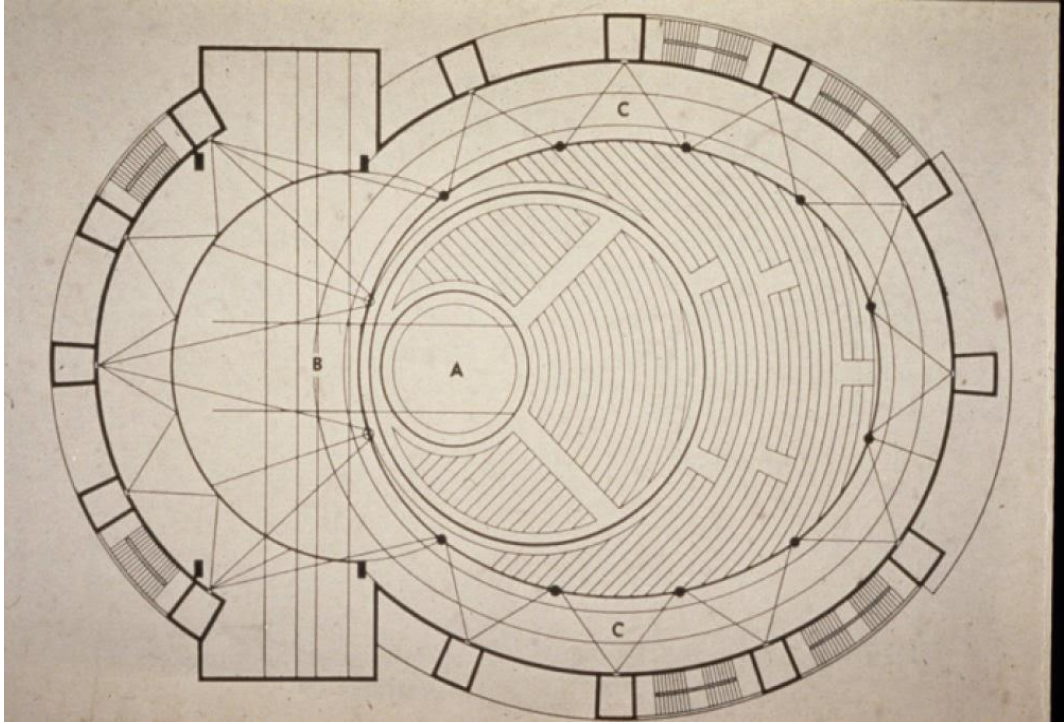
Piscator'un film ve projeksiyon araçlarıyla sahne üzerinde yarattığı tiyatro biçimi, tiyatroya politik bir kimlik kazandırmıştır. Piscator'un gerçekliği tiyatronun içine alarak hayatı değiştirmeye dair bir yönelimde bulunması, onun sanatının niteliğini belirlemiştir. Piscator, gerçek hayatın koşullarını değiştirmek amacıyla tiyatro yapmıştır. Onun tiyatrosu, izleyicinin duygularına seslenmekle kalmamış, aynı zamanda onu yaşadığı gerçeklerle hesaplaşmaya, tavır almaya, kısaca düşünmeye zorlamıştır. (İpşiroğlu, 1988, s.38)

Piscator örneğinden hareketle, sanatın, film ve projeksiyon gibi araçlarla gerçeği kendi malzemesi olarak kullanıp hayat gerçeğini değiştirmeye dair olan bu politik ve ideolojik bakış açısının, sanatın estetik değerini ne ölçüde etkilediği de önemli bir başka konudur. Fotoğraf ve film gibi teknik unsurlar sanatı “şimdi ve burada”nın aurasından uzaklaştırmıştır. Piscator'un projeksiyon ve film kullanımıyla gerçekleştirdiği oyunlarında ise görsel alandaki gerçek belgelerin çoğaltılabilirliği ya da yeniden üretilebilir olmaları, aynı esnada dramatik aksiyonla ilişkili bir yapı oluşturma yolunda olduğu için belki “biriciklik” niteliğini kaybetmiş olsa da henüz aurasını korumaktadır.

Piscator'un tiyatrosu, oyunlarının içeriksel olarak sahip olduğu politik anlam ve gerçeklikle kurduğu ilişki şeklinin, biçimsel olarak dönemin son derece yeni sayılan film ve projeksiyon araçlarının yardımıyla sahneye taşınarak yeni bir estetik sonuç yarattığı görülmektedir. Piscator'un filmi ve projeksiyonu esasen seyirciyi en hızlı ve etkili yoldan harekete geçirme niyetiyle kullanmasının bir sonucu olarak, oyunlarının estetik değerinin önemi geri planda kalmamıştır. Piscator, seyirciyi ancak estetik niteliği yüksek bir tiyatroyla etkilemenin gerçekleşebileceğine inandığı için ideolojiyi, sanatın estetik değerinin önüne koymamış, iki durumun ancak bir arada sahnede görülmesiyle gerçek hayata müdahale edebileceğine inanmıştır. Bu sebeple diyebiliriz ki, Piscator tiyatrosu politik içeriği film ve projeksiyon gibi teknik araçlar yardımıyla estetize ederken kendi tarihsel dönemi açısından tiyatro disiplini içinde yeni biçimsel bir estetik yaratıyı da oluşturmuştur. Piscator'un film ve projeksiyon araçları yardımıyla gerçekleştirdiği gerçekliği ve sanatı bütünleştirme çabası, kendi tarihsel döneminde son derece yeni ve önemli bir ideolojik ve estetik tutumu yaratmıştır. Ancak oyunlardaki gerçekliği gösterme çabası, illüzyon yaratan bir sahnelemeyle

gerçekleşmiştir. Oyunlarındaki tüm yeni teknik araçların kullanımına rağmen, geleneksel sahneleme anlayışının ötesinde bir estetik önerme mevcut değildir. Zehra İpşiroğlu, Brecht'in Piscator'u bu konuda eleştirdiğini ve Piscator tiyatrosunun, tiyatrodaki diğer deneysel akımlar gibi teknik araç ve gereçlere aşırı ağırlık vererek, bir tür yanılısamaya saplandığını belirttiğini aktarmaktadır. (İpşiroğlu, 1988, s.87)

“Piscator, gerçekliği, film ve projeksiyon araçlarıyla, politik bir tutum bağlamında teatral illüzyonu yaratan ve koruyan bir estetik bütünlük içinde sahnelemiştir. Kullandığı tüm teknik yenilikler seyircisini etkilemek üzerinedir. Ama bu bir anlamda yanılısamacı tiyatronun uzantısı gibi görünen, büyüleyen, uyarıcı, heyecan yaratan bir etkidir.” (İpşiroğlu, 1988, s.92)



Şekil 1: Walter Gropius'un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927

Film dışında ses kaydı, makale, gazete kúpürleri, mahkeme kararları gibi farklı araçları da oyunlarına dahil eden ve büyük bir başarı kazanan Piscator, kuşkusuz ki farklı anlatım teknikleriyle seyircilerin ve sanat camiasının gönlüne taht kurmuştur. Yeni ve oldukça değişik bir anlatım biçimi geliştiren Piscator, bu sahneleme biçiminin ifade gücünü kullanarak özellikle eleştirilerini ve iletmek istediği mesajlarını net bir şekilde iletmıştır.

1. 2. BAUHAUS SAHNESİ UYGULAMALARI

1. 2. 1. BAUHAUS'A HAYAT VEREN WALTER GROPIUS

Aile büyükleri arasında 19. yüzyılın seçkin mimarları bulunan Walter Gropius, 18 Mayıs 1883 tarihinde Berlin'de doğmuş, soylu Schinkel geleneği içinde bir mimar olmak üzere Berlin'de eğitim görmüştür. Dedesi Carl Wilhelm Gropius Berlin Akademisi üyesi bir mimar ve ressamdı ve Schinkel'in yakın arkadaşıydı. Büyük amcası Martin Gropius ise Berlin Zanaat Müzesi'nin tasarımcısıydı ve Berlin Zanaat Okulu'nun bir dönem yöneticiliğini yapmıştı. Babası da mimar olan Gropius'un ailesine ait Gropius Kardeşler adlı bir de atölyeleri bulunmaktaydı. 1907-1908 yıllarında dönemin önemli mimarlarından Behrens'in başasistanı olmuş ve 1909'dan itibaren Adolf Meyer'le birlikte kendi işini kurmuştur. (Alpar, 2006, s.1)

Gropius'un meslek yaşamı Birinci Dünya Savaşı nedeniyle bir süre kesintiye uğrar. Savaştan sonra birçok başka sanatçı gibi Gropius da eski toplumsal düzeni endüstriyel tasarım ve konut yapımı konusunda modern ihtiyaçlara duyarlı ve toplumsal olarak daha ilerici bir düzenle değiştirmeye çalışan devrimci gruplara katılmıştır. 1919'da, Sachsen-Weimar Grandükü tarafından kurulmuş, Weimar'daki Sanat ve Zanaat Okulu'nun yönetimine davet edilen Gropius, bunu Weimar Güzel Sanatlar Akademisi'yle birleştirerek Bauhaus adını verdiği bir tasarım enstitüsü kurar. Öğretim programını temel tasarım ilkelerini vurgulayacak şekilde yeniden düzenler. Hedeflerini çok sayıda manifesto ve yayınla açıklayan Gropius, 1919 tarihli Bauhaus manifestosunda şöyle yazmıştır:

“Tüm görsel sanatların nihai amacı bütün bir yapıdır. Birlikte mimari, heykel ve resim sanatını tek bir birlik içinde kucaklayacak ve bir gün bir milyon işçinin ellerinde yeni bir inancın kristal simgesi gibi göğe doğru yükselecek geleceğin yeni strüktürünü arzulayalım, tasarlayalım ve yaratalım.” (Alpar, 2006, s.3)

1919'da kurulan Bauhaus o dönemde bu görüşlerle yola çıkan tek hareket olmamakla birlikte, geçirdiği evrimlerle modern harekete damgasını vurmuştur.

1. 2. 2. BAUHAUS TİYATRO OKULU

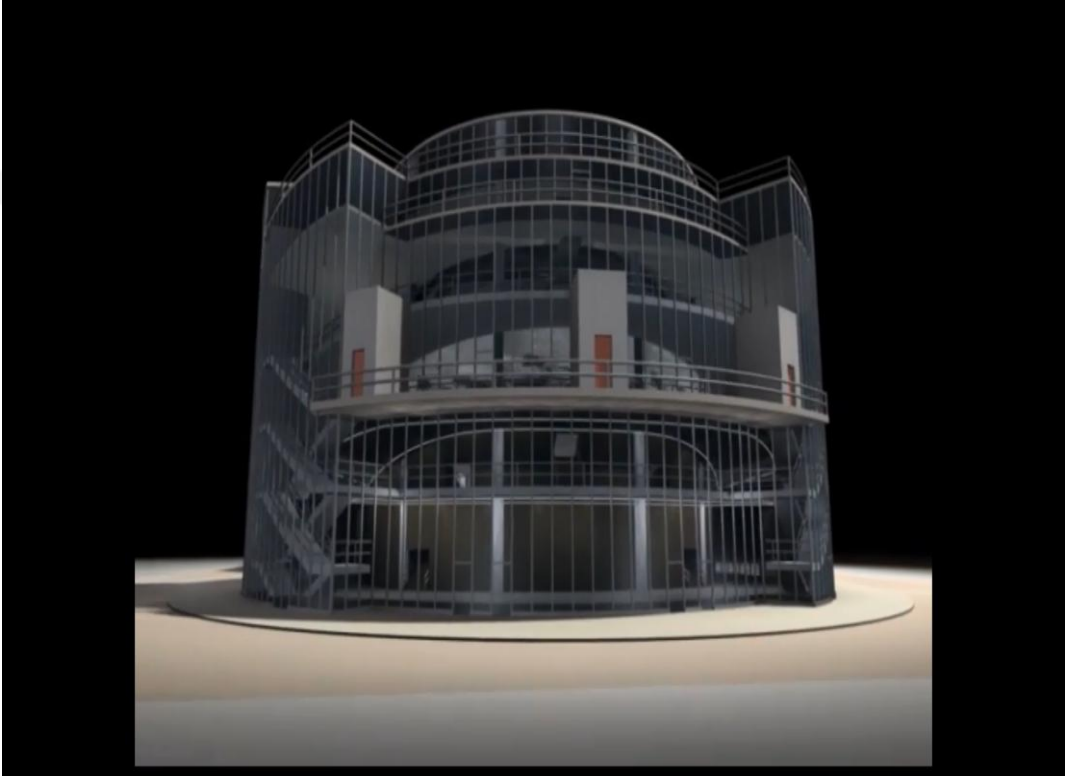
Bauhaus, Almanya’da uygulamalı sanat eğitiminde, 1898’de Karl Schmidt’in kurduğu “Dresdner Werkstätten”le başlayan, 1903’te Hans Poelzig ve Peter Behrens’in Breslau ve Düsseldorf’daki uygulamalı sanat okullarının yöneticiliğine getirilmeleriyle devam eden, 1906’da Belçikalı mimar Henry Van de Velde’nin yönetiminde Weimar’da kurulan “Büyük Dükalık Uygulamalı Sanat Okulu” ile son bulan, uzun bir süreye yayılmış reform hareketinin sonucu olarak ortaya çıkmış bir tiyatro okuludur.

Bauhaus’un kurulduğu dönem, tüm dünyada bilimsel çalışmaların yapıldığı, fizik alanında büyük devrimlerin gerçekleştirildiği, kinetik yasalarının gündeme geldiği, insan davranışlarının büyüteç altında incelemeye alındığı, renklerin duyar üzerindeki etkilerinin ortaya konduğu bir dönemdir. Bu dönemde ortaya çıkan düşüncelerin, ürünlerin ancak bilimsel araştırmalara dayanarak kabul edilmesi anlayışı, modern insanın en önemli erdemlerinden biri sayılır. Bauhaus insanı da yaşam tarzından, giyimine, sosyal ilişkilerinden, fiziksel zindeliğine kadar modern bir insandır. Geçmişle ilişkisini kesin ve bilinçli bir biçimde kesen Bauhaus, hafızası olmayan ve kendi özünü bulmayı amaçlayan bir bedeni ele alır. Geçmişin tüm bezemelerinden arınmayı ilke edinen Bauhaus’un saf geometrik formlara dönüşü de bu şekilde açıklanabilir. Teknolojik saflık ve sade görünümü sağlamak amacıyla kendi binaları inşa edilirken konfor ikinci planda kalmıştır.

1919’da “Büyük Dükalık” Uygulamalı Sanat Okulu’nun başına Walter Gropius’un getirilmesi ve onun okulun adını “Staatliches Bauhaus” olarak değiştirmesi ile kurulan okulda devlet desteği de söz konusudur. Dönemin avantgarde (öncü) sanatçıları eğitmen olarak görevlendirilirler. Akademik kadrosunda birçok ressam bulunan Bauhaus okulunda, kendi mezunları olan “genç ustalar” olarak adlandırılan eğitmenlerde görev almıştır. (Alpar, 2006, s.5)

Walter Gropius Bauhaus’u kurarken “yeni bir mimar kuşağı” oluşturmak istemiş, ancak ressamlar ve heykeltıraşlarla çalışmıştır. Lyonel Feininger, Johannes Itten ve Gerhard Marcks 1919’da, Georg Muche, Paul Klee ve Oskar

Schlemmer 1920’de okula katılmışlardır. Bu ressamın ortak noktaları ise Sturm hareketine olan bağılıklarıdır. Itten’in ilk soyut tabloları 1916’da Berlin’de Sturm’un galerisindeki sergide yer almış, Schlemmer de 1920 yazında aynı galeride sergi açmıştır. Muche 1914’ten itibaren bu galeride çalışmış, Paul Klee ise 1915’te sergisini açmış, 1916-17’de ise “Der Sturm” okulunda ders vermiştir. (Alpar, 2006, s.6)



Şekil 2: Walter Gropius’un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927

Gropius, mimar Bruno Taut ile birlikte “Arbeitsrat für Kunst”ın (Sanat Çalışmaları Komisyonu) bildirme programını kaleme almış, bu bildirmede sanatçının toplumdaki yeri, halkla olan ilişkileri ve güzel sanatlar ile endüstri sanatları arasındaki ilişkiler gibi sorular ortaya konmuştur. Bildirgenin bu sorulara getirdiği cevaplar arasında en başlıcası olan sanatçının adsızlığının gerekliliği, sanat ve halkın en yakın kaynaşması için mutlak koşul olarak görülmüştür. (Duyan, 2012, s.86)



Şekil 3: Walter Gropius'un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927

1914'lerde başlayan yabancı karşıtı hareketler sonucu görevinden alınan Weimar Zanaat Okulu kurucusu ve yöneticisi Henry van de Velde, yerine atanmak üzere Hermann Obrist ve August Endell'in yanı sıra o yıllarda mimarlık ve tasarım alanındaki görüş ve uygulamalarıyla dikkatleri çeken Walter Gropius'u önermiştir. Bunun üzerine Gropius, 1916'da daha askerken, Saksonya Grandüklüğü Devlet Bakanlığı'na endüstri, ticaret ve zanaat alanında sanatsal danışmanlık hizmeti verecek bir eğitim kurumu kurulması önerisini sunmuştur. Önce dikkate alınmayan bu öneri, Weimar Güzel Sanatlar Akademisi müdürü Fritz Mackensen'in kurmayı düşündüğü mimarlık bölümünün yöneticiliğine Gropius'u getirmek istemesiyle amacına ulaşmış sayılır. Ancak Gropius, akademizm izleri taşıyan bu kurumun amaçlarını uygulama için doğru yer olmadığını düşünmeye başlar. 1910'larda hazırladığı toplu üretime bağlı yapı, konut elemanları endüstrisi fikri, onun bir uygulama ortamı aradığını belli etmiştir. Savaş sona erdikten sonra, 1919'da diplomatik bağlantıları ve Berlin Müzesi Müdürü Wilhelm von Bode'nin referansı ile yetkilileri sanat eğitiminde modern fikirler doğrultusunda yeni bir kurum kurulması için ikna eder. Savaş sırasında kapatılan Zanaat Okulu ile Akademinin birleşmesi sonucu 20 Mart 1919'da "Staatliches Bauhaus" resmen kurulur ve Walter Gropius Bauhaus'un yöneticiliğine atanır. (Alpar S. , 2006, s.7)



Şekil 4: Walter Gropius'un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927



Şekil 5: Walter Gropius'un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927

Gropius'un başa gelir gelmez uyguladığı program eski öğretim üyelerini epey şaşırtmış, kısa süre içinde görüş ayrılıkları ve kuşak çatışmaları doğmuş ve bu farklılaşma sonucu eski akademili profesörler ayrılarak 1921'de kendi akademilerini kurmuşlardır. Bu tavır Weimar halkının belli bir kesimi için de geçerli olmuş, tutucu çevreler Bauhaus'a şüphe ile bakmışlar ve onu "anarşistlikle" suçlamışlardır. Weimar halkı Bauhaus öğrencilerinin davranışlarını "bohem" bularak, rahatsız olmuşlardır. (Alpar S. , 2006, s.7)

1. 2. 3. GROPIUS'UN TİYATROSUNDA KULLANILAN SİNEMA TEKNOLOJİSİ VE DİĞER YENİLİKLER

Endüstrinin yaşamı ne boyutta etkilediği bilinen bir gerçektir. Tüm sanat dalları gibi tiyatro sanatı da bu gelişmelere paralel olarak ilerlemiştir. "Sahne dekoru" kavramı Adolphe Appia ve Gordon Craig gibi Sembolistler sayesinde tiyatroya girmiş, dekorun salt doğa görüntüsünden oluşan fon resimleri olmasına son verilerek hayal gücünü ve duyuları uyarmayı amaçlayan üç boyutlu görünüme kavuşması sağlanmıştır. (Candan, 1994, s.84)

Tiyatro mimarisi ve sahne tasarımı alanında yenilikçi öncü denemelerde bulunmuş, daha çok dışavurumcu akıma bağlı sanatçılar topluluğu ve etkinlikleri olarak görülen "Bauhaus Tiyatrosu" 1921'de kurulmuştur. Sahnenin kendisini bir anlatım aracı haline getiren ve yeni anlatım biçimlerine olanak tanıyan bir mimarlık tekniğini tiyatrodaki kullanan Bauhaus, sahneyi "ses, ışık, uzay, biçim ve devinimin etkin yoğunlaşması" olarak tanımlamıştır.



Şekil 6: Walter Gropius'un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927

Aralık 1922'de yayınlanan ilk tiyatro broşüründe Walter Gropius, "Bauhaus Tiyatrosunun Çalışması" başlıklı yazısında tiyatro ile ilgili düşüncelerini açıklamıştır. Gropius'a göre tiyatro, duyular üstü bir düşüncenin, duyuların algılayacağı bir biçime dönüştürülmesini sağlar. Dinleyicinin ve izleyicinin ruhu üzerindeki etkisinin gücü, duyularla algılanabilir bir biçim olarak söze, sese ve mekâna dönüştürülmesindeki başarıya bağlıdır. Tiyatro yapısında aranacak koşulları belirleyen düşünceleri yönlendiren ancak oyunculuk edimi ve onun mekânla olan ilişkileridir; yazınsal metnin ve müziksel çalışmanın bu yönlendirmede bir rolü yoktur. (Candan, 1994, s.131)

Bauhaus'un tiyatro sanatına getirdiği yeniliklerin başında, çeşitli anlatım biçimlerini üstün bir teknikle birleştiren, yeni bir tiyatro mimarisi kavramı gelir. 1919'da Weimar'da Bauhaus'u kuran Walter Gropius, Erwin Piscator için hazırladığı "Total Tiyatro" yapısı anlayışıyla tarihteki bütün tiyatro yapılarının bir bileşimini oluşturmuştur. Ancak Nasyonal Sosyalistlerin iktidara gelmesi sonucu gerçekleştirme imkanı bulamayan bu tasarım, Volta Kongresi'nde sunulan bir bildiriye öteye geçememiştir. (Nutku, 1985, s.121)

1. 3. BERTOLT BRECHT TİYATROSUNDA PROJEKSİYON UYGULAMALARI

1. 3. 1. BERTOLT BRECHT

Çağdaş tiyatronun önde gelen ismi olan Bertolt Brecht, yalnızca 20. yüzyılın değil 21.yüzyıla da ışık tutacak kapsamda kültür tarihinin önemli bir yol göstericisi olacaktır. Brecht'in bu güne değin yayınlanmış olan oyun, şiir, hikaye, düzyazı, deneme, inceleme, eleştiri ve kuramsal yazıları 10.000 sayfaya yakın, yirmi iki ciltlik yer tutan zengin bir bilgi hazinesidir.

“Eleştirel toplumcu gerçekçi tiyatro olarak epik tiyatroyu kuramsal ve uygulamalı olarak temellendirmiş olan B. Brecht, asıl olarak Meyerhold ve Piscator deneyimlerini özümseyerek, yepyeni bir tiyatro deneyiminin ufuklarını açmıştır. Aristotelesçi olmayan tiyatro ve dramaturgi anlayışını temellendirmiş, kurumsallaştırmış ve yöntemleştirmiş olan Brecht, bu bağlamda, öğretisel oyun kavramını getirdiği kadar, epik sahneleme, epik sahne tasarımı, epik müzik ve epik dramaturginin ilkelerini de koymuş; epik tiyatro ile Aristotelesçi tiyatro arasındaki karşıtları kuramsal olarak gerçekleştirmiş, sahneyi değiştirebilirliğinin ortamı olarak almıştır.” (Nutku, 2007, s.416)

Bertolt Brecht (Eugen Bertolt Friedrich Brecht) 10 şubat 1889 14 ağustos 1956 tarihleri arasında yaşamış epik diyalektik tiyatro kuramının kurucusu, 32 oyun ve 6 uyarlama ile bu kuramı uygulayan ve yetkinleştiren Alman tiyatro adamıdır. Brecht'ten sadece bir tiyatro kuramcısı olarak bahsetmek doğru olmaz. Brecht kuramsal yazılarını ve uygulamada getirdiği yeniliklerini oyunlarıla desteklemiştir. Tiyatro anlayışı oyunlarıla paralel bir gelişim gösterir. Bu yüzden Brecht'i ve tiyatro anlayışını incelerken öncelikle onun hangi dönemlerde nasıl oyunlar yazdığını araştırmalıyız. Oyunlarındaki arayışları üzerinden Brecht'i dönemselleştirmek istersek, Brechtien bir tiyatronun gelişimi şöyle aşamalandırılabilir:

- 1- Gençlik yılları, ilk yazılar, ilk oyunlar, ilk girişimler (1898-1930)
- 2- Didaktik oyunlar ve ilk sürgün yılları (1930-1938)

3- Büyük oyunlar, Amerika sürgünü, sürgünden dönüş ve Berliner Ensemble'nin kuruluşu (1938-1956)

1925'lerde politik tiyatronun kurucusu Piscator ile ilişkileri gelişir. Kadrosunda Dramaturg olarak çalışır. Piscator'un kullandığı anlatımcı öykücü yöntem içerisinde, olaylar dizisi üzerine bilgi veren ya da politik sloganlar içeren film projeksiyonları, fotoğraflar, çizelgeler ve afişlerin yanı sıra, simultan olarak çeşitli olay yerlerini gösteren büyük ve hareketli dekorları da bünyesinde barındırmaktadır. Brecht, elektrikleme dediği tüm bu mekanik donatımdan hoşlanmıştı ama tüm bu gerçekler Piscator'da büyük ölçüde bilgi sunumundan öteye gitmiyordu. Brecht'e göre ise, bu epik gerçekler felsefi bir duruma – yabancılaştırmaya hizmet etmeli, onun buyruğuna girmeliydi. Piscator proleter seyircisinin inançlarını pekiştirmeye çalışıyordu. Oysa Brecht, seyircisinin inançlarını değiştirmeyi hedeflemişti. (Nutku, 2007, s.73)

Brecht, günlük yaşamımızda son derece alıştığımızdan dolayı dikkat etmediğimiz olayları, aksiyonları, ilişkileri yabancılaştırarak, yabancılaştırma kuramını geliştirir. "ADAM ADAMDIR" adlı ilk Marksist oyununu yazar. Oyun hamal Galy Gay'in bir gece içerisinde nasıl emperyalist bir askere dönüştüğünü anlatır. Oyunun teması olan bireyin söndürülmesi, yok edilmesi, kitlenin bir parçası haline gelmesi, yaklaşan Hitler dönemine dair bir eleştiridir adeta. "ADAM ADAMDIR" bir tezin doğrulanmasını amaçlayan öğretici bir oyundur. Burada Brecht'in, "ADAM ADAMDIR" yoluyla ele aldığı tez bir insanın sistem tarafından bambaşka bir insan haline getirilebilir olduğu ve bireyin, yığın bir parçası haline gelebileceği düşüncesidir.

Bu oyundan sonra Brecht'in epik tiyatro düşüncesi yavaş yavaş belirlenmeye başlar. Piscator tiyatrosuyla en ciddi deneyimi ve sonrasında yol ayrılıklarının olduğu "ASLAN ASKER SVAYK" prodüksiyonuna başlarlar. Bu oyunla fabrikalarda kullanılan yürüyen şeridi sahnede kullanılır duruma getirir. Bu yürüyen şerit Svayk'ın bir yerden bir yere gitmesine yaramaktadır. Bu şeridin arkasında da Georg Grosz'un karikatürleri yer almakta böylece hem yer hem de zaman geçişleri belirtilmiş olmaktadır.

Ancak bu tiyatrodaki tiyatro anlayışının tiyatronun önünü açma işlevini gerçekleştiremediğini fark eder. Piscator doğrudan politikanın hizmetine girmiştir, Brecht, propaganda amacına yönelmiş tiyatronun çağın tiyatrosu olamayacağını düşünür. (Hitler'in başa geçtiği dönemde bu görüşünden bir süreliğine vazgeçmek durumunda kalacaktır.) Brecht hem öğreticilik hem de eğlendirme misyonlarını birarada gerçekleştirebilecek yeni bir estetik anlayışı ve yeni bir tiyatro oluşturulması gerektiğini söyler. Önerdiği ilk biçim montaj tekniğidir. Bu teknik, öğretici öğeler ile eğlendirici öğelerin çatışması türü bir yapı içerir. Bu teknik ile yazılmış ilk oyun "3 KURUŞLUK OPERA" dır. "3 KURUŞLUK OPERA" dan sonra yazdığı "MAHAGONNY KENTİNİN YÜKSELİŞİ" adlı oyununda montaj tekniği daha etkin bir şekilde kullanılmıştır. Brecht, bu oyunlarda müziği bir yabancılaştırma ögesi olarak kullanırken epik müzik kavramından bahsetmektedir. Bu iki oyundan sonra Brecht'in arayışları farklılaşacaktır. Buraya kadar olan ilkel bir epik tiyatronun gelişimidir. Şimdilik Brecht'in hanesinde sadece özdeşleşme yerine yabancılaştırma tekniği sloganı vardır. Bu teknik oyun yazılımındaki bütün değişikliklerin anahtarıdır. Sahnelemede ise, ışıkların dekor değişikliklerinin gizlenmemesi, sahne başlıklarının kullanılması, müziğin yadırgatıcı etkisi gibi buluşlar yabancılaştırmaya hizmet etmektedir. Diğer dönemlerinde bu tanımlar değişmeye başlamıştır. (Nutku, 2007, s.254)

Nazi iktidarı altındaki dönem, Almanya'da tüm devrimci çevreler üzerinde baskıların arttığı yoğun bir ırksal ve siyasal temizleme hareketinin yürütüldüğü bir dönemdir. 1933 deki parlamento yangınından hemen sonra Brecht ailesi ve birkaç arkadaşıyla birlikte Almanya'dan ayrılmak zorunda kalır. 2. dünya savaşı boyunca çeşitli ülkelerde dolaşır. 1949 da Almanya'ya dönen Brecht, Doğu Berlin'e yerleşir ve eşi Helena Weigel ile birlikte sosyalist yönetimin finanse ettiği kendi tiyatrosunu kurar. Açılış "Bay Puntilla ile Uşağı Matti" ile gerçekleşir. Berliner Ensemble, sırasıyla "Ana", Shakespeare'den "Coriloanus", "Kafkas Tebeşir Dairesi", "Cesaret Ana" oyunlarını sergiler ve turnelere çıkar. 14 ağustos 1956'da hem iki yeni oyun projesi hem de İngiltere turnesi için "Cesaret Ana" reproduksiyonu üzerinde çalışırken, bir kalp krizi geçirir ve ölür.

1. 3. 2. EPİK TİYATRO

Brecht tiyatronun tanımını şöyle yapmaktadır;

“Tiyatro insanlar arasında geçip dünden bugüne aktarılmış ya da kafada tasarlanmış olayların canlı görüntüleriyle yansıtılması ve bunun eğlence amacına yönelik gerçekleştirilmesidir.” (Nutku, 2007, s.416)

Bu tanımda epik tiyatronun temelini oluşturan 3 önemli faktör öne çıkmaktadır. Bunlardan birincisi tiyatronun konusunu toplumsal yaşamdan almasıdır. Tiyatro toplumun önemli gerçeklerini, işsizlik, açlık, ekonomik çöküntü, savaş gibi sorunlarını ele almalıdır. Siyasal bir yapıya sahip olmasına rağmen seyirciye siyasi bir görüşü benimsetmeyi hedeflemez. Brecht’in vurguladığı diğer bir önemli nokta ise tiyatrodaki tarihselleştirmedir. Tiyatro dünden bugüne aktarılan olayları bugünün koşullarında tarihsel süreciyle birlikte inceler. Sahne üzerindeki olay ve kişiler tarihseldir yani kalıcılıktan uzaktır ve değişmektedir. Brecht’in tiyatro tanımında vurguladığı son nokta ise tiyatronun eğlendirme işlevidir. Brecht, tiyatronun bir gösteri sanatı olduğunu ve ne anlatırsa anlatsın ilk başta izlenebilir olmayı hedeflemesi gerektiğini söyler. Bu yüzden sahne bir ahlak panayırına dönüştürülmemeli tiyatro öğreticilik ve eğlendirme işlevlerini bir arada gerçekleştirebilmelidir. Brecht epik tiyatronun ahlak dersi vermek gibi bir çabası olmadığını söyler. Epik tiyatro kalıplaşmış değer yargılarını ezberletmeye çalışmaz. Çalışma alanı insan ve insan ilişkileridir. Öncelikle seyircinin, insanın değişebileceğini ve çevresini değiştirebileceğini fark etmesini ister. Bunun yolunun da dünyaya eleştirel gözle bakmaktan geçtiğini söyler. Bilim çağının insanlarına hitap eden tiyatro bilim çağının tiyatrosu olmalıdır. Yani eleştiren, araştıran ve değiştiren bir tiyatro olmalıdır. Brecht, Bunu başarabilmek için öncelikle yapılması gereken en önemli şeyin seyirciyi hipnoz durumuna sokan sahnedeki karakterle özdeşleşmesini kırmaktır der. (Nutku, 2007, s.417)

Seyircinin sahne ile özdeşleşmesi kırıldığı takdirde, yani seyirci sahnedeki karakterle ya da olayla yabancılaştığı takdirde gerçeğin yeni bir yüzünü görme fırsatına sahip olur. Bu yeni gerçek üzerine düşünmesini, onu iyice tanımasını,

kavramasını ve yeni bir bilince varmasını sağlamaya çalışır. Gerçeği tanıyan seyirci eskiyi eleştirecek ve onu bilinçli bir şekilde etkilemeye çalışacaktır. Sahne ile oyuncunun özdeşleşmesi durumunu kırmak için yabancılaştırma kavramı devreye girer.

Kelime anlamı olarak yabancılaştırma, bir nesnenin bir davranışın ya da bir olayın kendi doğal kimliğinden sıyrılarak değişik bir kimliğe büründürülmesidir. Brecht, yabancılaştırmayı anlaşılması amaçlanan olgunun alışıldık, bildik olandan soyutlanarak şaşırtıcı, beklenilmedik olana dönüştürülmesi olarak açıklar.

Yabancılaştırma birçoklarının sandığı gibi, yalnızca seyirci ile oyuncu, oyuncu ile rol arasına bir uzaklık koyma sorunu değildir. Yabancılaştırmayla anlaşılmanın üst üste yığılması, daha çok gerçek bir anlamının sağlanması amacına yöneliktir. Yani tümüyle yabancılaştırma olayı, bildiğimiz 3 adım modeline göre tezden antiteze atlayan, oradan da senteze ulaşan diyalektik bir süreçtir. Nesnelere bize yabancı değildir diye açıklar Brecht, öyleyken biz onları yarı buçuk anlarız (tez), ancak zorla bize yabancı kıldıkları zamandır ki (antitez), tümüyle kavrayabiliriz onları (sentez). Bunu Brecht, şu şekilde dile getirir:

“Bir anlama olarak yabancılaştırma (anlama-anlamama-anlama), olumsuzlanmanın olumsuzlanması. Böylece gerek deneylere yaslanan doğabilimcinin yöntemi, gerek yabancılaştırma estetiği, Marksist-Hegelist kavramlara bürünür. Bize aşına olan şey bize aşına olduğu için bilinip tanınmaz” (Nutku, 2007, s.416)

Hegel ve Marks’a göre, toplumun gelişimi de yine diyalektiğin 3 adım yasasına göre gerçekleşir. Yani yabancılaştırma herşeyden önce bir bakış açısı, politik bir estetik anlayışının ürünü sanatsal bir biçimdir.

1. 3. 3. EPİK TİYATRODA DEKOR VE PROJEKSİYON KULLANIMI

Diğer sahne araçlarında olduğu gibi dekorda ilizyondan uzaklaştırılmıştır. Bu tür dekor çalışmasında ne yaşam gerçeği olduğu gibi sahneye getirilir, ne de simgelerden yararlanılır. Oyunda rolü olmayan hiçbir şeye sahnede yer verilmez. Olabildiğince az dekor kullanılır bu sayede sahnenin sahne olduğu bir de dekorla verilir seyirciye. Sahne üzerinde tamamen simgelerle dolu bir dekora karşı çıkar Brecht. Nesnenin kendisi varken onu simgeleyen herhangi bir şeyin sahneye çıkarılmasını anlamsız bulur. Bunun yanında taşınabilirliği kolay olmayan nesnelerin de sahneye konulmasına karşı çıkar. Brecht'in dekor anlayışında bütünü olayı en iyi anlatan parçaları sahneye konur. Örneğin bir yıkıntıdan sökülmüş bir kapı toplumsal yönü içeren bir nesnedir. Kendine özgü bir yaşam öyküsü vardır. Salt insanların bir yerden içeri girişlerini tanımlamaz.

Dekorlara yalnızca oyuncuların pratik gereksinimleri düşünülerek yer verilmez. Oyunun anlamına ve birbirlerine karşı konumlarına dikkat edilir. Klasik oyunlarda ilk sahneden son sahneye kadar aynı mekan kullanılır. Oyuncuların hiçbir hareketi ilgili mekanı değiştiremez. Bu insanların dış dünyayı değiştiremeyeceği izlenimini uyandırır ki bu da epik diyalektik anlayışa tamamen terstir. Epik oyunlarda mekan değişimi vardır. Her türlü ilizyonun yasak olduğu tiyatrodaki sahne hilesi de yasaktır; dekor, seyircinin gözü önünde değiştirilir. Brecht oyunlarında projeksiyon ekranı kullanılmış, bu ekran aracılığıyla yazılar, açıklamalar, resimler yansıtmıştır.

Epik tiyatro da kostüm ve makyaj da çok önemlidir. Brecht Kurt Palm'ın kostüm anlayışını ve kostümlerini beğenir. Palm'ın kostümlerinin tümü tarihsel kostümlerdir, çağdaş kostümleri de yine tarihsel nitelik taşır. Geçmiş dönemler bakımında kostüm alanındaki deri bilgisi, içinde yaşadığı dönemde ise tipik olanı algılama gücü, Palm'a çalışmalarında kılavuzluk eder. "Kişiler arasındaki toplumsal ayrımları ortaya çıkarmak, kostümcünün üstesinden gelmesi gereken çetin bir ödevdir." der. Brecht. (Nutku, 2007, s.418)

1. 4. SKENOĞRAF JOSEPH SVOBODA TASARIMLARINDA PROJEKSİYON VE MEDYA KULLANIMI

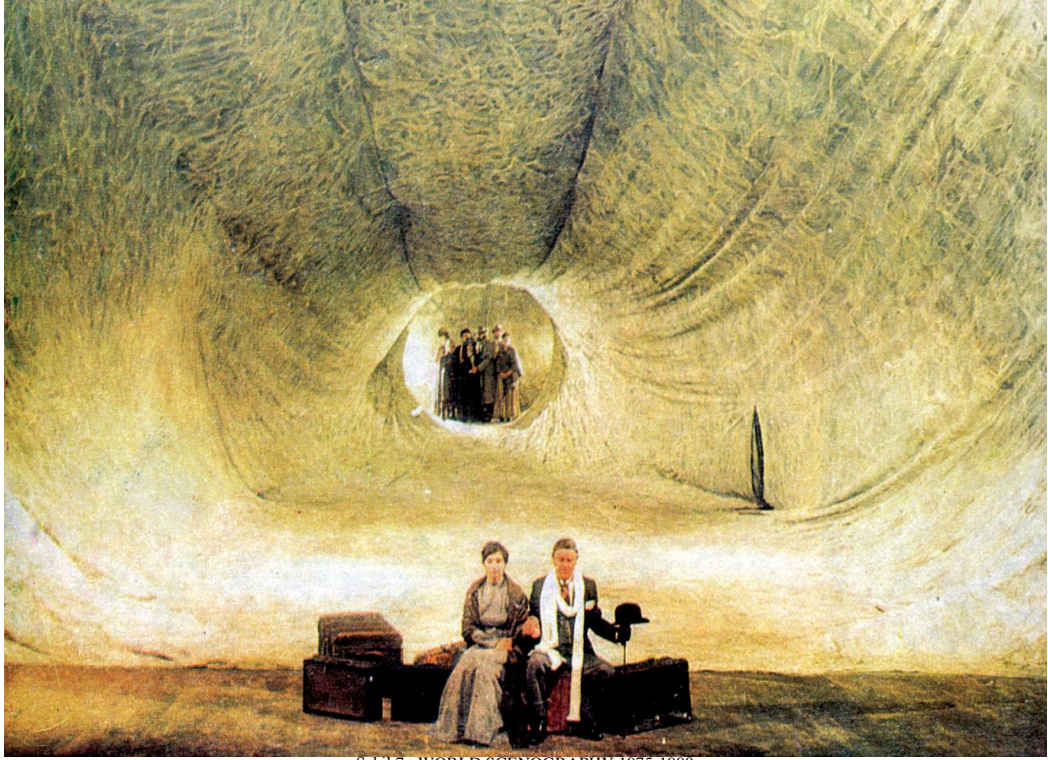
10 Mayıs 1920'de, Kaslav'da dünyaya gelen ünlü scenograf Josef Svoboda'nın amcası, Svoboda'ya, bir kukla tiyatrosu armağan ederek, Svoboda'nın, sanat hayatına ilk adımını atmasına vesile olmuştur. Zira Svoboda, bu kukla sahnesinin içine hemen yeni dekorlar ve bir ışıklandırma düzeni yapmış daha sonra yaşamının bu dönemini şöyle aktarmıştır;

"Bütün rolleri ben oynuyordum, dekoru ben değiştiriyordum ama benim asıl isteğim seyircileri ışık efektlerimle şaşırtmaktı." (Çelenk, 2006. S: 9)

Prag Konservatuvarı'nda Sahne Tasarımı ve yine Prag Uygulamalı Sanatlar Akademisi'nde mimarlık okurken mimar ve sahne tasarımcısı olarak çalışmaya başlamıştır. Daha öğrenciyken 5 Mayıs Tiyatrosu'nun, kuruluş çalışmalarına katılan Svoboda, daha sonra bu tiyatronun baş sahne tasarımcısı olmuş ve yine bu dönemde Ulusal Tiyatro'nun ve Satir Tiyatrosu'nun kimi yapımlarında yer almıştır. 1948 yılında Sahne Tasarımcısı olarak Ulusal Tiyatro'ya katılmıştır. 1951 yılında Ulusal Tiyatronun Sanat ve Teknik İşler Müdürü olan Svoboda, kafasında geliştirdiği, hem teknik personeli eğiteceği hem de yeni malzemelerle denemelere girişme fırsatı yakalayabileceği bir tiyatro laboratuvarı kurma düşüncesini gerçekleştirebileceği bir imkânâna sahip olmuştur. Burada ekibiyle birlikte konik yerine paralel beyaz ışık yayan lambalar, yansıtıcı ve yarı-geçirgen yüzeyler ve pnömomatik aynalar geliştirmiştir. Atmosferi soğuklaştırmak adına ışık perdeleri yaratma olanaklarını araştırmışlardır. Svoboda, tiyatrodaki onun için çok belirleyici bir malzeme olan ışıkla ilişkisini ise şöyle açıklamaktadır;

"Işık benim aşık olduğum bir malzeme. Işıksız bir sahne uzamı yaratmak mümkün değildir." (Çelenk, 2006. S: 10)

Svoboda ile ışık arasındaki bu tutkulu ilişki, sonrasında Svoboda'yı, "Svoboda Işıkları" diye anılacak, ramp ışıklamasını icat etmeye kadar götürmüştür. Sahnede multimedya kullanımı ile ilgili ilk çalışmaları yapanlar arasında aynı zamanda Svoboda'nın yurttaşları olan E.F.Burian ve Miroslav Kouril'dir. Kouril, aynı zamanda 1957 yılında kurulan ve sahne tasarımı üzerine farklı denemelere girişen, Prag Sahne Tasarımı Enstitüsü'nün kurucusu ve yöneticisidir. Svoboda'nın çalışmalarının temelinde bu iki tasarımcının ve bu enstitünün etkisi de azımsanamayacak ölçüdedir.



Şekil 7: WORLD SCENOGRAPHY 1975-1990

Josef Svoboda projeksiyonlarla canlı performansı bir arada kullanmıştır. Svoboda'nın sahnelemeye teknolojik gelişmelerin yansımaları konusunda iki önemli katkısı olmuştur.

1. Dekor hareketli hale getirmiştir.
2. Oyuncuların iç dünyalarıyla sahnede görünenler arasında ilişki kurmaya çalışmıştır. Bunun adına da „psiko-plastik mekan“ demiştir.

Metinlerdeki anlam ve duyguları, sahne üzerinde yarattığı farklı bir gerçeklikle ortaya çıkarmaya çalışan Svoboda, Psiko-plastik mekan yaratmasını gerçekleştirmek için kullandığı, adına da *Laterna Magika* dediği bir teknoloji kullanmıştır. Svoboda tiyatrosunda oyuncular hep, kayıtlı olan görüntülerle nasıl etkileşime geçebileceklerini düşünmüşlerdir. Oyuncular arasındaki görsel diyalogun ortaya çıkmasına önem veren yönetmen, görsel ve işitsel olanın arasındaki ilişkiyi geliştirmeye çalışmıştır.

“Svoboda, mümkün olduğu kadar seyircilerin serbest çağrışımlarından faydalanmaya çalıştı. Seyircilerin oyunu izlerkenki hislerini, dış dünyada gördükleriyle birleştirerek kendi akıllarında yaratmalarını sağlayacak tasarımlar yaptı.” (Tirben, 2018, s:23)

1958 yılında Brüksel'de yapılan EXPO adlı bir sergiye Çekoslovakya adına, dans, mim, ses ve ışık harmanı, *Laterna Magika* (Büyülü *Laterna*) adlı bir gösteri ile katılmış ve yönetmen Alfred Radok ile yaptığı bu gösteri daha sonra Svoboda'nın kuracağı o çok ünlü topluluğa da adını vermiştir. Sonraları bu farklı performans anlayışı tüm dünya tiyatrolarınca sahiplenilmiştir. 1973 yılında *Laterna Magika* Svoboda'nın Genel Sanat Yönetmenliği'nde Ulusal Tiyatro'nun bir parçası haline gelmiştir. Svoboda 1992 yılından sonra ise tiyatronun idari müdürlüğüne geçmiştir. (Çelenk, 2006. S: 11)

Sanat yaşamı boyunca Delcampe, Olivier, Dexter, Everding, Strehler, Petit ve Riber gibi ünlü yönetmenlerle çalışmıştır. 1969'da Londra Kraliyet Sanat Akademisi'nden "Onursal Doktora", 1976'da New York'ta Uluslar arası Tiyatro Ödülü, 1976'da Paris'te Sanat ve Edebiyat Nişanı, 1978-84 yılları arasında

Denison Üniversitesi ile Batı Michigan Üniversitesi'nden sanat doktoru ünvanı, 1986'da ABD'de Amerikan Tiyatro Teknolojisi Enstitüsü ödülü, 1989'da Londra'da Kraliyet Endüstri tasarımcısı ödülü, 1993'de Fransa'da Legion d'Honneur nişanı ve son olarak da Katolik Louvain-la-Neuve Üniversitesi'nden onursal doktora gibi ünvanlar ve ödüllerle taltif edilmiştir. Svoboda kendisinden sonra gelen sahne tasarımcılarını sadece yaptığı işlerle değil, Prag Uygulamalı Sanatlar Akademisi'ndeki hocalığıyla da etkilemeyi başarmıştır. Ve burada çok güçlü bir sahne tasarımcı kuşak yetiştirmiştir. Orta ve Doğu Avrupa'da güçlü bir sahne tasarımı geleneğinin yerleşmesine öncülük etmiştir. Bunun yanında dünyanın dört bir yanında üniversitelerde ve enstitülerde dersler ve seminerler vermiş, öldüğünde ise Prag'da bütün yapmak istediklerini gerçekleştirecek ve belki de bütün deneyimlerinin bir toplamı olacak bir tiyatro binası yapmak fikri, gerçekleştiremediği tek hayal olarak kalmıştır. (Çelenk, 2006. S: 12)

"Sahne tasarımcısı" yerine, "skenograf" olarak anılmak isteyen Svoboda'ya göre, "Sahne Tasarımcısı" nitelemesi, skenografi, oyuna katkı olarak sadece birkaç hoş çizim yaparak gerisini yönetmene bırakmaya indirgemektedir. Svoboda'ya göre skenograf'ın sadece ışıkla bile oyuna katkısı aksiyon süresince, değişen ilişkileri, duyguları, durumları, yansıtabilir ve hatta dinamik bir dekor ile daha da ötesine geçebilirdi.





Şekil 8: WORLD SCENOGRAPHY 1975-1990

Ölümünün hemen ardından BBC News Online'a bir açıklama yapan yakın çalışma arkadaşı Miloslav Hermanek şöyle diyordu;

"Svoboda tiyatro mekanına bir ressam gibi değil, buranın kinetik devingenliğinin tamamen farkında olan bir mimar gibi bakıyordu." (Çetişli, 2003. S: 12)

Svoboda, Laterna Magika'da yaptığı, Grafitti adlı gösteride, oyuncularını saran bir "fiili uzaysal gerçeklik" yaratmak adına, üzerinde gösterilen resimlerin tavana yansıtıldığı ve sahneyi tamamen kaplayan bir ayna kullanmıştı. 1972'de Metropolitan Operası'nda yaptığı ve orkestrayı Bernstein'ın yönettiği Karmen'in final sahnesinde tüy halılarla bembeyaz tasarladığı sahneye Karmen bembeyaz giysilerle çıkmış ve vurulduğunda kan akmamış sadece elindeki kırmızı gül yere düşmüştü. Svoboda'nın, New York Metropolitan Operası'nda, Londra'da Covent

Garden'da ve Milano'da Scala Operası'ndaki yapımları, özellikle çok yenilikçi ışık kullanımlarıyla öne çıktığı gösterilerdendir. (Çelenk, 2006. S:13)

Svoboda 1960'lardaki Çek Yeni Dalga sinemacılarından Milos Forman'la da çalışmış ve onun Oscar ödüllü filmi Amadeus'un içindeki tiyatro sahnelerini de tasarlamıştır. Laurence Olivier'nin National Theatre adına Old Vic'te yaptığı Ostrovski'nin Fırtına'sının sahne tasarımını da yapan Svoboda, bu yapımın bir hayal kırıklığı yaratmasından hemen sonra yine Laurence Olivier'nin Üç Kız Kardeş yapımında müthiş bir tasarımla İngiltere'deki kötü imajını silmiştir. Svoboda'nın kendi adıyla anılan ramp ışıklaması ve ışıklamaya getirdiği yenilikler dışında, asıl ünü kinetik bir sahne yaratma adına sahnede ufuksal, yatay ya da dikey hareket edebilen aynalar, platformlar, merdivenler ve geçirgen yüzeyler yaratmasıdır. Bunun yanında sahnedeki eylemi üzerine yansıtmak adına Polyekran dediği bir teknik geliştirmiş ve bu teknikte plastik, tül, ayna, ve ağ gibi malzemeler kullanarak farklı ekranlar yaratmıştır. (Çelenk, 2006. S:13)



İKİNCİ BÖLÜM

2. ÇAĞDAŞ TİYATRO OYUNLARINDA SİNEMA TEKNOLOJİSİ

Günümüzde yeni arayışlar içerisinde olan ve avangart reji anlayışı fikrine sıcak bakan tiyatro grupları gitgide çoğalmaktadır. Green box Tiyatro, Video art, projeksiyon uygulamaları ve sinema görüntüsü destekli eş zamanlı sahne içeren tiyatro oyunları bunlara birer örnek teşkil etmektedir.

2. 1. GREEN BOX TİYATRO

2. 1. 1. GREEN BOX NEDİR VE NEDEN KULLANILIR?

Basit şekliyle aslında chroma key (kilit renk) denen bir çekim hilesi yönteminin en çok tercih edilen uygulamasıdır. İki farklı görüntüyü birbirinin üstüne oturtmaya yarar. Böylece imkânsız, pahalı veya tehlikeli sahneleri kolayca çekme lüksünü kullanıcıya sunar.

Üç genel chroma key uygulaması vardır ve greenscreen ya da bluescreen (yeşil ekran ya da mavi ekran) bu uygulamalardan günümüzde en çok tercih edilenidir. Bu teknik için ihtiyaç duyacağınız stüdyoya da greenbox (yeşil kutu) denir.



Şekil 9: GREEN BOX STÜDYO

Teknik genel olarak, görüntüde yok edeceğiniz ve yerine başka bir görüntü giydireceğiniz rengi, fon olarak seçme prensibine dayanır. İlk olarak Larry Butler tarafından 1940 yılında çekilmiş Bağdat Hırsız (The Thief of Bagdad) filminde kullanılmış ve daha sonra bu tekniği geliştiren Petro Vlahos'a Oscar ödülü kazandırmıştır.

Günümüzde greenscreen teknolojisinin kullanılmadığı çok az film, reklam veya klip vardır. Post-produksiyon aşaması gün geçtikçe gelişen bu teknoloji, stüdyo yapısı ve ışıklandırma açısından belli standartlara sahiptir. Bu standartlara uyulmadığı sürece, greenscreen (yeşil ekran) teknolojisinden estetik ve görsellik açısından başarı beklemek oldukça iyimser bir yaklaşım olur.

Örneğin bir reklam filmi çekeceksiniz ve oyuncularınız film gereği Eiffel kulesinden etrafa bakan bir grup insan olacak. Bu durumda önünüzde üç seçenek olur; ya tüm ekip ve ekipmanlarınızla beraber Paris'e gider, çekim için izin almaya uğraşır ve kulede çekim yaparsınız; ya projeden vazgeçer ve başka bir mesleğe yönelirsiniz; ya da greenscreen (yeşil ekran) teknolojisini kullanırsınız.

Böyle bir durumda greenbox kullanırsanız, hem maliyeti düşürmüş, hem çekimin tehlikelerini sıfıra indirmiş hem de zamandan tasarruf etmiş olursunuz. Oyuncularınızı stüdyoda çeker, post-produksiyon aşamasında istediğiniz fonu giydirir ve böylece filminiz Eyfel Kulesinde çekilmiş gibi bir izlenim yaratırsınız.

Yani kısacası greenbox yarattığı kendi estetik dışında hem prodüksiyon maliyetini düşürür, hem zamandan tasarruf ettirir hem de tehlikeli mekanlarda çekim yapmak yerine size stüdyo konforunu sunar. Çekimi imkansız kimi kurgular içinse zaten tek çare greenscreen (yeşil ekran) teknolojisidir.

Greenbox (yeşil kutu) kullanmanın bir diğer avantajı da post-produksiyon aşamasında ekleyeceğiniz grafik animasyon ve özel efektler için mükemmel bir ortam ve altyapı sağlıyor olmasıdır. Greenscreen (yeşil ekran) yöntemi ile çekilmiş bir filme grafik animasyon uygulamak çok daha kolaydır ve sonuç çok daha estetik olacaktır.

2. 1. 2. SAHNEDE GREEN BOX TEKNİĞİ

Can Bora tarafından 2012’de kurulan Tiyatro & Dans kolektifi Berika’nın ikinci prodüksiyonu olan “KAM”, sahnede bir ilki deneyimlemeyi amaçlayan, Green Box tekniđi ile hazırlanmış ilk yerli prodüksiyondur. Green Box perdesi ve kameralarla sahneyi bir film stüdyosuna dönüştüren oyunda konu olarak sanal gerçekliğe olan bağımlılık ve günümüz insanının kurtarıma arzusu irdelenmektedir.

Oyunda medya kullanımını iki farklı şekilde ele alınmaktadır. Önceden çekilmiş bazı sahneler, sahne üzerinde bulunan ekrana yansıtılmak sureti ile seyirciye aktarılırken bazı sahneler ise yine sahnede bulunan gren box perdesi üzerinde oynanmaktadır. Fakat bu performans devamlı surette video alıcısı ile monitöre yansıtılmaktadır. Monitöre yansıtılan canlı performans daha önceden belirlenmiş ve oyunun atmosferi olarak dizayn edilmiş akıcı video görseller ile bilgisayar after effect programıyla birleştirilerek seyirciye sunulmaktadır. Böylece seyirci gren box önünde sergilenen performansı izlerken, aynı performansı eş zamanlı olarak monitörde rejisörün oyun için belirlemiş olduđu atmosferde de görme şansına sahip olmaktadır.



Şekil 10: Green Box Tiyatro Uygulaması



Şekil 11: Green Box Tiyatro Uygulaması

2. 1. 2. 1. BERİKA TİYATRO “KAM” OYUN KÜNYESİ

Yazan-Yöneten:

Can BORA

Oyuncular:

Yunus Günce

Neslihan Aker

Başak KıvılcımErtanoğlu

Can Bora

Video Oyuncuları:

Zeynep Kankonde

Nuh Kerem Pilavcı

Videografi:

Emre Brişmen

Can Boyacıoğlu

Murat Gürgen

Modül Tasarım:

Utku Öğüt

Müzik Tasarım:

Mabel Matiz

Selin Damar

Utku Öğüt

Kostüm Tasarım:

Selin Baklacı

Prodüksiyon:

Berika

2. 2. VİDEO ART NEDİR?

Video-Art, taşınabilir video araçlarının üretilmesi ile ortaya çıkan ve 20. yy. sanatına yeni bir bakış açısı kazandıran ve 1960'lerden itibaren sanatın üretilmesinde ve tüketilmesinde yeni deneysel olanaklar araştıran sanatçıların, video tekniğiyle gerçekleştirdikleri çalışmalar sonucunda gündeme gelen bir sanat eğilimidir.

Video-art, televizyon ya da sinemanın aksine, hareketli imgelere dayalı sanatsal işlerin bir alt türüdür. Görüntü ve ses verilerinden oluşan video-art, analog ve dijital ortamlarda saklanabilmektedir. Film ile arasında birçok paralellik olmasına rağmen video-art film değildir. Video-art, televizyonun etkilerine karşı çıkmak üzere ortaya çıkmış bir akımdır.

Görüntüleme teknolojisinin en önemli aracı olan kamera, video ile birleştikten sonra daha da yaygınlaşmıştır. VTR (Video Type Recorder) denilen bu video kaydediciler üç ana özellikten oluşur:

- 1) Video (görüntü/resim)
- 2) Audio (ton/ses)
- 3) Tape (kayıt bantı)

Video kamera da üç ana bölümden oluşmaktadır:

1. Vizör (bakraç)
2. Gövde (kayıt sisteminin oluşturdugu yapı)
3. Objektif (optik düzen)

Video-art, kitle iletişim aracı olarak 1950'lerden itibaren etkinliğini arttırmış olan televizyona bir tepki olarak doğmuştur. İlk kuşak video sanatçıları genelde, Amerikalılar gibi günde ortalama yedi saat televizyon izleyen medya toplulukları hakkında eleştiriler yapmaya yönelmiştir. O dönemdeki öğrenci ayaklanmaları, politik ilginin artışı, cinsel devrim Paris, New York ve dünyanın

pek çok yerinde kültürü etkilemiştir. Video-art işte bu dönemde ortaya çıkmıştır. (Tirben, 2018, s: 9)

2. 2. 1. TİYATRODA VİDEO-ART KULLANIMI

Avrupa'da hareketli görüntüyü tiyatrodaki ilk yönetmenlerden birinin Georges Melies olduğu söylenir. Melies, 1905'te sahneye koyduğu iki oyunda da Le Raid Paris-Monte Carlo en Deux Heures (İki Saatte Paris Monte Carlo Yarışı) ve Les Pillules du Diable (Şeytanın İlaçları) filmlerinden bölümler kullanır. İlkinde (Belçika Kralı II. Leopold'un yolculuğundaki olayları ve Paris'ten Monte Carlo'ya komik araba macerasını göstererek) filmi, sahnenin fiziksel sınırlarını aşmak ve eylemin mekanını genişletmek için kullandı. Melies, ikinci oyunda filmi sinemanın „sanallığını“ ve sahnenin fiziksel mekanının „gerçekliğini“ birleştirerek daha „büyüleyici“ ve sanatsal açıdan daha sofistike etkiler yaratmak için kullandı.” (Tirben, 2018, s: 22)



Şekil 12: Video - Art Gösteri Uygulamaları

Tiyatrodaki görüntü kullanan yönetmenlerden bir diğeri Alman tiyatro yönetmeni, yazarı ve yapımcısı olan Erwin Piscator'dur. Piscator, kayıtlı bir ortamı, gazete yazılarını, ses kayıtlarını ve özellikle filmi, sahnelemelerinde ilk kez kullanan tiyatroculardan biri olduğu için onun bu ortamları kullanma şekli önemli bir kaynak olmuştur.



Şekil 13: Video – Art Gösteri Uygulamaları (Ful Yaprakları)



Şekil 14: Video – Art Gösteri Uygulamaları (Göçmenler)

2. 3. ÖRNEK REJİ ÇALIŞMALARINDA SİNEMA TEKNOLOJİSİ KULLANIMI

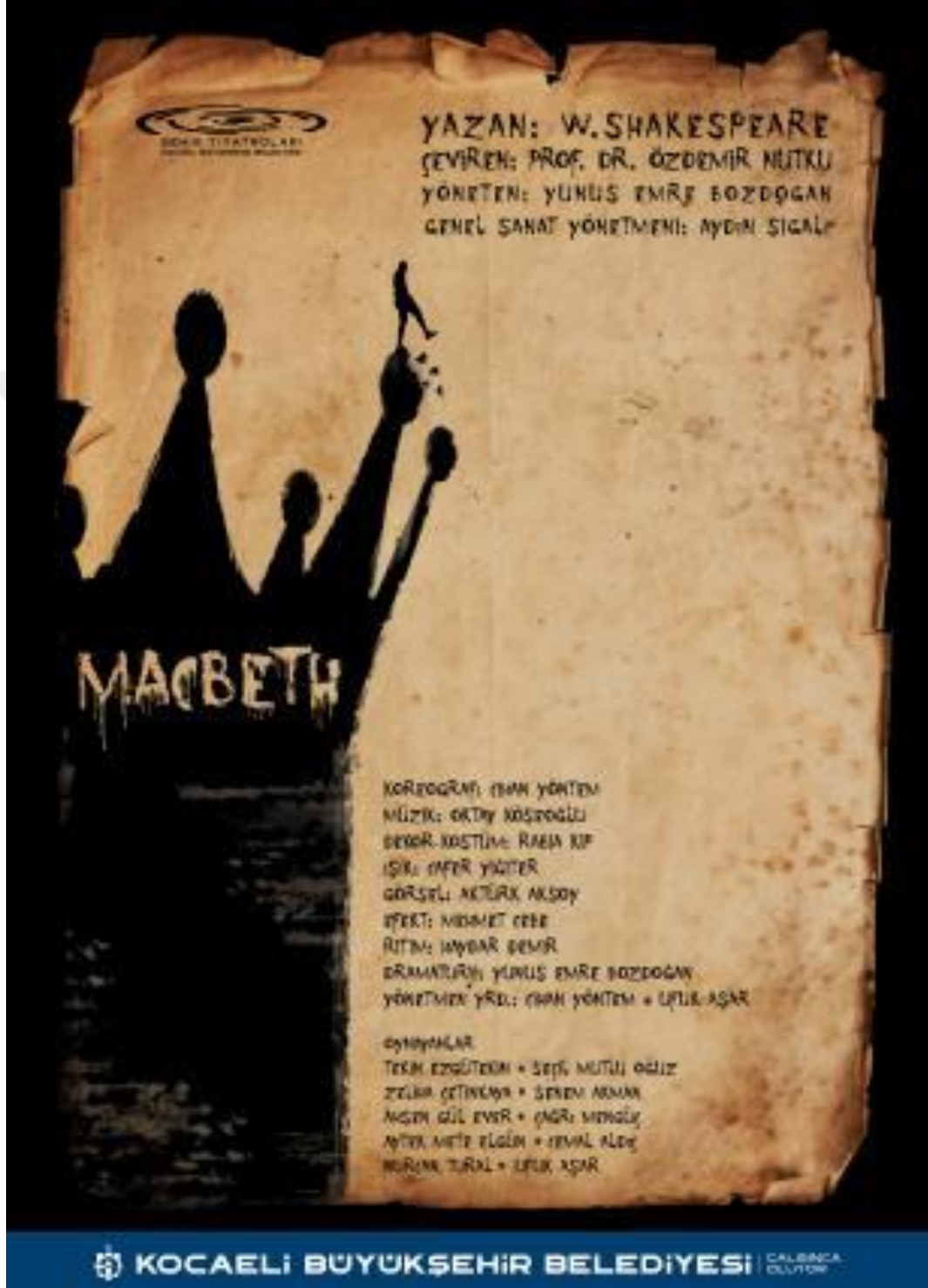
Günümüz reji uygulamalarında sıkça rastlamış olduğumuz gobo soketli ışıklama, slayt, projeksiyon, lazer destekli yansıtma ve hologram anlatılar, büyük bütçeli kalabalık kadrolu oyunların, minimum oyuncu sayısı ve düşük bütçe ile yorumlandığı reji uygulamalarının vazgeçilmez unsuru haline gelmiştir.

Reji uygulamalarında, rejisörün oyun kurgusunda yaratmak istediği etkiyi uç noktalara taşıyacak bir araç olmaktan çok, atmosferi betimleyen, teknik açıdan imkansızı uygulanabilir kılan bir yardımcı unsur olarak rastladığımız sinema teknolojisi, salt görsel medya kullanımı olarak algılanmamalıdır. Bu teknolojiyi bünyesinde barındıran yapımlar, kurgu, montaj, grafikleme programı, boom yada yaka mikrofonu, hayalet perde, green ve blue box perde, lazer toplayıcı ve yansıtıcı optik lensler ve camera gibi daha sayacağımız bir çok teknolojik unsurun bir arada kullanılmasıyla oluşturulmuş yapımlardır.

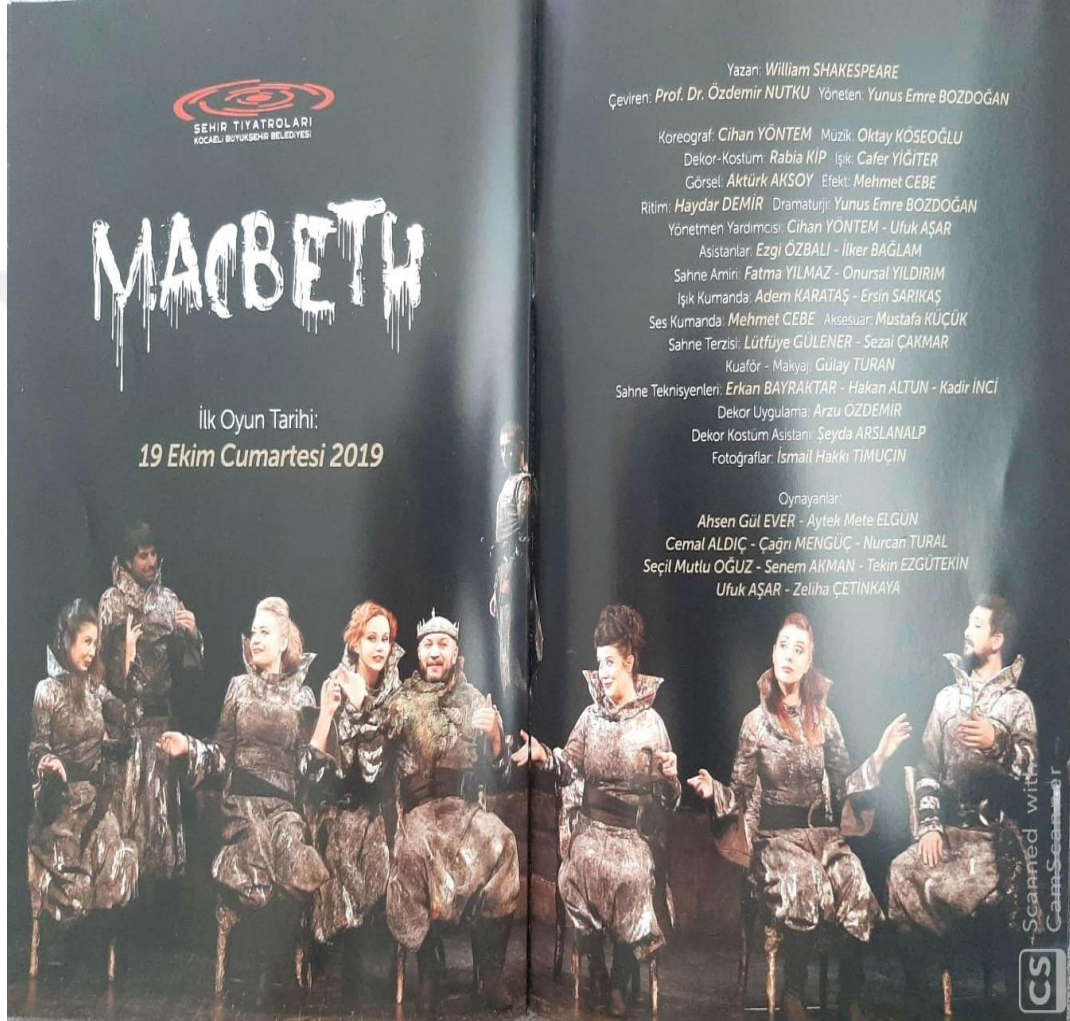
Kullanım şekli ve yarattığı etki farklı farklı olsada, sinema teknolojisine başvuran rejisörlerin ortak noktası, sahne üzerinde imkansızı mümkün kılan bir olanağa sahip oldukları bilinciyle hayal güçlerinin sınırlarını zorlama çabalarıdır.

İşte bu çaba da zamanla sinema salonlarına kaymış, tiyatro yerine sinemayı tercih etmiş izleyicinin dikkatini cezbederek tiyatroya olan ilginin artmasına ve günümüzün tiyatrosunun seyirci sorununa kalıcı çözümler bulma konusunda katkı sunmaya başlamıştır. Öyle ki tiyatro prodüksiyonları oyunlarını sadece afiş ve broşürle tanıtmaktan öte bir piar anlayışına bürünerek, tanıtıcı videolar (teaser ve spoiler) hazırlayarak billboardlarda ve internet ortamında yayınlamaya başlamıştır. Sadece bu tanıtım şekli dahi tiyatrodaki uygulamaya başlanan bir sinema teknolojisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

2. 3. 1. “MACBETH”



Şekil 15: “Macbeth” Afiş (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)



Şekil 16: “Macbeth” Broşür (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

2. 3. 1. 1. KOCAELİ BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ ŞEHİR TİYATROLARI “MACBETH” OYUN KÜNYESİ

Yazan:

William Shakespeare

Çeviren:

Prof.Dr.Özdemir Nutku

Yöneten:

Yunus Emre Bozdoğan

Kareograf:

Cihan Yöntem

Müzik:

Oktay Köseoğlu

Dekor-Kostüm:

Rabia Kip

Işık:

Cafer Yiğiter

Görsel Tasarım:

Aktürk Aksoy

Efekt:

Mehmet Cebe

Ritim:

Haydar Demir

Dramaturji:

Yunus Emre Bozdoğan

Yönetmen Yardımcısı:

Cihan Yöntem

Ufuk Aşar

Asistanlar:

Ezgi Özbalı

İlker Bağlam

Sahne Amiri:

Fatma Yılmaz

Onursal Yıldırım

Işık Kumanda:

Adem Karataş

Ersin Sarıkış

Ses Kumanda:

Mehmet Cebe

Aksesuar:

Mustafa K¼çük

Sahne Terzisi:

L¼tf¼ye G¼lener

Sezai akmar

Kuaf¼r-Makyaj:

G¼lay Turan

Sahne Teknisyenleri:

Erkan Bayraktar

Hakan Altun

Kadir İnci

Dekor Uygulama:

Arzu Özdemir

Dekor-Kost¼m Asistanı:

Şeyda Arslanalp

Fotoğraflar:

İsmail Hakkı Timuçin

Oynayanlar:

Ahsen Gül Ever

Aytek Mete Elgün

Cemal Aldıç

Çağrı Mengüç

Nurcan Tural

Seçil Mutlu Oğuz

Senem Akman

Tekin Ezgütekin

Ufuk Aşar

Zeliha Çetinkaya

2. 3. 1. 2. “MACBETH” ADLI OYUNUN KISA HİKAYESİ

Oyun, şimşek ve gökgürültüleri arasında, Üç Cadı'nın bir sonraki buluşmalarının Macbeth'le olmasına karar vermeleriyle başlar. Bir sonraki sahnede, yaralı bir asker, İskoç Kralı Duncan'a, Macbeth (Glamis Baronu) ve Banquo'nun ayaklanan Macdonald tarafından yürütülen Norveç ve İrlanda güçlerini bozguna uğrattıklarını bildirir.

Macbeth ve Banquo, bir açıklıkta gezinirken, Üç Cadı onları bazı kehanetlerle karşılar. Her cadı Macbeth'i ayrı selâmlar: ilki, Glamis Baronu; ikincisi, Cawdor Baronu; sonuncusu da, Bir sonraki kral diye. Cadılar, aynı zamanda Banquo'nun bir kraliyet hanedanına babalık edeceğini bildirirler. İki adam bunlar hakkında düşünürlerken, Cadılar kaybolur. Kral'dan mesaj getiren ve başka bir baron olan Ross, o anda gelir ve Macbeth'in yeni rütbesinin Cawdor Baronluğu olduğunu bildirir. Böylece ilk kehanet yerine gelmiş olur. Diğer kehanetlerin de yerine geleceğine inanan Macbeth'te, kral olma hırsı oluşmaya başlar.

Macbeth, karısına yolladığı bir mektupta, Cadıların kehanetlerinden bahseder. Kral Duncan, Macbeth'in Inverness'deki şatosunda kalmak isteyince, Macbeth'in karısı Lady Macbeth, Duncan'ı öldürüp kocası için tahtı sağlamlaştırmak adına planlar yapar. Macbeth, kralı öldürmek konusundaki endişelerini dile getirirse bile, Lady Macbeth onu ikna eder.

O gece, Macbeth Duncan'ı dramatik bir şekilde öldürür. Lady Macbeth, Duncan'ın öldürüldüğü kanlı bıçağı, kralın uyuyan uşaklarının üzerine koyarak, onları katil gibi göstermeye çalışır. Ertesi sabah, bir İskoç asilzade olan Lennox ve Fife Baronu Macduff şatoya gelirler. Kapıcı kapıyı açar ve Macbeth onları kralın odasına götürür. Burda Macduff, Duncan'ın cesedini bulur. Bunun arkasından Macbeth, sahte bir öfkeyle, daha masumluklarını kanıtlayamamış uşakları öldürür. Şüphe uyandırıcı olaydan kendi canlarının da yanabileceğini sezen Duncan'ın çocuklarından Malcolm, İngiltere'ye; kardeşi Donalbain ise İrlanda'ya kaçar. Tahtın gerçek velihatlarının ani kaçıışı, babalarının katilleri

onlarmış gibi gösterir ve bundan yararlanan Macbeth, ölü kralın hısmı olduğundan, kendini yeni İskoç Kralı olarak ilan eder.

Başarısına rağmen Banquo'nun kralların atası olacağı fikrinden hoşnut olmayan Macbeth, onu kraliyet yemeğine çağırır ve onunla oğlu Fleance'ın gece ata bineceklerini öğrenir. Banquo ve Fleance'ı öldürmek için üç adam tutar. Bu adamlar Banquo'yu öldürmekte başarılı olsalar da Fleance'ı ellerinden kaçırlar. Yemekte, Banquo'nun hayaleti ortaya çıkar ve Macbeth'in yerine oturur.

Bu normal olmayan hallerden rahatsız olan Macbeth, Cadılara tekrar gider. Cadılar, üç ruh çağırırlar ve bu ruhlar Macbeth'e Macduff'a dikkat etmesini, Macbeth'e kadın tarafından doğurulan hiç kimsenin zarar veremeyeceğini ve Büyük Birnam Ormanı'nın Dunsinane Tepesi'ne gelmediği sürece Macbeth'in kaybolmayacağını bildirirler. Bundan sonra, o sıralarda sürgünde olan Macduff'ın yokluğundan yararlanan Macbeth, Macduff'ın şatosundaki herkesi – Macduff'ın karısı ve çocukları da dahil – katleder.

Lady Macbeth, kocasıyla birlikte işlediği suçların vicdan azabından yıkılır ve oyundaki ünlü bir sahnede, uyurgezer haldeyken, ellerinden hayali kan izlerini çıkarmaya çalışır.

İngiltere'de, Malcolm ve Macduff, İskoçya'ya karşı bir istila planlarlar. Malcolm, Macduff ve İngiliz Siward ile birlikte Dunsinane Şatosu'na karşı bir saldırı başlatır. Birnam Ormanı'nda kamplarlarken, askerlere ağaçları kesip, onları kamuflajda kullanmaları konusunda bir talimat verilir; böylece Cadıların ikinci kehaneti de yerine gelmiş olur. Bu sırada, karısının öldüğünü öğrenen Macbeth (ki ölümünün sebebi açık değildir; ancak bazıları tarafından intihar ettiği düşünülmektedir), ünlü bir nihilist konuşma yapar.

Malcolm'un ordusu şatoya girdikten sonra, İngiliz Siward'ın oğlu, Macbeth tarafından öldürülür. Macbeth, daha sonra Macduff'la yüzleşir. Ancak Macbeth, bir kadın tarafından doğurulmuş herhangi biri tarafından öldürülemeyeceğini bildiği için bundan hiç endişelenmez. Bunu Macbeth'in ağzından duyan Macduff, “annemin rahminden / Vakitsiz koparıldım” (Yani, annesinin doğal doğumundan

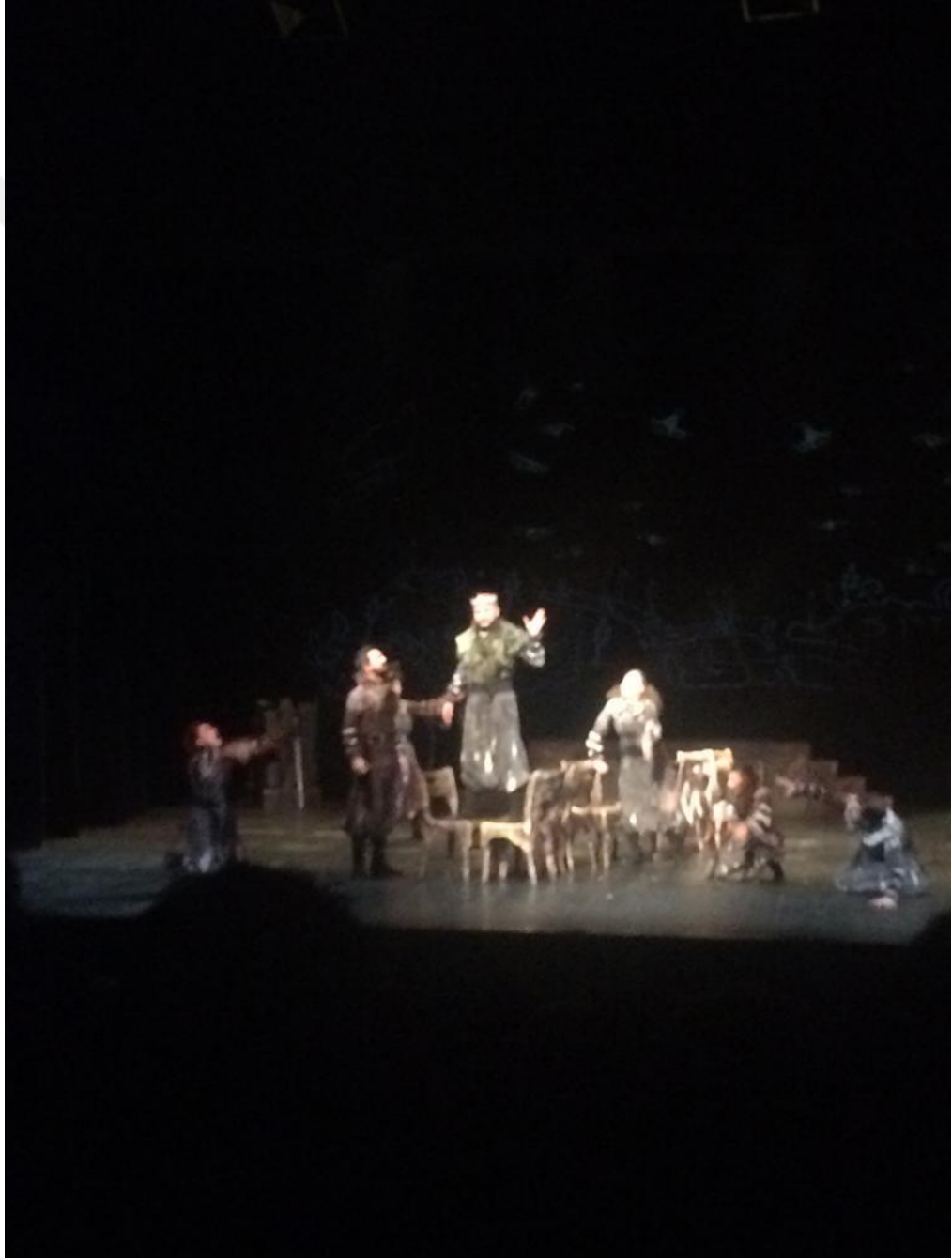
önce sezaryen ile doğmuş ve böylece aslında doğurulmamıştır.) diyerek, Macbeth'in, geç de olsa, Cadılar tarafından yanlış yöneltildiğinin farkına varmasını sağlar. Yine de dövüşmeye devam eden Macbeth'in, dövüşün sonunda, kafası Macduff tarafından kesilir ve böylece Cadıların son kehaneti de gerçekleşmiş olur.

Oyunun son perdesinde, Malcolm, gerçek hak sahibi olarak İskoç Kralı olarak taçlandırılır ve böylece İskoçya tekrar huzura kavuşur.



2. 3. 1. 3. “MACBETH” ADLI OYUNDA SİNEMA TEKNOLOJİSİ KULLANIMI

Oyunda hayalet perde üzerine, lazer destekli cihazlarla yansıtılan, bilgisayar destekli animasyon illüstrasyonlar kullanılmıştır. Bu illüstrasyonlar birçok örneğin aksine hareketli videolar şeklinde kurgulanmış biçimdedir.



Şekil 17: “Macbeth” (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

İllüstrasyonlarda yansıtılan görüntüler anlık deęişimlere olanak saęlarken, Atmosferi betimlemede o kadar etkili bir hal almaktadır ki, “Macbeth” gibi kalabalık oyuncu kadrosu ihtiyacının yanısıra, çözümlenmesi dramaturjik olarak zor olan ve içersinde iki savař, bir řato, bir saray, koca bir “Bırnam Ormanı”, mezarlık gibi mekânlar barındıran bir oyun dahi bu teknoloji yardımıyla 5 basamaklı bir yükselti, deęişken rollere sahip on oyuncu ve sadece oyuncu sayısı kadar sandalye ile rahatlıkla sahnelenebilmiştir.



Şekil 18: “Macbeth” (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Yansıtılan hareketli görsellerde, Saray dış surları üzerinde bulunan meşalelerin sağa sola dağılan alevleri, karartılmış sahnede öyle etkin bir hal almaktadır ki, seyirci ister istemez yaratılmak istenen atmosferin geriye kalan unsurlarını zihninde bir pazıl gibi tamamlamakta ve oyuncularını tamamlanan bu genel resmin içersinde konumlandırmaktadır.



Şekil 19: “Macbeth” (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)



Şekil 20: “Macbeth” (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)



Şekil 21: “Macbeth” (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)



Şekil 22: “Macbeth” (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)



Şekil 23: “Macbeth” (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)



Şekil 24: “Macbeth” (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)



Şekil 25: "Macbeth" (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)



Şekil 26: “Macbeth” (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

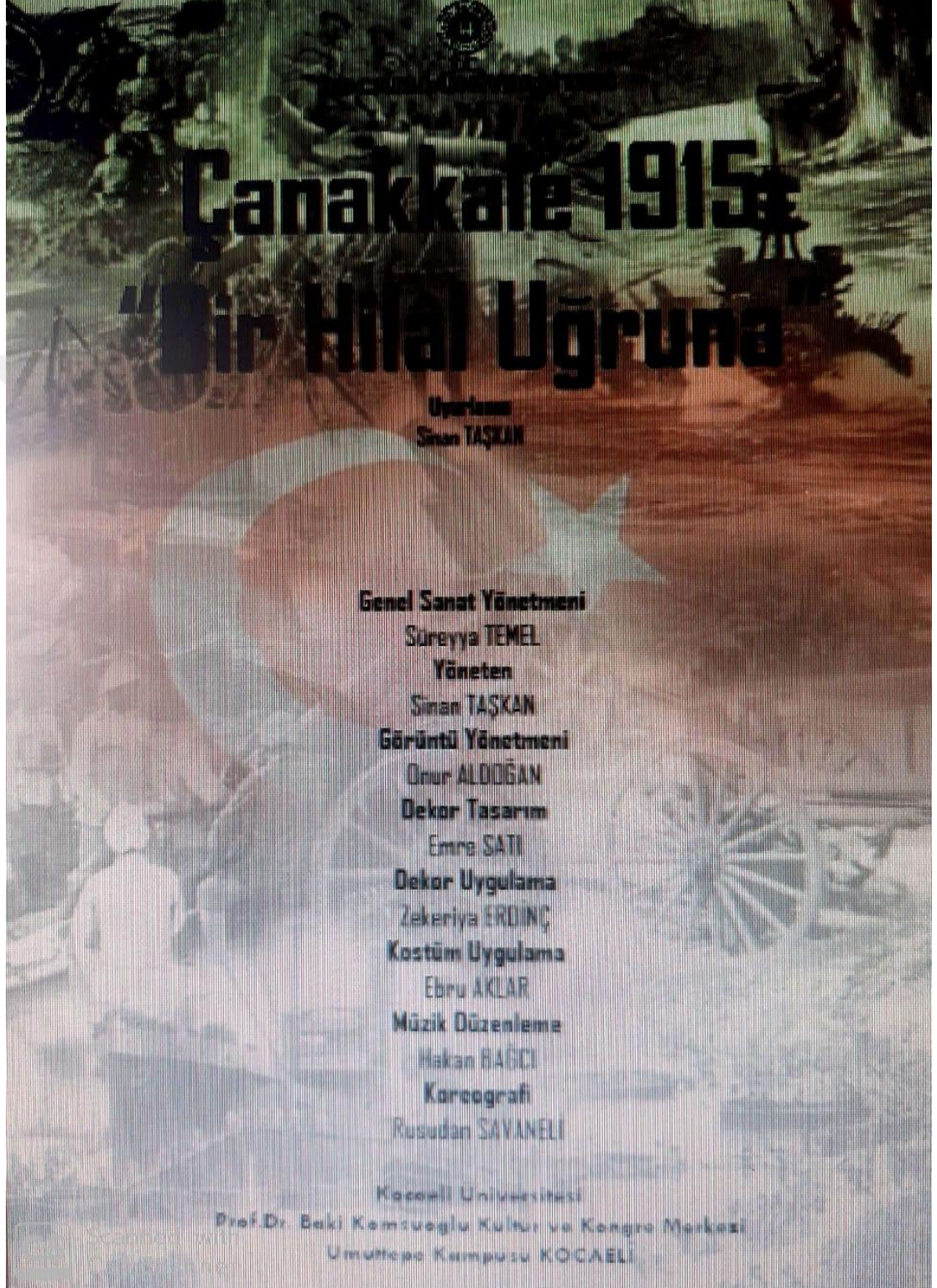


Şekil 27: “Macbeth” (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)



Şekil 28: “Macbeth” (Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

2. 3. 2. ÇANAKKALE 1915 BİR HİLAL UĞRUNA



Şekil 29: “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” Afiş (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

2. 3. 2. 1. “ÇANAKKALE 1915 BİR HİLAL UĞRUNA” OYUN KÜNYESİ

Genel Sanat Yönetmeni:

Süreyya Temel

Uyarlayan & Yöneten:

Sinan Taşkan

Yönetmen Yardımcısı:

Nilsu Bağırkan

Görüntü Yönetmeni:

Onur Aldoğan

Dekor Tasarım:

Emre Satı

Kostüm Tasarım:

Ebru Aklar

Koreograf:

Rusudan Savaneli

Dekor Uygulama:

Zekeriya Erdinç

Afiş&Grafik Tasarım:

Murat Alpay

Sahne Amiri:

Onurcem Aydemir

Dramaturg:

Nureddin Ali Erdoğan

Göksel Akdoğan

Göksel Görgün

Reji Asistanı:

Duygu Özkan

Oynayanlar:

Ahmet Barut: Bahri Üsteğmen/Subay Ethem

Ahmet B. Karakoyun: Mustafa Kemal

Ahmet Yasin Yılmaz: Sırrı Yüzbaşı

Ali Aktoprak: Kınalı Ali

Alihan Durgut: Kayserili Marangoz Hikmet

Ali Rıza Bora: Nazmi Bey

Anıl Yeniler: Muhabere Eri

Büşra Özdemir: Aleko

Cantuğ Yavuz: Yüzbaşı Hakkı/Esat Paşa

Cengizhan Özdilek: Yusuf

Elif Mandan: Asker Ayşe (Hamza)

Emre Buldum: Şefik Bey

Görkem Yankın: Emrah

Hakan Uçar: Osman/Posta Eri

İlker Kapancıgil: Sarışın Er

Hasan Yıldırım: Mevlüt

İlyas Vardar: İbrahim

Koray Ü. Bayramoğlu: Gitarist Anzak

Mahmud Cannur: Yaralı Anzak/Abdül

M.Kadir Osmanoğulları: Koca Seyit (Seyit Onbaşı)

Mustafa Akyıldız: İzmirli Ali Onbaş

Onur Ballı: Urfalı

Onurcem Aydemir: Deli Erzurumlu

Öyküm Atmaca: Hemşire Erica

Selin Falay: Anne

Sevcan Kuş: Hemşire Yardımcısı

Sinan Taşkan: Anlatıcı

Süleyman Atmaca: Kekeme Bağlamacı

Umut Göl: Ziya Çavuş/Saka Çavuş

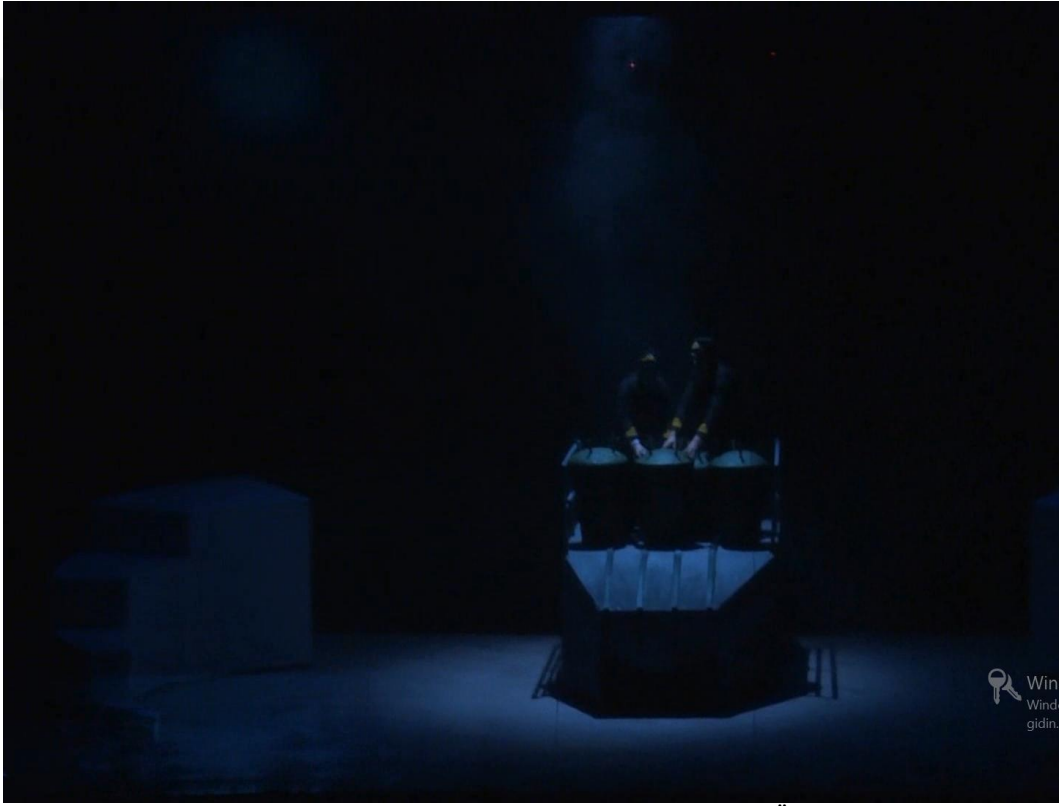
2. 3. 2. 2. ÇANAKKALE 1915 “BİR HİLAL UĞRUNA” ADLI OYUNUN KISA HİKÂYESİ

Oyun; 1915 Çanakkale Deniz Harekatı'na, müteakiben başlayan kıyı şeridi savunma hattı üzerindeki cephelerde cereyan eden bir dizi kahramanlık hikayelerini anlatmaktadır.

Oyun; Mecidiye tabyasına intikal eden onbeşlikler grubunun iştiması ile başlar. İştima sonrası Kınalı Ali hikayesi, Nusret Mayın Gemisinin Hikayesi, Seyit Onbaşının Hikayesi, Deli Erzurumlu, Yaralı Anzak Hikayesi, Alman Gönüllü Hemşire Erica Hikayesi, Asker Ayşe Hikayesi, Atatürk'ün Ölüm Emrini verme Hikayesi, Morfin kılığında Ameliyatların Hikayesi ve 57. Alay'ın Hikayesi gibi bir dizi kahramanlıkları konu almaktadır.

2. 3. 2. 3. ÇANAKKALE 1915 “BİR HİLAL UĞRUNA” ADLI OYUNDA SİNEMA TEKNOLOJİSİNİN KULLANIMI

Oyunda projeksiyon kullanımı salt görsel bir doygunluktan ibaret olmamakla beraber sahne tekniği açısından oldukça kolay uygulanan ve epizot geçişlerindeki dekor değişimini süspanse eden bir ilüzyon olarak da rejiiye muazzam bir akıcılık katmıştır.



Şekil 30: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Nusret Mayın Gemisi’nde cereyan eden olayların sinevizyonda gösterimi esnasında sahne arkasında dekor değişimi olmakta, perdede yansıtılan sahne son bulunduğu devasa dekorların değişimi ile bambaşka bir epizota geçiş sağlanmış olmaktadır.



Şekil 31: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F)



Şekil 32: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F)

Tiyatro sahnesinde canlandırılması neredeyse imkânsız sayılan koca bir donanmanın boğaz harbi sırasında batırılışı gibi tarihsel bir dönüm noktasını video çekimleri ile seyirciye aktarmak olanağı sağlanmış ve epizotlar arası kopukluk yaşamayan seyircinin oyunla bütünleşme süreci hızlanmıştır.

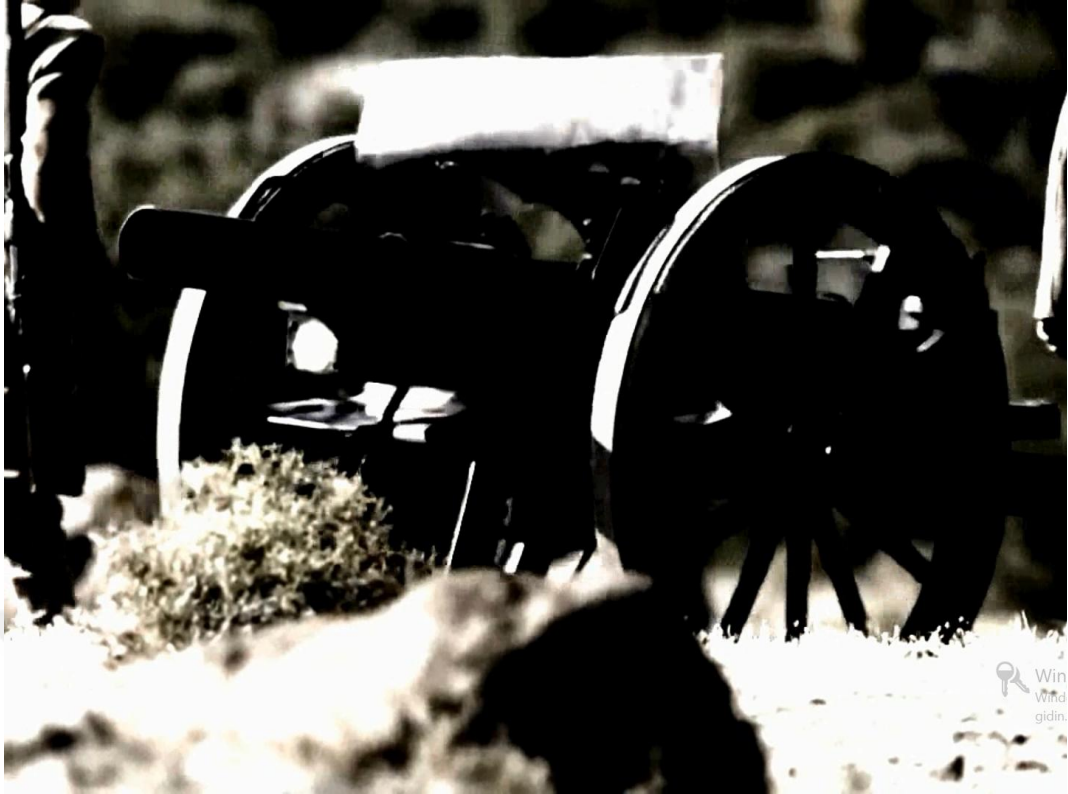


Şekil 33: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F)



Şekil 34: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F)

Oyunda savaş sırasında binlerce askerin yanı sıra cepheye cephane taşıyan kağnılar, at arabaları ve atlı süvariler gibi sahnede bulunması güç fakat onlarsız bir anlatımın dramaturjik olarak imkânsız olduğu durumlarda mevcuttur. Böylesi durumlarda yine projeksiyon gösterimi yoluyla oyunun genel kurgusu şekillenmiş bulunmaktadır.

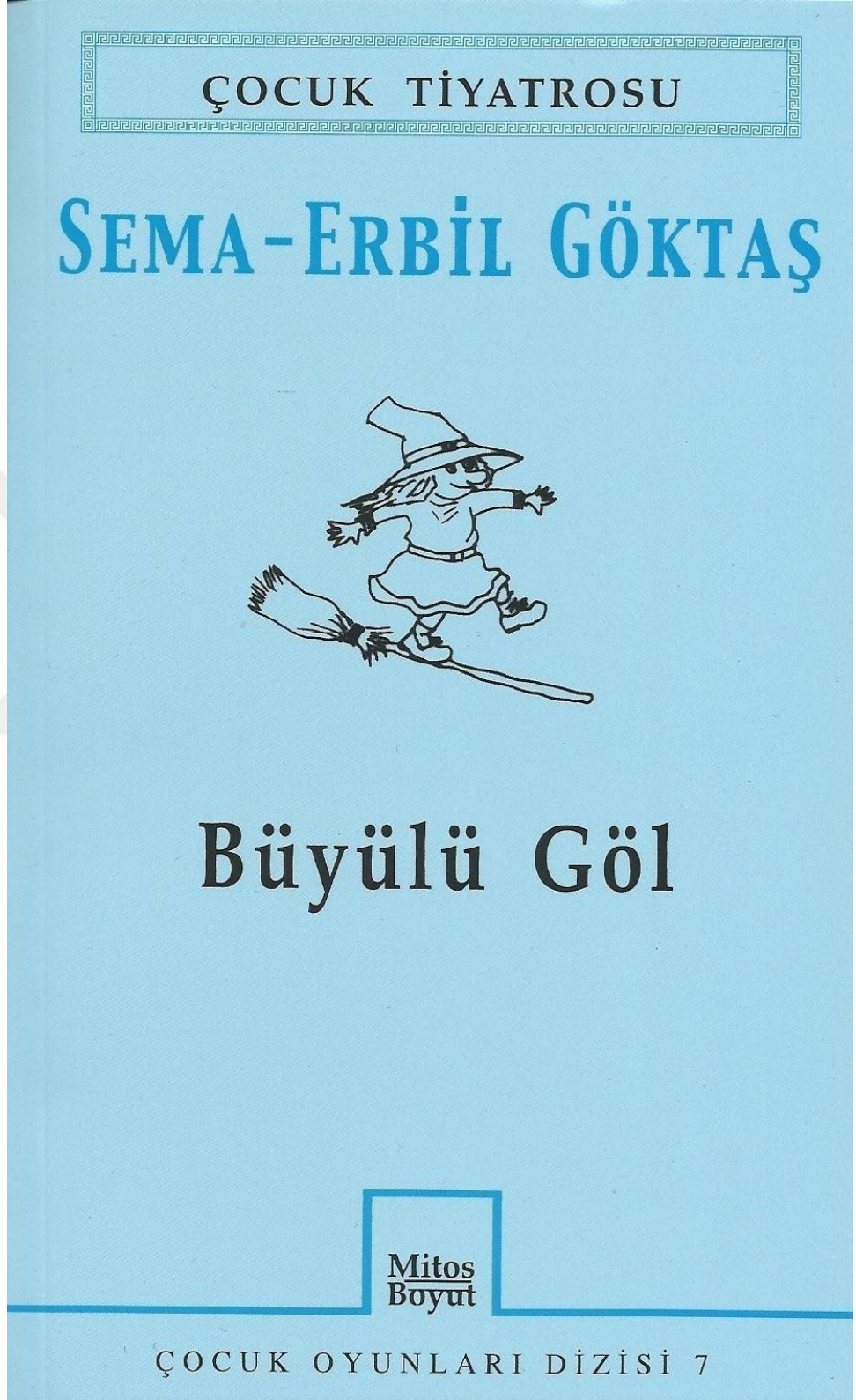


Şekil 35: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F)



Şekil 36: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F)

2. 3. 3. BÜYÜLÜ GÖL



Şekil 37: “Büyülü Göl” Kitap Kapağı (Kocaeli Üniversitesi G.S.F)

2. 3. 3. 1. “BÜYÜLÜ GÖL” ADLI OYUNA DRAMATURJİK YAKLAŞIM

2. 3. 3. 1. 1. “BÜYÜLÜ GÖL” ADLI OYUNUN KISA HİKÂYESİ

Piti ve Miti adlı iki uykucu kelebek fabrika dumanlarıyla nefes alınamayacak kadar zehirli bir ortamda ölmek üzereyken günüşiği onları uyandırır ve buradan bir an evvel uzaklaşmaları için öğütler verir. Günüşiği'nin sözünü dinleyen Piti ve Miti, Günüşiği'nin bahsettiği büyülu gölü bulmak için yola koyulurlar ve böylece macera başlar.

Yolları el değmemiş bir ormana düşer. Orman çok büyük, güzel ve enfes bir havaya sahiptir. Burada karşılaştıkları Palyaço doğayı çok sevdiğinden ormanı deterjanlı köpüklü sularla yıkayarak temizlediğini sanmakta, kendince bulduğu bu yöntemle doğaya zarar verdiğini bilmemektedir. Fakat minik kahramanlarımız Piti ile Miti, Palyaço'ya deterjanların doğaya daha büyük zararlar verdiğini anlatarak, doğayı temizlemek için başka bir yol bulması için onu düşünmeye ikna ederler. İkna olan Palyaço oradan uzaklaştığında Yakıcı ve Kesici gelir. Ormanı yok ederek para kazanmak isteyen yakıcı ve Kesici kendi aralarında bir itlafa düşerler. Ağaçları yakarak mı yoksa keserek mi yok edecekleri hususunda bir türlü anlaşamazlar. Bir zaman sonra anlaşır fakat bu duruma kayıtsız kalamayan Piti ile Miti onlara engel olmak isterken tuzağa düşerler ve yakalanırlar. Yakıcı ve Kesici, kelebekleri bağladıktan sonra adamlarını çağırarak için ormandan ayrılırlar. Çaresiz bir şekilde bekleyen kelebeklerin imdadına yine Günüşiği yetişir ve kelebekleri bu tuzaktan kurtarır ve hep beraber büyülu göle giderler.

Piti, Miti ve Günüşiği büyülu göle gelirler fakat ortada ne büyü kalmıştır ne de büyülu gölün perisi, insanlar gölü ve çevresini tam anlamıyla bir çöplüğe çevirmiş bu yüzden de büyülu göl büyülu kaybetmiştir. Gölün perisi ise göl kirlendiği için sihir gücünden yoksun kendine bile hayrı olmayan korkunç ve pis bir yaratık haline gelmiştir.

Günüşiği buradaki durumu kelebeklere açıkladıktan sonra oradan ayrılır, kelebekler burayı temizlemenin yollarını ararken göle atık dökmek için gelen bir fabrika işçisi ile karşılaşırlar. Ona yapacağı şeyin yanlış olduğunu anlatsalar da

ikna konusunda başarılı olamazlar. İşçi atıkları göle götürürken çocuk gelir ve işçiye engel olmak isterken işçi ile tartışır. İşçi çocuğu yakalamışken kelebekler çocuğu kurtarmak için atılır. İşçi kelebeklerle uğraşırken çocuk atıkları kaptığı gibi oradan uzaklaşır. İşçi de çocuğun peşinden gider.

Yalnız kalan kelebeklerimiz burayı temizlemenin yollarını düşünürken en son ormanda gördükleri Palyaço ile karşılaşır. Artık yanında deterjanları yoktur. Doğayı temizlemek için Palyaço şiir yazmaya başlamış, insanlara şiirle doğayı sevdirecek temiz tutmaya yöneltmeyi amaçlamıştır.

Palyaço bir iki şiir yazma denemesinden sonra başaramadığını görünce gölün kenarının ona ilham vereceğini söyleyip oradan ayrılır.

Gölün perisi aniden bizim Piti ile Miti'nin karşısına çıkar. Kirlenmiş ve pis kokan bu yaratıktan önceleri korkan kelebekler sonra onun temiz kalpli bir peri olduğunu görünce hem ona hem de büyülü göle yardım etmek için kolları sıvarlar. Düşündükleri plana göre göl perisi gölün kenarında dolaşacak, göle çöp dökerek kirlenmek isteyenleri korkutacak, böylece kimse göle çöp dökemeyeceğinden göl eski temizliğine kavuşacaktır. Göl Perisi bir an evvel işe koyulur ve gölün kenarına gider. Piti, Miti ve Göl Perisi'nin konuştuklarına kulak misafiri olan Palyaço, kılık değiştirerek Piti İle Miti'nin yanına gelir, onları korkutmak ister, Piti kokar fakat Miti Palyaço olduğunu anlayınca Piti'nin de korkusu son bulur. Bu arada işçi göl dökmek için göl kıyısındaiken peri ile karşılaşır korku içinde kaçarken Piti ve Miti'nin yanında bulunan, kılık değiştirmiş Palyaço'yu görünce ikinci bir, korkunç Peri sanarak oracıkta korkudan bayılır. Piti, Miti ve Palyaço işçiyi ayırtırlar ve doğayı kirlenmemek hususunda ikna ederler. İkna olan işçi atıkları fabrikaya götürmek için oradan ayrılır. Palyaço'nun içinde hala şüphe vardır, işçinin sözünde durup durmayacağını kontrol etmek için peşinden gider.

Göl yavaş yavaş temizlenmeye yine eskisi gibi tertemiz pırl pırl büyülü göl olmaya başlamıştır. Büyülü Göl'ün Perisi de eski gücüne ve güzelliğine dönmüş bir şekilde Piti ve Miti'nin yanına gelir. Gölün eski haline döndüğünün müjdesini verdiğinde, sevinç içinde çocuk girer ve göl'de balık gördüğünün müjdesini verir. Sevinç içinde sarılıp kucaklaşırlarken oyun son bulur.

2. 3. 3. 1. 2. “BÜYÜLÜ GÖL” ADLI OYUNUN DRAMATURJİ RAPORU

2. 3. 3. 1. 2. 1. ESERİN KÜNYESİ

Oyunun Adı.....: Büyülü Göl
Yazarı.....: Sema Göktaş – Erbil Göktaş
Sayfa Sayısı.....: 59
Yaklaşık Dakika.....: 89
Kişi Sayısı.....: 9
Oyundaki Mekânlar.....: Fabrika, Orman, Göl
Oyundaki Sahne Değişimleri.: 3

2. 3. 3. 1. 2. 2. OYUNUN KÜNYESİ

Yönetmen:

Sinan Taşkan

Yönetmen Yardımcıları:

Cemil Atmaca

Görkem Yankın

Reji Asistanı:

İlyas Can Kılıçaslan

Kareografi:

Rusudan Savaneli

Dramaturji Masası:

Ali Doğru

Cemil Atmaca

Cem Sarp

İlyas Can Kılıçaslan

Ahucan Varlıel

Seran Köse

Pelin Yelda Göktepe

Gurur Çağatay İpek

Dekor – Kostüm Tasarım:

Osman Tayfun Ertürk

Duygu Özkan

Tuğçe Kamaş

Mine Kaleli

Gazi Ozan Eskici

Timurhan Demirdelen

Afiş Tasarım:

Sevgi Karaca

Ceren Aygüt

Müzik Tasarım:

Alicem Türkoğlu

Ersin Demirci

Melih Uca

Saç – Makyaj:

Duygu Özkan

Işık – Ses Kumanda:

Tuğçe Kamaş

Mine Kaleli

Oyuncular:

Ali Rıza Bora

Begüm Bilge

Münevver Goncagül Akgün

Dilara Özbalçık

Görkem Yankın

Hazal Deniz Gökcan

Hilal Yıldız

İbrahim Kuşçu

İrem Ecem Halaç

Mahmut Cannur

Mustafa Akyıldız

Özge Öztaş

Sinem Bahar Elvermezyılmaz

Su Özdemir

Umut Göl

2. 3. 3. 1. 2. 3. BAĞLAM BİLGİSİ

Oyunun yazılmış olduğu dönemde Türkiye' hava ve çevre kirliliği hayatı olumsuz etkiliyordu. 1950 yıllarında başlayan sanayileşme hamlesiyle ülke çapında fabrikalaşma hız kazanmıştı. Bunun yıllarca göz ardı edilen atık problemleri 1990 yıllarında önüne geçilemez bir sorun olarak karşımıza çıktı. Özellikle İstanbul'da hava kirliliği yüzünden gazeteler gaz maskesi dağıtmaya başlamıştı. Çöp yığınları kenti ele geçirmişti. Yazıldığı dönem de bu oyun önemli bir toplum sorununa parmak basmıştır.

Yazarın diğer oyunları arasındaki yeri;

Dönem itibarıyla toplumsal sorunu vurgulayan bir çocuk oyunudur. Bundan ötürü diğer oyunları ile kıyaslanabileceğini düşünmemekteyiz.

Eserin dönemin sanatsal akımı ile ilgisi,

Eser yazıldığı dönemde Epik Tiyatro akımı Türkiye'de ve dünyada en gözde yapılan tiyatro biçimiydi. Bu oyunda içinde bulunan doneleri göz önüne aldığımızda bu oyunda Epik bir oyundur.

2. 3. 3. 1. 2. 4. DRAMATURJİK İNCELEME

Olay dizisi:

Oyun fabrikada başlamaktadır. Piti ve Miti uyurken pis havadan boğulmak üzeredir, Güneş, Piti ile Miti'yi uyandırma çalışmaktadır. Piti ve Miti; Güneş onları uyandırdığı için çubuğunu çalar. Çubuğunu geri almak isteyen Güneş, onlara Büyülü Göl denilen bir yerden bahseder. Piti ile Miti, bu göle gitmek isterler. Yolları ormana düştüğünde Palyaço ile karşılaşırlar. Palyaço, ormanı deterjanla temizlemeye çalışmaktadır. Piti ve Miti onu uyarır ve ormanı deterjanla temizleyemeyeceğine ikna ederler. Ormanın yaşamak için elverişli olduğunu düşünen Piti ve Miti burada kalmaya karar verir. Bu sırada Yakıcı ve Kesici ormanı yok edip yerine inşaat yapmak için gelmişlerdir. Piti ve Miti'yi hapsederler. Güneş Piti ve Miti'yi kurtarır ve onları Büyülü Göl'e götürür. Büyülü Göl çok kötü bir haldedir. Adam'dan gölün neden bu halde olduğunu öğrenirler. İnsanlar gölün perisinden korkmaktadırlar fakat hiç görmemişlerdir.

Piti ve Miti, Peri'yi insanları korkutarak gölü pisletmelerini engelleme konusunda ikna ederler. Peri insanların karşısına çıkar. Palyaço da Peri kılığında insanları korkutmaktadır. Zaten periden korkan insanlar, iki tane perinin olduğunu görünce daha da çok korkarlar. Böylece göle çöp atmaya bırakırlar. Göl temizlenmeye başlar...

Karakterler:

Piti: Sürekli düşünür, hiçbir şey yapmaz

Miti: Düşünmez, her şeye atılır.

Günışığı: Alaycı bir karaktere sahiptir. Piti ve Miti ile atışsa bile, onlara yol göstermektedir.

Palyaço: Doğayı temizlemek istiyor. Doğayı çok seviyor fakat bu konuda bilinçsiz.

Yakıcı ve Kesici: Para düşkünü çevreyi ve doğayı umursamayan bencildirler.

Peri: İyi kalpli, yol gösterici.

Adam: Bilinçsiz fakat özünde iyi niyetli biri

Çocuk: Bilinçli hayvanları ve doğayı seven, temiz bir doğaya özlem duyan biri.

Oyunun Dili:

Oyunun dili güncel akıcı.

Oyunun Ana fikri:

Doğayı kirletmemeliyiz.

Ana çatışma:

İnsanların doğayı kirletmesi.

Yan çatışma:

Doğadan rant elde etmek, insanların para uğruna maliyetten kaçarak doğayı kirletmesi.

Yargı – Yorum:

Oyun, çocuklara doğa sevgisini ve doğayı kirletmenin kötü sonuçlarını göstermek açısından bir öngörü oyunudur. Çocuklara sürekli dikte ettiğimiz "Doğayı kirletmemeliyiz." düşüncesini bize en eğlenceli, en çocuk dille anlatmayı amaçlıyor.

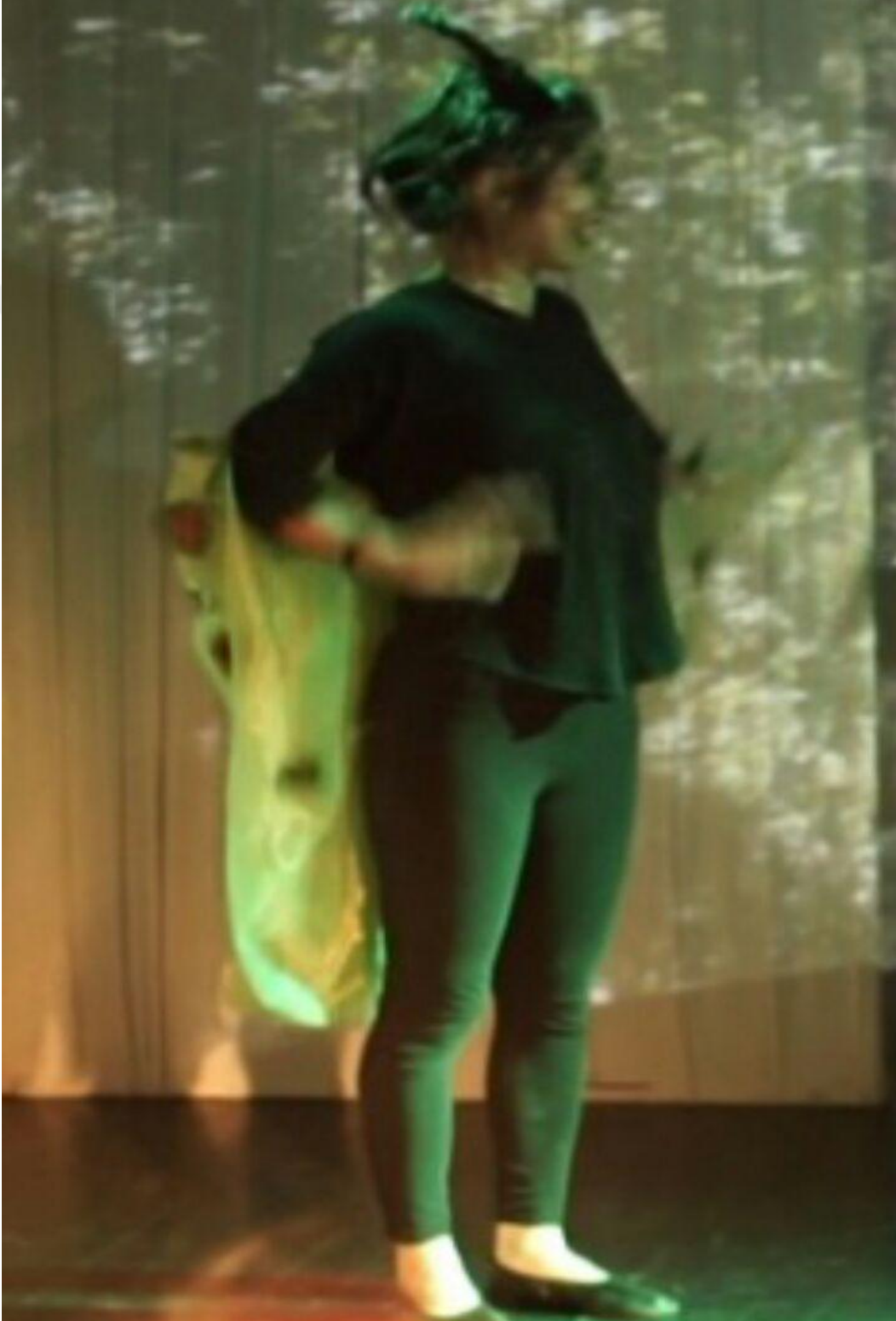
Dođanın önemini çocuklara iki kelebek yoluyla aktarması hem oyunu ilgi çekici kılıyor hem de insan dışında doğanın korunmasının tüm canlılar için ne kadar önemli olduğunu göstermiş oluyor.

Miti ve Piti karakterleri saf, öğrenmeye istekli kelebekler olarak çocuklar için en önemli yol göstericiler. Dođa için savaşmayı göze almaları; en iyisinden, en kötüsüne kadar herkesi bilinçlendirmeye çalışmaları tam da oyunun yansıtmak istediđi mesele. Hiçbir şart ve koşulda doğanın kirletilmesini kabul etmememiz gerektiđini savunan oyun, hem herkesi mutlu etmekte, hem de çocuklara “Daha iyi bir dođa mümkün.” Dedirtmektedir.



2. 3. 3. 1. 2. 5. “BÜYÜLÜ GÖL” ADLI OYUNUN KARAKTER ANALİZ VE YÖNELİMLERİ

Piti:

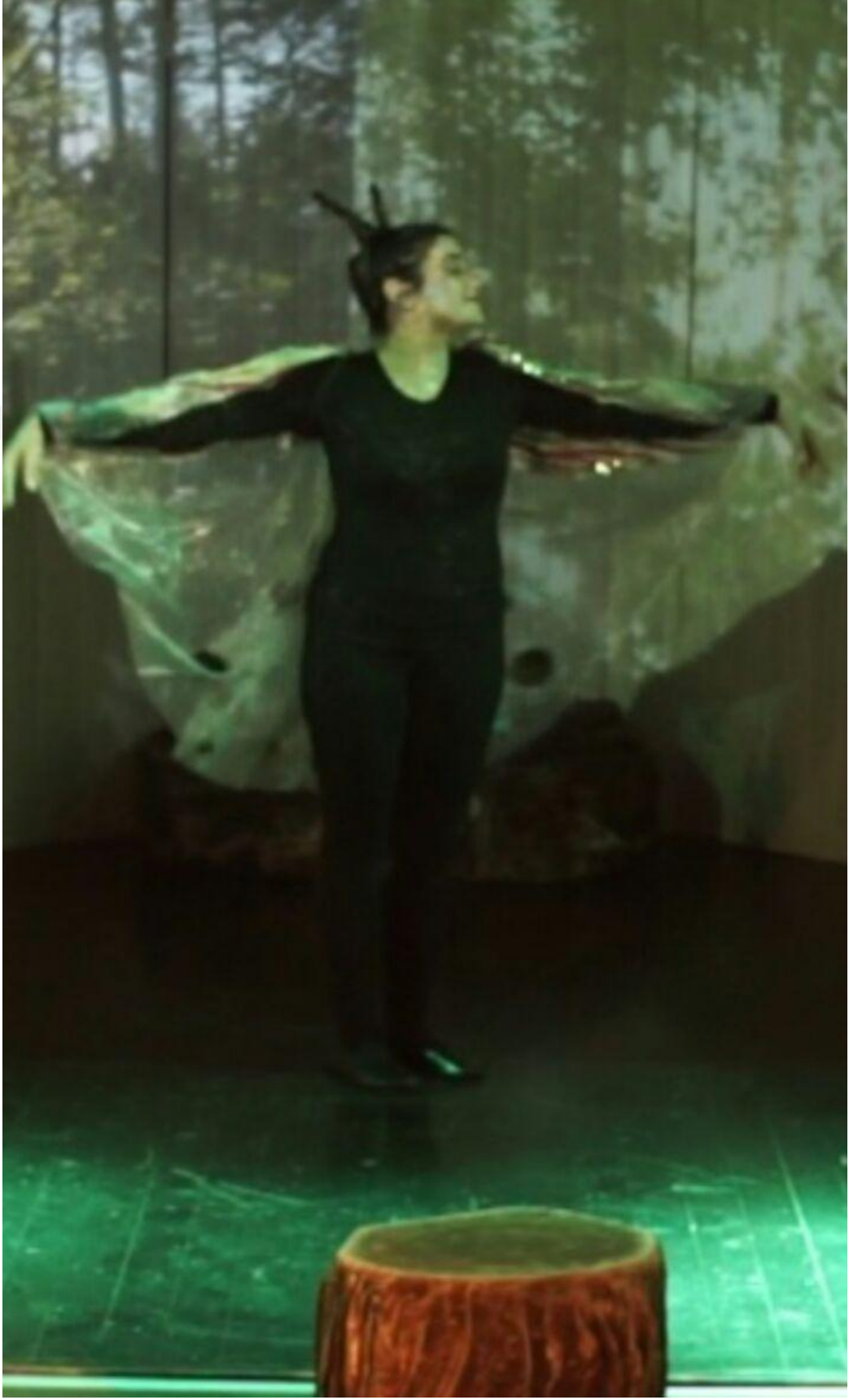


Şekil 38: Piti (Büyülü Göl)

Gün ışığı tarafından tembel ve uykucu olarak nitelendirilen karakterimiz, olaylar karşısında bazen pes etse de çoğu zaman istekli ve cesaretli davranan bir kelebeğdir. Piti arkadaşı Miti'yle her ne kadar birlikte hareket etse de, anlaşmazlıklara da düşerler. Piti bu ilişkiye yön veren taraftır. Oturduğu yerden emir verir, fikirleri bulur ve bazen Miti'nin saflığından yararlanıp fikirleri ona buldurup sahiplenerek egosunu tatmin eder. Çevre kirliliğinden en çok etkilenen ve yabancılara en çok tepkiyi veren kelebek Piti'dir. Çocuğu yavaştırmaz, adama da kokusundan pek yanaşmaz. Bütün güzelliğinin kanatları ve beneklerinden geldiğini bilir, kanatlarına çok düşkündür. Miti'ye göre daha kurnaz, daha egolu, daha korkaktır. Miti'nin saflığından yılıp ona hırçın davransa da birbirlerini hep tamamlarlar. Piti ve Miti tam anlamıyla "iyi" karakterlerdir. Çevre dostluğunu önemseyen çocuklara önemli mesajları olan oyununun didaktik konuşmalarını Piti yapar. Karakterin çokbilmişliği haricinde oyunun mesajlarını ileten cümleleri vardır. Miti'yle birlikte oyunun lokomotifini olan Piti; içine düştüğü durumlar ve verdiği tepkilerle komiktir.

Ormandaki hayvanların güneş, insan ile konuşması sıradışı değildir ve oyun karakterlerin iletişimlerinin uyumuyla ilerler. Bu uyum içinde kelebekler insana ait özellikler gösterir ve fikir vermeden, emretmeye kadar oyun içinde yerleri vardır. Miti'ye ne kadar kızsın da, onunla alay etmeye çalışsın da bunu kasten yapmaz. Yalnızca kendini ispat etmeye çalıştığı ve nazının Miti'ye geçtiğini düşündüğü için yapar. Uzun süre sinirli kalamaz. Hemen yumuşar. Oyundaki diğer karakterlerin eylemlerinden ve söylemlerinden etkilenmez ve kendinden taviz vermez gibi görünmeye çalışır. Ancak çevresinde olup biten her şeyden etkilenecek kadar hassas ve narin bir yapısı vardır. Yalnızca bunu belli etmekten hoşlanmaz ama zaman zaman istemsizce belli eder.

Miti:



Şekil 39: Miti (Büyülü Göl)

Psikolojik özellikleri bağlamında amacına giden yolda çok fazla istekli olduğundan kendinden çok büyük olan Yakıcı ve Kesici karakterlerine bile kafa tutar hale gelmesi ve Büyülü Göl'ü bulma yolunda her türlü fedakârlığı yapmaya çalışması adeta onu bir başkahraman haline getirmektedir.

Miti'nin bu özellikleri göz önüne alındığında metnin getirmiş olduğu korkaklık hissi aslında onun daha çok fiziksel özellikleri ile alakalı görünmektedir. Miti, bir kelebek olduğundan, kendi boyuna göre çok büyük kişilerle mücadele etmek zorunda kalmaktadır. Ormanda çeşitli tehlikelerle karşılaşılıyor fakat bu onu yıldırıyor. Çünkü o bir kelebek olsa da aslında güçlü bir karakter olarak yansıtılmaktadır. Bunun sebebi ise, iyi-kötü kavramlarının arasında Miti'nin "İyi" nin, güzel bir temsilcisi olması yatmaktadır. O, çevreyi kirleten her ne varsa bu düzene bir başkaldırıda bulunmakta, "Adam" karakterinin fiziksel olarak bir kelebeğe göre daha güçlü olmasına rağmen yapamadığını yapıp, bu kirlilik dolu sisteme karşı gelmektedir.

Miti'nin hedefine giden yolda, bir kelebek olmasına karşın sarf ettiği mücadelede, karşısına çıkan engelleri aşma yolunda, yol arkadaşı olan "Piti" ile, bu engeller karşısındaki tavırları, onları birbirinden hem çok benzer, hem de çok farklı kılmaktadır. Çünkü bu engelleri aşma yolunda akıllarına gelen fikirleri Piti düşünüyor gibi görünse de, aslında Miti'ye ait olan fikirlerdir ve ne yapabilecekleri hususunda üretken olan yine hep Miti'dir. Miti'nin görevi yerine getirmek için, hedefe giden yola çok fazla odaklanıp, birçok cesaret gerektiren işi yaparken Piti'nin, aşırı megalomanca davranması iki karakter arasındaki diğer bir farktır.

Özet olarak kahramanımız "Miti" için Çalışkan, cesur ve yaratıcı ifadelerinin birleşimi diyebiliriz. Böylelikle yukarıda da belirttiğim özellikleri de referans alıp Miti için aslında oyunun mesajı olan "İyi" bir birey olmak mesajının sahnede bir taşıyıcısı ve yüz bulmuş şeklidir yargısını kullanabiliriz.

Günişığı:



Şekil 40: Günişığı (Büyülü Göl)

Günüştüğü, günü başlattığı gibi oyunu başlatan karakterdir. Belli bir ritüeli vardır ve bu düzeni sevmektedir. Her gün tüm canlıları uyandırır. Yaptığı işten zevk almaktadır ve enerjik bir karakterdir. Tembellerden hoşlanmadığını belirtir. Kendisi de tembel değildir. Yardımsever olsa da, şakalar yapmayı sever. Sihirli güçleri vardır. Çevre kirliliğinin farkındadır ama bunu düzeltme konusunda şimdiye kadar bir girişimde bulunmamıştır. Zaten oyun sırasında da doğrudan çevreyi koruduğunu görmeyiz. Piti ve Miti'nin bilinçlenmesini sağlamaya çalışmaktadır.

Oyunun başından itibaren aslında tembellikleri yüzünden sevmiyormuş gibi gözükse de Piti'yle, Miti'yi sever ve onları korumak ister. Bunu oyun boyunca birkaç yerde görebiliriz. Kelebeklere büyüğü gölü anlatması, onları Yakıcı ve Kesici'den kurtarması, göle götürmeyi kabul etmesi, kelebeklere aslında ne kadar değer verdiğini göstermektedir. Onlara karşı anaç bir tavrı vardır. Piti ve Miti'nin yolculuklarında bilinçlenmelerini sağlayan önemli ve bir nevi bilge karakterdir.

Palyaço:



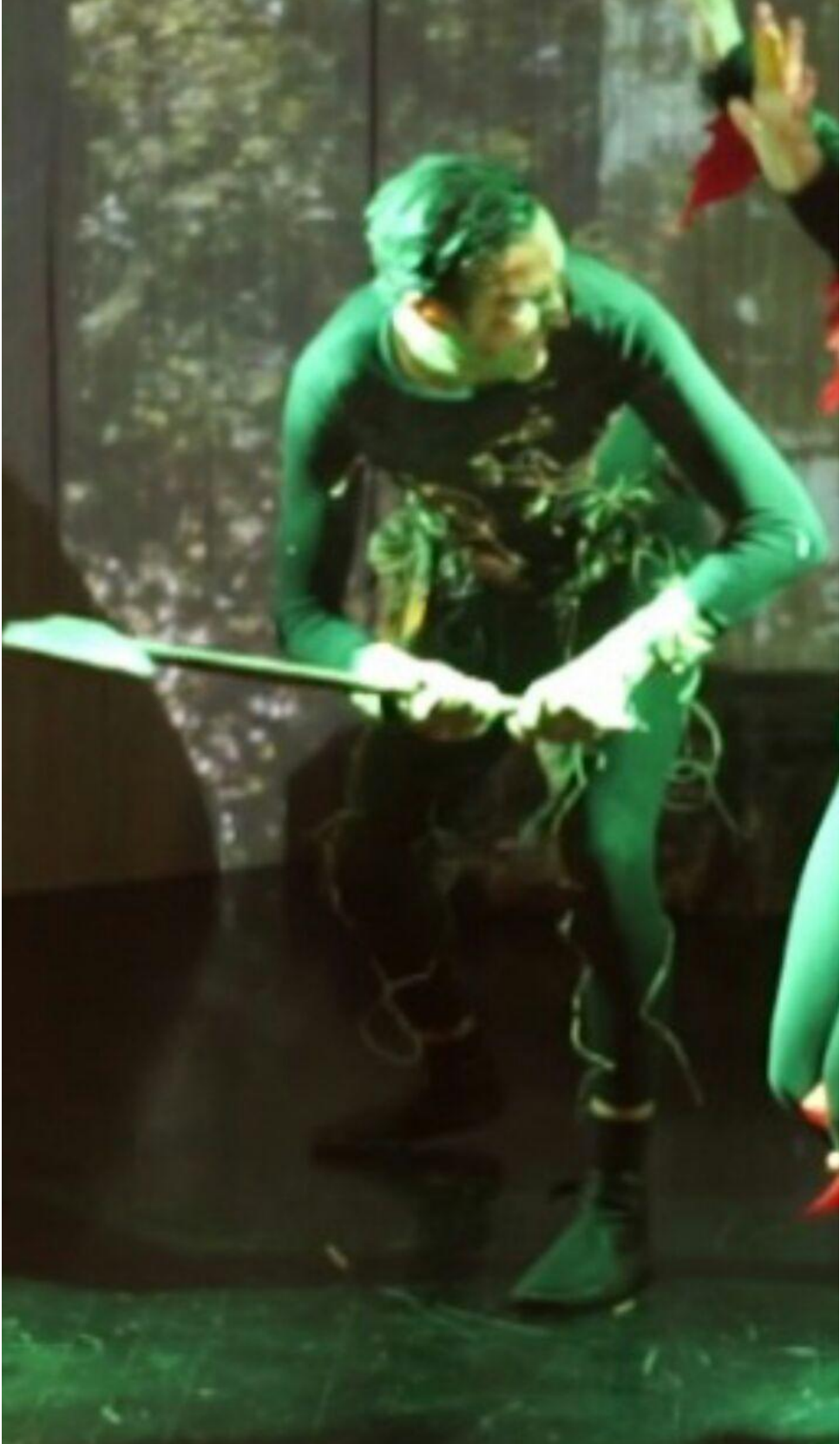
Şekil 41: Palyaço (Büyülü Göl)

Palyaço doğayı seven, onu temiz tutmak ve temizlemek için elinden gelen her şeyi yapmaktan çekinmeyen fakat bilinçsizce aslında doğaya istemeden zarar veren biridir. Çünkü doğayı deterjanla temizlemektedir. İyi niyetinden doğayı temizler ama Deterjanların zehirli olduğunu düşünmez onların doğaya zarar verdiğini akıl etmez.

Kelebeklerle karşılaşması Palyaço karakterinin dönüm noktasıdır. Çünkü kelebeklerden evvela düşünmeyi öğrenir, daha sonra da doğayı temizlemenin başka bir yolunu bulabileceğini. Bu karakter aslında ne kadar iyi niyetli olunursa olunsun düşüncesizce yapılan bir hareketin iyi amaçlar beslense dahi kötü sonuçlar doğurabileceğini yansıtan eşsiz bir örnektir.

Uçuk kaçık, renkli kişiliği ve tersinlemeleri ile seyirciye olanı ve olması gerekeni, net bir şekilde yansıtan ve oyun içinde değişim, gelişim yaşayan önemli bir karakterdir.

Kesici:



Şekil 42: Kesici (Büyülü Göl)

Kesici, karakter özelliđi olarak oldukça hareketli ve dili sayesinde insanları hipnoz edebilen bir tavra sahiptir. Biraz titiz, pis ve yanık kokularından da hoşlanmayan bir karakterdir. İkna yeteneđi oldukça güçlüdür. Öyle ki, az kalsın yenilecekken, Yakıcı karakterini ikna etmesi, ayrıca kelekleri de tatlı ile yakalaması buna örnek teşkil etmektedir. Genel itibariyle oyun içindeki amacı, ormanı yok etmek ve kendisine engel olan Yakıcı karakterini önce zor kullanarak daha sonra ise konuşarak ikna etmektir. Karakterin gelişimini ve oyun sonundaki durumunun ne olduğunu, metinde görememekteyiz.



Yakıcı:



Şekil 43: Yakıcı (Büyülü Göl)

Karakterin geçmişine dair metinde çok ipucu bulunabilmektedir. Yakıcı karakteri paragöz, ormanları yok ederek rant elde etmeye çalışan bir karakterdir. Oyunda Yakıcı karakteri para kazanmak maksadıyla, bir sürü bina dikmek için ormanları yakmak fikrini savunur. Yakıcı karakteri oyundaki baş karakterler olan Piti ve Miti'nin aksine insandır. Karakter partneri olan karakterle bir çekişme içindedir. Bunu sahnenin başında görürüz. Kesici karakteri ağaçları kesmek isterken, Yakıcı karakteri ise yakmak istemektedir. Yakıcı, Kesici karakterine göre daha saftır. Kesici karakteri yakıcıya göre daha zekidir. Oyunda yakıcı karakteri kesiciye göre daha güçsüzdür ama ona karşı avantajı sıcak olması ve kesiciyi ara ara yakmasıdır.

Bu iki karakter arasında hep bir yarış hep bir çekişme vardır. Yakıcı karakteri biraz daha yeteneksizdir. Kesici karakterine göre. Hemen ikna olur, sahnede bazı hatalar yapar. Oyunda yakıcı ve kesici bir birlerinden ayrı olsalar da aslında bir birlerine benzerlikleri vardır. Amaçları da bir yere kadar aynıdır. Sadece tek bir payda da birleşemezler yakmak ve kesmek. Bu iki karakter birbirlerini hep geçmeye çalışırlar. Oyunun sonunda iki karakterin başına neler geldiğini bilemesek de tahminimiz önünde sonunda doğru yolu bulacakları yönündedir. Oyunun devamında gölün temizlenmesi bizi bu yargıya ulaştıran önemli bir donedir.

Peri:

Peri karakterini iki ayrı bölümde analiz etmek daha doğru bir yaklaşım olacaktır.

Birinci bölüm Peri'nin, Büyülü Göl'ün kirli olduğu süreçteki halidir.



Şekil 44: Kirli Peri (Büyülü Göl)

Büyülü Göl'ün kirlenmesiyle birlikte yaşam alanı daralmıştır. Günler geçtikçe daha da kötüye gitmektedir. Büyülü Göl'ün temiz olduğu zamanlarda çok güzel şarkılar söyleyen Peri, gölün kirlenmesiyle birlikte şarkı söylemeyi bırakmıştır. Güzeller güzeli kıyafeti çirkinleşmeye, saçları gölün içindeki ve çevresindeki atıklar nedeniyle kirlenmeye başlamıştır. Kıyafetinin üzerine yosunlar, pet şişeler, çeşitli atıklar yapışmıştır. Bu pislikler aynı zamanda Peri'nin kötü kokmaya başlamasına da neden olmuştur ve sürekli insanlardan kaçmak, gizlenmek zorunda kalmaktadır. Normalde çok naif, kırılgan bir yapıya sahip olduğu için bu durum onu her şeye çok çabuk sinirlenebilen, hemen ağlayabilen bir periye dönüştürmüştür. Gölün temizlenmesi için yapabileceği bir şey

olmadığına inanmaktadır. Başlarda gölün kirlenmemesi adına çaba göstermeye çalışsa da tek başına olduğu için kirlenen dünyayı engelleyebilecek bir gücü kendinde bulamamış ve bu durumu kabul etmek zorunda kalmıştır. Çevresinde oluşan olumsuzluklardan dolayı, sürekli ağlamasının dışında bir de insan içine çıkma korkusu yaşamaya, onu gören herkesin ondan korkacağına inanmaya başlamıştır. Bu nedenle Büyülü Göl'ün temiz zamanlarında herkesle dost olan, etrafına mutluluk saçan peri, içine kapanık, herkesi korkutacağına inanıp aynı zamanda herkesten korkan bir periye dönüşmüştür.

İkinci bölüm ise Peri'nin Büyülü Göl'ün temiz olduğu, tekrardan temizlendiği süreçteki halidir.



Şekil 45: Temiz Peri (Büyülü Göl)

Peri dans etmeyi, şarkı söylemeyi çok seven, insanlarla ve tüm canlılarla çok güzel iletişim ve yakınlık kurabilen, etrafına mutluluk veren, herkesle dost olmayı isteyen, iyiliksever bir karakterdir. Büyülü Göl'ün temizlenmesi, Peri'nin de, eski haline, eski gücüne tekrar kavuşmasını sağlamıştır. Tekrar bütün bu özelliklerini elde etmiş, dans etmeye, çok güzel şarkılar söylemeye başlamış ve kendine olan güveni yerine gelmiştir. Saçları tüm pisliklerden, atıklardan arınarak eski güzelliğine kavuşmuş, kıyafeti tekrar ışıltılarla dolu bir hal almıştır. Artık insanların arasına çıkmaya korkmamakta, tüm ihtişamıyla kendini

gösterebilmekte, herkesle dost olabilmektedir. Bütün bunların sonucunda yaşadığı kötü günlerin yanında ona bu şansı getiren kelebeklerle çok yakın dost olmuşlardır ve birlik olmanın, tek başına olmaktansa kalabalık olmanın önemini bir kez daha anlamıştır. Artık çok iyi iki dostu vardır. Değişimin ilk anlarında gölün tekrar kirleneceğini düşünse de kelebekler ona, onlara yardım edecek arkadaşları olduğunu gösterdiklerinde inancı tam olarak yerine gelmiş ve tüm kaygılarından sıyrılmıştır.



Adam (Fabrika İşçisi):



Şekil 46: İşçi (Büyülü Göl)

Orta yaşlı, kapitalist sistemin mağduru olan Adam, fabrikanın birinde işçi olarak çalışmaktadır. Kendi fikirlerini ve düşüncelerini sahiplenmeksizin, içinde bulunduğu sistemin kurallarına bağlı olarak yaşamakta, vazifesi gereği Büyülü Göl'e zarar veren fabrika atıklarını göle dökmektedir. Cahil biri olduğu için Büyülü Göl'e atık veya çöp dökmek onu rahatsız etmemekte, fabrikanın zehirli gazlarının bile havaya salınmasına kayıtsız kalabilmektedir. Hatta atıktan uzak olmasından dolayı maliyetin artmasındansa, göle dökerek bu maliyetten muaf olunması, kötü niyetli patronları gibi O'na da mantıklı gelmektedir. (Resim 9, İşçi)

Sonuçta Adam, bir emir kuludur ve kendince haklı sebepleri olduğunu düşünmektedir, bu düzene ayak uydurmasının sebebi, hayatta kalabilmek ve geçimini sağlamak zorunda olmasıdır. Sıradan bir işçi olan Adam, eğer fabrikasının kurallarına uymazsa başka bir iş bulamayacak ve aç kalacaktır. Bu nedenle toplumun onu yıldırmasına izin verip çarkın bir parçası olmuştur. Fakat kelebeklerle tanıştıktan sonra, doğanın gerçek sahiplerinin ne durumda olduklarını anlar, yaptığı yanlışla yüzleşir. Her ne kadar çok istekli ve cesur olmasa da kelebekler tarafından ikna edilir ve doğaya yeniden saygı duymaya başlar.

Çocuk:



Şekil 47: Çocuk (Büyülü Göl)

Çocuk karakteri oyunun içerisinde Piti ve Miti'den sonra çevreye karşı en duyarlı karakterdir. Akıllı, bilgiç, okumayı ve öğrenmeyi çok seven bir karakterdir. Bunların yanı sıra zaman zaman haklı olduğunu düşündüğü konularda dik başlı ve isyankâr olabilmektedir. Doğru bildiği şeylerde ısrarcıdır ve istediğini elde edebilmek için elinden gelen her şeyi yapmaktadır. Çocukluğunun da vermiş olduğu kontrolsüzlükle zaman zaman öfkesini kontrol edemez ve sinirlendiği zaman kavgacı bir yaklaşım takınmaktadır. Kendini herkesten üstün görüp çocukça bir kibri vardır. Oyun içindeki insan karakterlerden her şeyin farkında olan tek karakterdir. Çocuğun farkındalığı geniştir. Hayvansever ve bilinçli bir çocuk olduğu için kelebeklerle birlik olurlar ve Adam karakterini alt ederler. Zeki bir çocuktur ve onu çocuk diye küçük görüp kimsenin kandırmasına izin vermez. Büyülü Gölün temizlenmesinde de bu sayede büyük emeği vardır. Çocuk, aynı zamanda duygusal bir yapıya sahiptir. Fakat duygusal bir yapıya sahip oluşu, onun teslim olmasına veya umudunu kaybetmesine değil aksine daha da hırslanıp birşeyleri düzeltmeye çalışmasına yol açar. Kelebekler ve çocuğun başlattıkları bu temizlik seferberliğinde, bu sayede başarılı olunur.

2. 3. 3. 1. 2. 6. OYUNUN DEKOR TASARIMI

Oyunun dekorlarını tasarlarken sahnemizin uygunluđuna gre bir zm yolu aramak zorunda kaldık. Fazla yksekliđe sahip olmayan, derinliđi kısıtlı ve boyut olarak dekor, aksesuar gibi unsurları gizleme kapasitesi olmayan bir sahnede, 3 sahne deđiřimi olan bir oyuna reji uygulamak iin pratik zmler bulmak zorundaydık.

Bu nedenle yksekliđi 2.40 cm, eni 1.20 cm olan yedi adet 3 x 3 demir profilden 7 adet kasa yaptık.



řekil 48: Atlye (Sinan Tařkan)

Yaptıđımız bu kasalara herkesin uyguladıđı gibi strafor veyahut ahřap kontrplak yerine, uzunluđu 2.40cm, eni 20cm olacak řekil de, beyaz likralı kumař kapladık.



Şekil 49: Prova (Büyülü Göl)

7 adet panomuzu sahneye sabitlerken 3 panoyu arkaya sabit, 2 sağ panodan öndeki sabit arkadaki açılır kapanır aynı şekilde sol panolardan öndeki sabit arkadaki açılır kapanır şekilde dizayn ettik. Panolarımızı, açıkken bize derinlik kazandıracak, kapalı duruma getirdiğimizde de yarım daire şeklini alacak bir şekilde konumlandırdık.

Bu panolar açıkken kulis kapısı vazifesi görmektedir.

Piti, Miti, Gümüşği ve peri bu panoların içinden geçerken, fantastik kahramanların dışında kalan Yakıcı, Kesici, Palyaço, Adam ve Çocuk bu kapıları kullanmaktadır.

Sahne değişimleri bu panolara yansıtılan görseller ve aksesuar unsurları ile oluşturulmakta ve renklendirilmiş ışıklarla da atmosfer desteklenmektedir.

Dekora ek olarak sadece strafor, tutkal ve Amerikan bezinden imal edilmiş olan biri büyük diğeri küçük 2 adet kaya ve bir adet de kütük bulunmaktadır. Büyük kayamız palyaçonun bir sahnesinde heykel kaidesi olarak da bir görsel sunuma hizmet etmektedir.

2. 3. 3. 1. 2. 7. OYUNUN KOSTÜM TASARIMI

Oyunda kostümler tamamen stilize düşünülmüş, siyah tayt ve siyah bady üzerine karakterleri yansıtacak küçük ve basit aksesuarlar eklenmiştir. Stilize bir kostüm uygulamasına gidilmiş, böylece atmosferi oluşturan projeksiyon ve gobo görüntüleri siyah kostümler üzerinde absorde olmuş ve nahoş bir durumdan kaçınılmıştır.

Bu stilize yaklaşımın en güzel örneklerinden biri ise Kelebeklerin antenlerinin dahi, oyuncuların kendi saçları ile oluşturulmuş olmasıdır.



Şekil 50: Kulis (Büyülü Göl)

2. 3. 3. 1. 2. 8. OYUNUN IŐIK VE GÖRSEL TASARIMI

Oyun 3 bölümünden oluşmaktadır. 1. Bölümde fabrika ve dumanları ile sarılmış bir arazi, 2. Bölümde yemyeşil bir orman ve 3. Bölümde ise kirli ve temiz olmak üzere iki ayrı göl kıyısı bulunmaktadır.

Bu üç bölümünden oluşan oyunun sahne geçişleri gobo, projeksiyon ve ışık yardımı ile oluşturulmaktadır.

Oyun, Günışığının gelmesi yani güneşin doğması ile başlamaktadır. Bu durum sahne arkasından, ışık teknisyeni tarafından kontrol edilen aktüel 1000'lik spot ile oluşturulmuştur.



Őekil 51: Gündoğumu (Büyülü Göl)

Günışığı sahneye girdiğinde arka lokal ışık yerini genel ışığa ve gobo ile yansıtılan fabrika görseline bırakır, böylece oyunun ilk atmosferi belirir.



Şekil 52, Gobo (Büyülü Göl)



Şekil 53: Gobo (Büyülü Göl)

Oyunun ikinci atmosferi ormandır. Burada da sađ ve sol olmak üzere iki ayrı projeksiyon cihazından yansıtılan orman videosu atmosferi oluřturmaktadır. Iřık olarak ormanın yeřilliđini destekleyen sađlı sollu iki adet yeřil filtreli par64 ıřık kullanılmıř ve genel ıřıkla g¼clendirilmiřtir.



řekil 54: Orman (B¼y¼tl¼ G¼l)

Fakat Yakıcı ve Kesici sahneye gelmeden, sahne arkasından verilen ışıkla ortam kızılışmakta ve panolar, bu seferde gölge oyunu için kullanılmaktadır.



Şekil 55: Gölge Oyunu (Büyülü Göl)

Ormandan ayrılan minik kahramanlarımız, Piti ile Miti, bir yolculuk içersindedir. Büyülü Göl'e giden bu yol yine sinevizyon cihazlarından verilen bir video ile oluşturulmaktadır.



Şekil 56: Yolculuk (Büyülü Göl)

Kahramanlarımız Piti ile Miti, bu yolculuğun sonunda büyülü göle ulaşmakta, bu atmosferi ise yine sağlı sollu iki ayrı projeksiyonla verilen görüntü oluşturmaktadır. Oyun, başlatılan temizlik seferberliği ile son bulmaktadır.



Şekil 57: Kirli Göl (Büyülü Göl)

2. 3. 3. 1. 2. 9. OYUNUN AFİŞ TASARIMI

Gül Sevgi Karaca ve Ceren Aygüt'ün, tasarlamış oldukları, oyunun afişinde, iki kahramanımız Piti ve Miti, kendi karakteristik özelliklerini yansıtan bir halde resmedilmiş olup, sahne başlangıcında bulunan ve maceraya atılmalarını sağlayan fabrika dumanlarıyla çepçevre kuşatılmış durumdadır. Afiş yazılarında ki özgünlük ve renkler çocuk oyunu formatına uygun ve çocuklar tarafından kolaylıkla algılanabilen bir yapıya sahiptir.



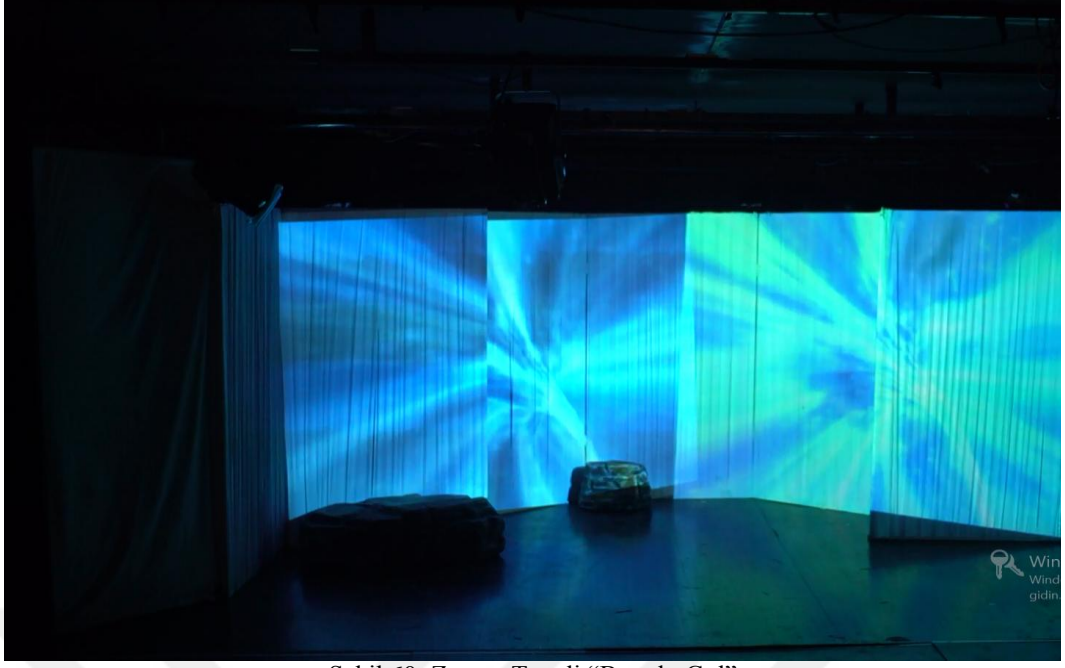
Şekil 58: Afiş (Büyülü Göl)

2. 3. 3. 2. “BÜYÜLÜ GÖL” ADLI OYUNDA SİNEMA TEKNOLOJİSİNİN KULLANIMI

Çevre kirliliğini konu alan bu oyunda dekor unsuru olarak elastiki bandaj kaplı beyaz panolara oyuna uygun bir şekilde çekilmiş video kayıtları projeksiyonla yansıtılmıştır. Başlangıçta yine ışık kullanım ve yansıtma cihazı aparatlarından biri olan “GOBO” tekniği kullanılmış, çocukların hayal gücüne hitap edebilecek çizgisel fabrika imajı ile anlamsal bütünlük sağlanmıştır.



Şekil 59: Oyundan “Büyülü Göl”



Şekil 60: Zaman Tüneli "Büyülü Göl"

Video kayıtları oyunda etkiyi güçlendiren bir meta halini almıştır. Öyle ki piti ve miti adlı iki kelebeğin seyahatleri sırasında zaman çarkı etkisi yaratan bu meta oyun karakterlerimizin sahne geçiş süreçlerinde seyirci algısını zinde tutmaktadır.



Şekil 61: Oyundan "Büyülü Göl"

Büyülü Göl'ü ararken kahramanların duraklarından biri olan orman, bir dekor unsuru olarak boyalı panolar yada butafor parçalar yerine gerçek doğal orman görüntüsü yansıtılarak seyirciye sunulmuş. çocuk seyirci algısında böylece güçlü bir etki bırakmıştır.



Şekil 62: Oyundan “Büyülü Göl”

Büyülü Göl'ün kirlenmiş çehresinin yansıtıldığı video süreç içerisinde tertemiz bir göl haline dönmekte ve sahne hiç duraksamadan geçiş sağlanmış olmaktadır.



Şekil 63: Oyundan “Büyülü Göl”

Oyunda kullanılan sinema teknolojisi, sahne değişim sürecini hızlandırmakta, seyirci algısında daha etkin bir rol oynayarak seyircinin oyun boyunca algısının dağılmasına fırsat tanımamaktadır. Bu çok yönlü fayda tiyatro içerisinde kullanılan projeksiyon ve film uygulamalarının rejisörler tarafından rağbet görmesini arttırmış, temsiller çok boyutlu birer prodüksiyon haline gelmeye başlamıştır.

2. 3. 4. “KADINLAR DA SAVAŞI YİTİRDİ”



Şekil 64: Kadınlar da Savaşı Yitirdi “Afiş” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

2. 3. 4. 1. “KADINLAR DA SAVAŞI YİTİRDİ” OYUN KÜNYESİ


KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
SAHNE SANATLARI BÖLÜMÜ



KADINLAR DA SAVAŞI YİTİRDİ

YAZAN: CURZIO MALAPARTE
 ÇEVİRENLER: TAHSİN SARAÇ - TURHAN AÇAR
 YÖNETEN: SINAN TAŞKAN

YÖNETMEN YARDIMCISI: NİLSU BAĞIRKAN
 GÖRÜNTÜ YÖNETMENİ: ONUR ALDOĞAN,
 BURAK KÜÇÜK
 MÜZİK DİREKTÖRÜ: KORAY ÜMİT BAYRAMOĞLU
 SAHNE AMİRİ: NUREDDİN ALİ ERDOĞAN
 TASARIM AMİRİ: SİNEM METE
 IŞIK TASARIM \ KUMANDA: TUĞÇE KAMAŞ
 SES KUMANDA: SİNEM METE
 AFİŞ TASARIM: FATMA GENÇ
 DRAMATURGLAR: ECEM ONMUŞ,
 GÖKSEL GÖRGÜN
 OĞUL BARIŞ CANIKOĞLU,
 NUREDDİN ALİ ERDOĞAN
 PROJEKSİYON: CEMİL ATMACA

DEKOR KOSTÜM TASARIM: BUSE TAN,
 FATMA GENÇ,
 KARDELEN ŞULE ERGÜN, MERVE SARAL,
 NİHAN KOZAN
 SİNEM METE, SONGÜL ŞAYIK,
 TUĞBA ORKAN,
 TUĞÇE KAMAŞ

OYUNCULAR: ALİHAN DURGUT,
 ANIL YENİLER,
 BÜŞRA ÖZDEMİR, CANTUĞ YAVUZ,
 ONURCEM AYDEMİR,
 ONUR BALLI, ÖYKÜM ATMACA, SEDA İGİCİ
 SELİN FALAY, SEVCAN KUŞ,
 ZEYNEP ÇAĞLA ŞENOL



Şekil 65: Kadınlar da Savaşı Yitirdi “Broşür” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Curzio Malaparte



Curzio Malaparte, 1898'de Prato'da doğdu. Birinci Dünya Savaşı'na gönüllü olarak katıldıktan sonra gazeteciliğe başladı. 1940'lara kadar faşizmi benimseyen Malaparte'nin 1931'de ilk olarak Fransızca yayımlanan, Hükümet Darbesi Tekniği (1955) adlı kitabı büyük yankı uyandırdı. 1940'larda faşizmi reddetti ve partiden atıldı. İkinci Dünya Savaşı sırasında Mittelefik ordularında görev aldı. Savaşın sonuna geldiği gerçekçi romanları Kaputt (1944) ve Can Pazan (1950) ile uluslararası üne kavuştu. Malaparte, üç gerçekçi oyun kaleme aldı: Marcel Proust'un yaşamını konu alan ve 1948'de sahnelenen Du côté de chez Proust (Proust'un Semtinden) , Karl Marx'ın yaşamını konu alan ve 1949'da sahnelenen Das Kapital (Kapital), Rus işgali altında Viyana'daki yaşamı anlatan ve 1954'te sahnelenen Anche le donne hanno perso la guerra (Kadınlar da Savaşı Yitirdi, 1965). Malaparte, 1957'de Roma'da öldü.

SINAN TAŞKAN



1977 yılında Erzurum'da doğdu. İlk ve orta öğrenimini Erzurum'da tamamladı. 1997-2001 Erzurum Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü Oyunculuk Anasanat Dalında öğrenimini başarıyla tamamladı. 2001-2006 yılları arası Bursa Ahmet Vefik Paşa Devlet Tiyatrosu'nda oyuncu olarak görev yaptı. 2006 yılından bu yana Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü'nde Oyunculuk Anasanat Dalı Başkanı' olarak öğretim görevlisi kadrosunda görev yapmaktadır. 2012 yılından bu yana Uluslararası Sanatçılar Demeyi'nin yönetim kurulu başkanlığı görevini üstlenmekte olup bir çok dizi, film, reklam ve sinema filminde rol almıştır.

DRAMATURJİ EKİBİNDEN NOTLAR

Her şeyiyle gerçek olan ve gerçekliğini hala koruyan bu eserin üzerinde çalışırken; savaşın sadece orduların, devletlerin kaybetmediğini kadınıyla, erkeğiyle insanlık olarak yitirdiklerimizi gözler önüne sermeyi amaçladık. Yönetmenin isteği doğrultusunda sinema sanatı ile iç içe bir yapıya ulaşmak için yazdığımız sinevizyon sahnelerinde savaş yitirmiş kadınların hayatta kalma çabalarını sergilemeye çalıştık. Metinde sahnede olmayan bir karakteri -çöken burjuva sınıfının çürümüşlüğü- göstermek için sahneye taşıdık.

TASARIM EKİBİNDEN NOTLAR

Kadınlar Da Savaşı Yitirdi oyun metnine sadık kalarak dönemsel dokuları içinde barındıran bir dekora yola başladık. Başlangıç sürecinde dönemi ve koşullarını araştırarak yaptığımız maket bizim için tasarım atılan bir adım oldu. Oyun dönemsel mekan tasvir gerektiren bir metine sahipti. Bunları göz önüne alarak bir tasarım gerçekleştirip uygulama sürecine geçtik.

OYUNCULARDAN NOTLAR

Oyunun geçtiği dönemi ve koşulları göz ederek karakterlerimizin ruh halini anlamaya çalıştık. Küçük çaplı tarih araştırmaları yaparak o dönemde yaşayan insanların psikolojilerini anlamayı amaçladık. Oyun kişilerinin ağır travma hallerini en iyi şekilde tahlil etmeye çalıştık.

Dünden Bugüne Oyunlarımız

2008- Biraz Gelir Mülüz?
 Yazan: Aziz Nesin, Yöneten: Sema Göktaş
 2009- Martı
 Yazan: Anton Chehov, Yöneten: David Nikoladze
 Sıyıklar Başkalar Götür
 Yöneten: Rusudan Savaneli
 2010- Aşya Nasıl Kurtuldu?
 Yazan: Vasfi Öngören, Yöneten: Veysel Sami Berkan
 Yerin Altında
 Yazan: Sema Göktaş, Yöneten: David Nikoladze
 Bir Yaz Gecesi Rüyası
 Yazan: William Shakespeare, Yöneten: Rusudan Savaneli
 (Ayrıca bu yıl ilk kez bir çocuk oyunu sahnelendi.)
 Pamuk Prenses
 Uyarlayan: Sema Göktaş, Yöneten: Belgi Saygı
 2011- Bunu mihi Demek İstediniz?
 Yazan: Dramatik Yazarlık 3. Sınıf Öğrencileri, Yöneten: Belgi Saygı
 Hokus Yokuş
 Yazan: Woody Allen, Yöneten: David Nikoladze
 Kaderin Çiğnesi
 Yazan: Dario Fo, Yöneten: Rusudan Savaneli
 2012- Silvanlı Kadınlar
 Yazan: İsmail Kaygusuz, Yöneten: Sinan Taşkan
 Titanik Orkestrası
 Yazan: Hristo Boytsov, Yöneten: Rusudan Savaneli
 2013- Hepsi Öğülendi
 Yazan: Arthur Miller, Yöneten: Metin Boran
 Zaman ve Cornway Allesi
 Yazan: John Boynton Priestley, Yöneten: David Nikoladze
 Bir Delinin Hatıra Defteri
 Yazan: Nikolay Gogol, Yöneten: Rusudan Savaneli
 2014- Sıradan Bir Hikaye
 Yazan: Marjory Lado, Yöneten: David Nikoladze
 Karlar Kraliçesi
 Yazan: Sevgi Karaca, Yöneten: Belgi Saygı (Bölümün ikinci çocuk oyunu)
 Blaise
 Yazan: Claude Magillier, Yöneten: David Nikoladze
 2015- Kuşçuk Birkaç Dalgıncı
 Yazan: Bertolt Brecht, Yöneten: Rusudan Savaneli
 Deli Durnu
 Yazan: Güngör Dölmüş, Yöneten: Tamer Büyükkaman
 2016- Hayvan Çiftliği
 Yazan: George Orwell, Yöneten: Kadri Yüksel
 Burnun
 Yazan: Nikolay Gogol, Yöneten: Rusudan Savaneli
 (2. Anda Kampelak Tiyatro Festivali - En İyi Yönetmen ve En İyi Kadın Oyuncu Ödülü)
 2017- Boyulu Güç
 Yazan: Sema Göktaş-Ertil Göktaş, Yöneten: Sinan Taşkan
 İntimal (Kısa Film)
 Yazan: Özlem Bızcı, Gökşel Akdoğan, Ahmet Buğra Erdem Yöneten: Aydın Ketenbaş
 2018- Çanak Kale
 Yöneten: Sinan Taşkan, Dramaturg: Nureddin Erdoğan, Göksel Görgün,
 Koreografi: Rusudan Savaneli, Dekor Tasarım: Emre Sah, Kostüm: Ebru Akkar
 Firtına
 Yazan: William Shakespeare, Yöneten: Rusudan Savaneli
 (Türkiye Üniversitelerarası Tiyatro Festivali - En İyi Birinci Oyun ve En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu Ödülü)

Şekil 66: Kadınlar da Savaşı Yitirdi “Broşür” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Oyunun Adı :

Kadınlar da Savaşı Yitirdi

Yazar :

Curzio Malaparete

Yazıldığı Yıl : 1965**Bölüm ve Perde Sayısı :**

2 perde

Dekor :

Madam Emma'nın evi. Döneme uygun mobilyalar ile döşelidir.
Ayrıca bir piyano bulunmaktadır.

Oyun Kişisi Toplamı: 9

Madam Emma

Enrica

Lilly

Clara

Andrei

Komiser

Madam Lena

Madam Charlotta

Bir Asker

Çevirenler:

Tahsin Saraç & Turhan Açar

Yöneten:

Sinan Taşkan

Yönetmen Yardımcısı:

Nilsu Bağırkan

Görüntü Yönetmeni:

Onur Aldoğan & Burak Küçük

Müzik Direktörü:

Koray Ümit Bayramoğlu

Sahne Amiri:

Nureddin Ali Erdoğan

Tasarım Amiri:

Sinem Mete

Işık Tasarım & Kumanda:

Tuğçe Kamaş

Ses Kumanda:

Sinem Mete

Afiş Tasarım:

Fatma Genç

Dramaturglar:

Ecem Onmuş

Göksel Görgün

Oğul Barış Can

Nureddin Ali Erdoğan

Projeksiyon:

Cemil Atmaca

Dekor & Kostüm Tasarım:

Buse Tan

Fatma Genç

Merve Saral

Nihan Kozan

Sinem Mete

Songül Şayık

Tuğba Orkan

Tuğçe Kamaş

Oyuncular:

Alihan Durgut

Anıl Yeniler

Büşra Özdemir

Cantuğ Yavuz

Onurcem Aydemir

Onur Ballı

Öyküm Atmaca

Seda İğici

Selin Falay

Sevcan Kuş

Zeynep Çağla Şenol

2. 3. 4. 2. “KADINLAR DA SAVAŞI YİTİRDİ” ADLI OYUNUN KISA HİKÂYESİ

Olay Dizisi: S.S.C.B. Viyana'yı kuşatma altına almıştır. Kentte ciddi bir açlık ve yoksulluk hüküm sürmektedir. Kente gelen askerlerin cinsel ihtiyaçlarını gidermek amaçlı, soylu birçok kadın fahişelik yapmaya başlamıştır. Madam Emma oğlunu savaşta yitirmiş bu sebeple kızlarını korumak istemektedir. İşgal günlerinde kendi evlerinden bu işi yapacak tek kişinin dul olan gelini Enrica olacağını düşünür. Komiser geldiğinde Enrica'yı söyler. Enrica buna karşı çıksa da sonra çaresizlikten kabul eder. Fahişelik ederek elde ettikleri parayla Madam Emma bir süre sonra rahat bir yaşam sürmeye başlar. Gelen askerlerden Andrei piyano çalabiliyordur ve müzikten hoşlanan Enrica ile aralarında bir yakınlaşma olur. Daha sonra komiser eve gelerek Andrei'nin intihar ettiğini söyler ve Enrica'ya bıraktığı notu iletir. Enrica notu okur ve aynılan şeylerin ayırıcına varır. Madam Emma'nın kızlarından Clara'nın Enrica'nın yaşadığı sürece karşı çıkmasıyla ipler gerilir ve Lilly'in intihar etmesiyle oyun biter.

2. 3. 4. 3. “KADINLAR DA SAVAŞI YİTİRDİ” ADLI OYUNUN DRAMATURGİ RAPORU

2. 3. 4. 3. 1. BAĞLAM BİLGİLERİ:

Yazıldığı Dönem: 20. yüzyıl İtalya, Almanya, Avusturalya, S.S.C.B. gibi savaş müttefik ve karşıtlarının durumunu ele aldığı bir dönemdir. Yazarda Oyunun Yeri ve Önemi: Yazar Faşist Parti üyesi olarak hayatının bir dönemini İtalya'da geçirdikten sonra, büyüyen kaos ortamına ve Mussoloni yönetimin yanlış politikalarına daha fazla karşı duramamış ve toplumsal trajediyi en gerçek haliyle kaleme almıştır. Savaş ortamının

2. 3. 4. 3. 2. DRAMATİK ÇÖZÜMLEME:

Serim :

Madam Emma'nın maddi olanaksızlıklardan ve çare olarak düşündüğü yöntemden bahsettiği devamında komserin eve geldiği yere kadar olan bölümdür. Buradan karakterlerin ve oyunun ilk hikayesini ediniriz.

İlk Asal Düğüm :

Komiserin eve gelmesi, Madam Emma'ya kızlarını sorması. Bu aşamada Madam Emma, kimin bu görevi üstleneceğine karar verecektir.

Çatışma :

Onur X Umarsızlık çatışmasıdır. Sorunsal artık ahlaklı olmak yahut giderek bir umarsızlığın içerisine düşmekle neticelenmektedir.

İkinci Asal Düğüm :

Enrica'nın bu dayatmayı zor kullanılmadan kabul etmesi, karşılığında alacakları şeyler üzerinde konuşulması.

Doruk Nokta :

Enrica'nın Andrei ile tanışması. Enrica'nın iç dünyasında bir değişim olabilme ihtimalinin oluşması.

Çözüm :

Anrei'nin ölüm haberini alan Enrica'nın bir anlamda farkındalığının gelişmesi, devam eden sisteme direniş göstermemesi. Devamında Lilly'in intiharı ile sonuçlanan sonun hazırlanmasıdır.

Kişilerin Karakter Analizi:**Madam Emma:**

Kişilik olarak zayıf ve kolay şekillenebilir bir iradeye sahip. İlk başlarda ailesini korumak için yaptığı girişimler, zamanla olup biteni olağan karşılamasıyla devam ediyor. Bu da Madam Emma'nın iradesindeki kırılma noktalarının yerlerini işaret ediyor. Genel çatışmanın kısmen de olsa özeti Madam Emma'nın kişiliğinde keşiliyor. Hayatta kalmak için gelininin bir mal gibi kullanılmasına göz yumuyor, kendi kızları zarar görmesin diye bu durumu açıkça teşvik ediyor.

Enrica:

Karakter özelliği bakımından durgun, sakin ve tedirgin. İradesi güçlü ancak gururunu yitirmemek için elinden geldiğince mücadele ediyor. Fiziksel bir direniş yerine, duygusal olarak bir iç direniş geliştiriyor. Lilly'e karşı geliştirdiği anaç tavırlar, bu iç direnişin bir simgesi olarak dışarıya yansıyor. Kendisini, bayağılaşan bir eylemin bayağılaşmış bir bireyi olarak tanımlıyor ancak sonradan tanıştığı Andrei, Enrica için bir değişime, kurtuluşa göz kırıyor. Ancak uzun sürmeden bu durumum tükeniyor. Kişilik olarak güçlü ancak pasif bir güç birikimine sahip, tedirgin.

Lilly:

Saf ve çocuk ruhlu bir kız. Annesinn tabiriyle ruhsal olarak rahatsız. Oyunda, saflığı ve temiz kalmayı temsil ediyor. Enrica tarafından korunup kollanmasındaki temel amaç, oldukça kirli ve kokuşmuş bir düzen içerisinde tertemiz yaşayabilmesidir. Bunu oyunun çeşitli yerlerindeki anaç tavırlarından anlamak mümkündür. Ancak finale gelindiğinde Lilly sanki büyür, kendisini Enrica'nın yerine koyar. Farkındalığı olan bir birey olarak bir şeyler söylemek ister. Ama yine de saftır, bu konumu korunur.

Clara:

Annesi tarafından himaye edilen bir diğer kız. Yapı ve kişilik olarak Lilly gibi değil, gelişim süreçlerini görebilen ve farkında olan biri. Bu nedenle zaman zaman Enrica tarafından kendi yaptığı işi yapabileceği yönünde söylemler duyar. Oyundaki yeri etkili değildir, ancak Enrica ile çalışmalı mıydı çalışmamalı mıydı gibi bir sorunun tartışma noktasında odak olabilecek nitelikte. Kişilik olarak nötr, olaylara eşit mesafeli yaklaşmaktadır.

Andrei:

35 yaşlarında, uzun boylu bir asker. Rus, Viyana aksanıyla Almaca konuşur. Bilinçli birdir. Savaş karşıtı olarak da nitelendirilebilir. Neyi niçin yaptığının farkında biridir. Utanç duymaktadır. Utancını yenmek için onu anlayabilecek birisini aramaktadır. Finalde savaşın utancını daha fazla taşıyamadığından intihar edecektir. İşçi devrime inan biridir, ama devletin diğer devletlerden bir farkının olmadığını düşünmektedir.

Komiser:

Ortayaşlı, normal cüsseli, sivil giyimli, “Asker” kökenli biri olduğunu giyiminin düzgünlüğünden anlamaktayız. Devletin temsilcisidir. Görevini “layıkıyla” yapmaya çalışmaktadır. Eşi savaşta “fuhuşa” zorlanmış, «Bu utanca»

dayanamadığından intihar etmiştir. Eşi intihar eden bir kişinin başkasına aynısını dayatması çelişkisini yaşamamaktadır.

Charlotte:

Binanın kapıcısıdır. Haber taşıyan, dedikoducu bir tiptir. Askerlere kendini satmaktadır. Madam Lena'yı ihbar eden kişidir.

Düşünce Mesaj:

Savaşın kazananı da kaybedeni de olmaz. Savaş, her anlamda ve herkes için kaybediş demektir.

Tema:

Savaş

Dil:

Dramaturgi çalışması sonrası metin, gündelik dil yapısına kavuşmuştur.

2. 3. 4. 4. “KADINLAR DA SAVAŞI YİTİRDİ” ADLI OYUNDA SİNEMA TEKNOLOJİSİ KULLANIMI

Oyun 2. Dünya Savaşı sırasında geçmektedir. Metinsel düzlemde oyun iki perde tek mekan olarak kurgulanmıştır. Fakat yönetmen yorumu olarak hayalet perde kullanılarak dördüncü duvar olarak kullanılmıştır. Amaca uygun görüntüler ile tek mekan boğuculuğundan kurtulmak için ek çekim sahneleri planlanarak, sahneler arasındaki bağlantıları ve zaman aşımını daha etkili bir hale getirmeye çalışılmış ve başarı da sağlanmıştır.



Şekil 67: Oyundan “Kadınlar da Savaşı Yitirdi”



Şekil 68: Oyundan “Kadınlar da Savaşı Yitirdi”

Oyunda Lily karakterinin travmalarına yol açan bombardıman anları, sahneye kurulan dekor önünde, kamera vasıtası ile kayıt altına alındıktan sonra, pencere kırılması, duman efekti, tabakların ve çerçevelerin parçalanması ve bir dizi özel efektler ile harmanlanarak Lily oyun karakterinin kabus sahnesi olarak perdeden verilmiştir.



Şekil 69: Oyunlar “Kadınlar da Savaşı Yitirdi”



Şekil 70: Oyundan “Kadınlar da Savaşı Yitirdi”

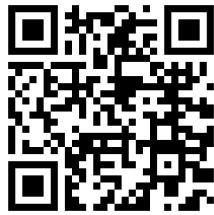
Oyun metninde bahsedilen toplanma merkezi ve tayın dağıtım merkezi gibi bir çok mekân sinema çekimleri sayesinde seyirciye gösterilmiş, sahne üzerinde Charlotte karakterinin erzak dolu paketlerle gelmesi sahnesi öncesinde verilen bu projeksiyon görüntüsü seyircinin mekan zaman ilişkisini pekiştirmesine hizmet etmiştir.

Ayrıca oyun içersinde metinde dile getirilen ve Erica karakterini sık sık ziyaret eden rütbesiz askerlerin geliş gidişleri de ek çekim sahneleri olarak projeksiyon sahnesi olarak yansıtılmakta, Erica karakterinin ruhsal dönüşümünü doğru bir zaman düzlemine sokmaktadır.



Şekil 71: Oyundan “Kadınlar da Savaşı Yitirdi”

Bombardıman sahnesi, tayın dağıtım merkezi sahnesi, sivil komiserin geliş gidiş sahneleri, Erica karakterinin eski neşeli günlerinin seyirciye gösterildiği sahneler gibi bir çok sahne, metin haricinde dramaturgi ekibi ile kaleme alınmış, çekimleri planlanmış, efekt ve montaj işlemlerinden geçirildikten sonra da oyuna kurgulanmıştır. Bu sayede hem oyun akışı kesintiye uğramamış hem de seyircinin, sahne dışındaki karakterlerin nerede, ne zaman, ne yaptıklarına dair fikir sahibi olmasını sağlamıştır.



SONUÇ

Yirminci yüzyıl çağdaş tiyatro algısı ve yönetimi, tarihsel avant-garde'nin öncülüğünde kendine yeni sahneleme biçimleri ve farklı performans alanları yaratma arayışında olmuş ve bu ontolojik sürece medya olgusunu da eklemlendirmiştir. Yapısı itibariyle tiyatro, bir başka ortamın sanatsal araç olarak işlevsel hale gelmesinde diğer sanatlara nazaran daha elverişli bir konumda yer almaktadır. Yirminci yüzyılın tiyatrosunu bu bağlamda, kelime ve fiili anlamı itibariyle, bir üst ortam olarak medya araçlarına kendi öznel varlık yapısı içinde yer açan ve kendi medyalaşma sürecine katkıda bulunan bir sanat olarak değerlendirmek yanlış olmaz. Çağdaş tiyatral alanın medya teknolojisi vasıtası ile özgürleşmesi ve farklı anlatım olanaklarına ulaşması tarihsel süreçte bu konumu somutlaştıran sonuçlardan sadece bir kısmıdır. Tiyatral ortam, filmin ve onu takiben videonun tarih sahnesinde yer almaya başlaması neticesinde bu iki ortam ile süregelen bir biçimde ilişkiye geçme istencinde olan sanatçılara ev sahipliği yapmış, fakat birçok tiyatro sanatçısı ve grubun farklı estetik algıları ve tercihleri sonucu öznel ortamı uygun olmasına rağmen medya olgusunu kendi anlatım biçimine dahil etmekten de kaçınmıştır.

Bu tez kapsamında çalışmış olduğum üç ayrı oyunda medya kullanımının seyirci üzerindeki olumlu etkilerini saptamış, oyunda gösterilmesi imkansız olan bir çok canlı ve nesneyi oyuna dahil etme imkanı bularak hem oyunun daha iyi anlaşılmasını hemde seyirci algısını her daim taze tutma hedefime ulaşmış bulunmaktayım. Bu neden ile tiyatro da medya kullanımının bir çok açıdan tiyatral anlatıma faydalı olduğu düşüncesini savunmaktayım.

KAYNAKÇA

Akıncı, S. (2008). Oyuncu ve Yönetmen Yetiştiren Tiyatro Bölümlerinde Sahne Tasarımı Eğitimine Çağdaş Bir Yaklaşım. Doktora Tezi. Ankara, Türkiye: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Güzel Sanatlar Eğitim Programı.

Alpar, S. (2006). Bauhaus'un Sahne Tasarımına Etkileri. Yüksek Lisans Tezi. İzmir, Türkiye: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı.

And, M. (1973). *Elli Yılın Türk Tiyatrosu*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Aristoteles. (1983). *Poetika*. (İ. Tunalı, Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.

Artaud, A. (1993). (B. Gülmez, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Barba, E., & Savarese, N. (2000). *Oyuncunun Gizli Sanatı / Tiyatro Antropoloji Sözlüğü* (1 b.). (A. Candan, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bertolt, B. (1993). *Tiyatro İçin Küçük Organon*. (A. Cemal, Çev.) İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Britannica, A. (1990). *Genel Kültür Ansiklopedisi* (Cilt 21). İstanbul: Ana Yayıncılık.

Candan, A. (1994). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Çapan, C. (1982). *Değişen Tiyatro*. İstanbul: Adam Yayıncılık.

Çetişli, İ. (2003). *Batı Edebiyatında Edebi Akımlar*. Ankara: Akçağ Yayınları.

Çelenk, S. (2006) Gezegeneimizin En Büyük Sahne Tasarımcısı: Joseph Svoboda. İstanbul. Dokuz Eylül Üniversitesi, 7.Sayı, Sayfa 10-13

Fuat, M. (2003). *Tiyatro Tarihi*. İstanbul: MSM Yayınları.

Innes, C. (2004). *Avant-Garde Tiyatro. 1892-1992*. (B. Güçbilmez, & A. Kahraman, Çev.) Dost Kitabevi Yayınları.

İpşiroğlu, Z. (1988). *Tiyatroda Devrim*. İstanbul: Çağdaş Yayınları.

İpşiroğlu, Z. (1992). *Tiyatroda Yeni Arayışlar*. İstanbul: Düzlem Yayınları.

Joseph, N. (2017). Bauhaus Ütopyacılığının Ömrü. (E. Gen, Çev.)

Karacabey, S. (2006). *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müler*. Ankara: DeKi Basım Yayım Ltd. Şti.

Konur, T. (2001). *Devlet-Tiyatro İlişkisi*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.

Kuruyazıcı, H. (2003). *Oyun-Mekan İlişkisi Açısından Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişmesi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi.

Lesak, B. (2014). İdeal Tiyatronun İzinde. (A. Terzi, Çev.)

<http://www.e-skop.com/skopdergi/ideal-tiyatronun-izinde/1943> 14.06.2019

Nechvatal, J., (2017). Bauhaus Ütopyacılığının Ömrü. (G. Elçin Çev.)

Skopbülten.

<http://www.e-skop.com/skopbulten/bauhaus-utopyaciliginin-omru/3273>. 14.06.2019

Nutku, Ö. (1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi II*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Sokullu, S. (1989). *Tiyatro Etkinliklerinde İşlev-Mekan İlişkisi II. Bölüm (Çağdaş Tiyatro Etkinliğinde Mekan Sorunu)* (Cilt A-50). Ankara: Devlet Tiyatroları İç Eğitim Dizisi.

Şener, S. (1972). "Popüler' Yazar Cevat Fehmi Başkut". *A.Ü. DTCTF. Tiyatro Araştırmaları Dergisi* , 5.

Şener, S. (1991). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Walter Gropius'un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927

Kaynak http://berkshirerinearts.com/11-29-2009_spectacular-bauhaus-exhibit-at-moma.htm 14.06.2019

Şekil 2: Walter Gropius'un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927

Kaynak http://berkshirerinearts.com/11-29-2009_spectacular-bauhaus-exhibit-at-moma.htm 14.06.2019

Şekil 3: Walter Gropius'un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927

Kaynak http://berkshirerinearts.com/11-29-2009_spectacular-bauhaus-exhibit-at-moma.htm 14.06.2019

Şekil 4: Walter Gropius'un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927

Kaynak http://berkshirerinearts.com/11-29-2009_spectacular-bauhaus-exhibit-at-moma.htm 14.06.2019

Şekil 5: Walter Gropius'un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927

Kaynak http://berkshirerinearts.com/11-29-2009_spectacular-bauhaus-exhibit-at-moma.htm 14.06.2019

Şekil 6: Walter Gropius'un E.Piscator için yaptığı Total Tiyatro tasarımı, 1927

Kaynak http://berkshirerinearts.com/11-29-2009_spectacular-bauhaus-exhibit-at-moma.htm 14.06.2019

Şekil 7: World Scenography 1975-1990

Şekil 8: World Scenography 1975-1990

Şekil 9: Green Box Stüdyo

Kaynak: https://www.google.com/search?q=green+box+tiyatro&rlz=1C1HLDY_trTR848TR848&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiUoM_51cXiAhVL1qYKHTjUAeoQ_AUIDigB&biw=1038&bih=722&dpr=1.25#imgrc=qOY1Pf4GVVQ3iM 14.06.2019

Şekil 10: Green Box Tiyatro Uygulaması

Kaynak: https://www.google.com/search?q=green+box+tiyatro&rlz=1C1HLDY_trTR848TR848&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiUoM_51cXiAhVL1qYKHTjUAeoQ_AUIDigB&biw=1038&bih=722&dpr=1.25#imgrc=K-VN8B3yVkwsmM 14.06.2019

Şekil 11: Green Box Tiyatro Uygulaması

Kaynak: https://www.google.com/search?q=green+box+tiyatro&rlz=1C1HLDY_trTR848TR848&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiUoM_51cXiAhVL1qYKHTjUAeoQ_AUIDigB&biw=1038&bih=722&dpr=1.25#imgrc=K-VN8B3yVkwsmM 14.06.2019

Şekil 12: Video Art Gösteri Uygulamaları

Kaynak: https://www.google.com/search?q=Video+Art&rlz=1C1HLDY_trTR848TR848&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiD-oWa18XiAhUGyKYKHRZtChAQ_AUIDygC&biw=1038&bih=722 14.06.2019

Şekil 13: Video Art Gösteri Uygulamaları (Ful Yaprakları)

Şekil 14: Video Art Gösteri Uygulamaları (Göçmenler)

Şekil 15: “Macbeth” Afiş (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 16: “Macbeth” Broşür (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 17: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 18: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 19: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 20: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 21: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 22: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 23: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 24: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 25: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 26: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 27: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 28: Oyundan “Macbeth” (Koceli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları)

Şekil 29: “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” Afiş (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 30: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üni. G.S.F.)

Şekil 31: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üni. G.S.F.)

Şekil 32: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üni. G.S.F.)

Şekil 33: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üni. G.S.F.)

Şekil 34: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üni. G.S.F.)

Şekil 35: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üni. G.S.F.)

Şekil 36: Oyundan “Çanakkale 1915 Bir Hilal Uğruna” (Kocaeli Üni. G.S.F.)

Şekil 37: “Büyülü Göl” Kitap Kapağı (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 38: Piti “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 39: Miti “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 40: Güneşiği “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 41: Palyaço “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 42: Kesici “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 43: Yakıcı “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 44: Kirli Peri “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 45: Temiz Peri “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 46: İşçi “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 47: Çocuk “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 48: “Atölye” Sinan Taşkan (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 49: Prova “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 50: Kulis “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 51: Gündoğumu “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 52: Gobo “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 53: Gobo Soket “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 54: Orman “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 55: Gölge Oyunu “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 56: Yolculuk “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 57: Kirlı Göl “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 58: Afiş “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 59: Oyundan “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 60: Zaman Tüneli “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 61: Oyundan “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 62: Oyundan “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 63: Oyundan “Büyülü Göl” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 64: Afiş “Kadınlar da Savaşı Yitirdi” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 65: Broşür “Kadınlar da Savaşı Yitirdi” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 66: Broşür “Kadınlar da Savaşı Yitirdi” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 67: Oyundan “Kadınlar da Savaşı Yitirdi” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 68: Oyundan “Kadınlar da Savaşı Yitirdi” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 69: Oyundan “Kadınlar da Savaşı Yitirdi” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 70: Oyundan “Kadınlar da Savaşı Yitirdi” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

Şekil 71: Oyundan “Kadınlar da Savaşı Yitirdi” (Kocaeli Üniversitesi G.S.F.)

