

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE VE GÖRÜNTÜ SANATLARI
ANABİLİM DALI

395
17078

CUMHURİYET DÖNEMİ
TÜRK TİYATROSUNDA TASARIM
VE
MEKAN DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMLARI

DOKTORA TEZİ

T. C.
Yükseköğretim Kurulu
Dokümantasyon Merkezi

HAZIRLAYAN
Ayşegül ORAL ÖZER

YÖNETEN
Prof. Dr. Özdemir NUTKU

İZMİR - 1991

Ö N S Ö Z

Tiyatro sanatı, yönetmenlik, oyunculuk, yazarlık, sahne tasarımı gibi her biri farklı birikimler gerektiren sanatsal yaratımların ortaklaşa ürettiği bir sanat olarak tanımlanmakla birlikte, ülkemizde tiyatro incelemeleri daha çok metin çözümlenmeleri, yönetmenlik ve oyunculuk alanlarında gelişmiştir. Bir başka deyişle tiyatral yaratımın mekan tasarımına ilişkin yönleri, ülkemizde henüz, bir inceleme alanı olarak değerlendirilmemektedir. Oysa, tiyatro yaşamı ileri olan, köklü bir sahne geleneğine sahip ülkelere baktığımızda, oyun yazarlığı, yönetmenlik ve oyunculğun yanısıra, sahne tasarımının da gerek yapıtların incelenmesi, gerekse yeni yaklaşımların, hatta kuramların geliştirilməsi düzeylerinde ele alındığı görülmektedir.

Cumhuriyet Dönemi Türk tiyatrosunda Tasarım ve Mekan Değerlendirme Yaklaşımları konusunü doktora çalışması olarak ele almak istememin nedeni, ülkemizde, bu alanda sürdürülen çalışmalara ve sahne tasarımının başlı başına bir inceleme alanı olarak görülmesi anlayışının gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Çalışmanın ilk aşamasında, sahne tasarımının kavramsal yapısını, özelliklerini inceledim ve Türkiye özelinde konuya ilişkin verileri topladım. İncelemenin kapsamı ve sınırlarını saptamak üzere bir yöntem belirlemede iki ilkeye bağlı kaldım. Öncelikle, inceleme yönteminde ve bakış açısında birlik sağlamak amacıyla yalnız tiyatro alanındaki sahne tasarımı verilerini değerlendirmeye aldım. Yapıtları ve yaklaşımları incelenecek tasarımcıları saptarken gözönünde bulundurduğum ilke ise, sahne ile sürekli ilişkisi kalmamış sanatçılar üzerine çalışmak olmuştur. Bu yaklaşımın nedeni, çalışmalarını halen sürdüren sanatçıların, tasarım kavramına genel yaklaşımları ve yapıtlarına yansıyan estetik anlayış üzerine, bütüncül bir sonuç elde etmenin güçlüğüdür. Bu tür sanatçıların konumları, bir ucu açık, dolayısıyla üst sınırı henüz belli olmayan bir süreçtir. Çalışmada model olarak seçilen tasarımcıların, bu açıdan, kendi içlerinde bir bütünlük oluş

turduğu görülmektedir.

Batıda, sahne tasarımı üzerine yapılan kuramsal çalışmalarda dikkati çeken bir nokta, bir konunun farklı bakış açılarından incelenebilmesidir. Sahne tasarımı kavramsal düzeyde ve/ya da örneklere dayalı olarak incelemek, gözönüne alınan değişkenlerin niteliğine göre farklı sonuçları gündeme getirebilir. Konuyu seyircinin algılaması açısından ele aldığımızda, görsel algı psikolojisinin yöntem ve verilerinden yola çıkarak, yapıtları "psikolojik iletimleri" çerçevesinde; seyircinin duyduğu estetik haz açısından ele aldığımızda ise, yapıtları "bütüncül görsel etki"nin temel öğelerinden biri olarak, bu etkinin öteki öğeleriyle bütünlüğü içinde, estetik açıdan incelemek olasıdır. Konuyu sahne tasarımcısı açısından, genel olarak düşündüğümüzde, incelemenin değişkenleri farklı olur. Teknik birikim, elde bulunan teknik olanaklar, estetik yaklaşıma temel olan birikim, oyun metni, yönetmenle ve oyuncularla işbirliği gibi değişkenler, tek tek ya da bir bütün olarak incelemenin sonuçlarını belirleyen etkenler olur. Bu nedenle, çalışmanın giriş ve birinci bölümlerinde incelenen konu, kavramsal düzeyde ele alınırken, bu değişkenler çerçevesinde değerlendirilmiştir. Bu yaklaşım, sahne tasarımının Türkiye'deki konumunu irdelerken ya da tek tek yapıtlar üzerine yorum yaparken gündeme gelecek belli başlı bakış açılarının saptanmasına yönelik bir model planlaması olarak düşünülmüştür. Ancak, Türkiye'de sahne tasarımı üzerine yapılabilecek incelemeler, yukarıda sözünü ettiğimiz değişkenlerin çoğu hakkında veri toplayabilme şansına henüz sahip değildir.

Yapıtlar üzerine yapılacak inceleme için gerekli olan "görsel malzemenin" (fotoğraf, eskiz, maket, vb.) korunup arşivlenmesi konusunda bilinçli bir yaklaşımın, ödenekli tiyatrolarda bile henüz gelişmemiş olması, veri toplama çalışmaları sırasında karşımıza çıkan zorlayıcı engellerden biri olmuştur. Tarihsel incelemeye yönelik çalışmalarda, kimi kez, önemli ipuçları olabilecek yazılı belgelerin nicelik ve nitelik olarak yetersizliği

de, tiyatro yaşamımızın henüz gelişme göstermemiş bir yönünü sergilemektedir. Daha çok oyun tanıtım ve rejî yorumuna ağırlık veren eleştiri yazılarında, sahne tasarımı çoğunlukla hiç yer almamış ya da "güzeldi", "oyunla bütünleşmişti" gibi öznel beğeniye ilişkin sözlerle geçiştirilmiştir. Bu yüzeysel yaklaşım, eleştirmenlerin sahne konusundaki birikim yetersizliğini yansıttığı gibi, genel düzeyde, sahne tasarımının tiyatrodaki "bütüncül görsel etki" kavramındaki yerinin de henüz anlaşılamadığının bir göstergesi olarak da görülebilir. Bu sorunlar, sahne tasarımında mekan değerlendirme yaklaşımlarıyla doğrudan ilgili olmakla birlikte, eğitim, ekonomik yapı kültür politikası gibi, çalışmanın kapsamı dışında kalan konulara yol açtığından daha ayrıntılı bir incelemeye girilmeyecektir.

Bu araştırmada, karşılaşılan pek çok engelle rağmen, çalışmanın doğru gelişmesi için yardımcı olan, ayrıca kitaplığından yararlanmaya olanak sağlayan danışmanım Prof. Dr. Özdemir Nutku'ya, veri toplama aşamasında arşiv ve kitaplıklarından yararlandığım İstanbul Şehir Tiyatrosu ve Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü yetkililerine, konuya ilgi gösterip, görüşme için bana zaman ayıran Prof. Doğan Aksel'e, sayın Metin Deniz ve Turgut Atalay'a, yardımlarını aldığım arkadaşlarım Fide Acarlar ve Hilmi Zafer Şahin'e teşekkürü bir borç bilirim.

İ Ç İ N D E K İ L E R

ÖNSÖZ	I
GİRİŞ	1
I. BÖLÜM : TİYATRO KAVRAMI İÇİNDE SAHNE TASARIMININ YERİ	20
A. Oyun Yorumunda Tasarım Boyutu	27
B. Yönetmen - Tasarımcı İlişkisi	31
C. Oyuncu - Tasarımcı İlişkisi	46
D. Mimarlık - Tasarım İlişkisi	49
II. BÖLÜM : CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK SAHNE TASARIMCILARINDA MEKAN DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMLARI VE YORUM	59
A. Turgut Zaim	62
B. Tarık Levendođlu	82
C. Turgut Atalay	104
D. Dođan Aksel	119
E. Metin Deniz	135
SONUÇ	160
KAYNAKÇA	164
EKLER	171

G İ R İ Ő

Sanatsal yaratımla ortaya konan ve duyumla (Grek.: aisthesis) algılanabilen sanat yapıtının gizlerini kavramaya yönelik bir arařtırma dalı olarak estetik bilimi, arařtırmasında sanatçıyı deęil, sanatçının ortaya koyduęu yapıtı konu alır. Dolayısıyla estetik arařtırmasının yöntemi, sanatçıyla yapıtı arasındaki yaratıcı sürece tanık olamayan, ama sanat yapıtını inceleyip, bunu çevreliyen başka verilerin de yardımıyla, bu süreçte ortaya çıkan bütünü yorumlamaya yöneliktir. Bir başka deyişle estetik, bir inceleme alanı olarak, izleyicinin ya da gözleyicinin yaşadığı, sanatsal yaratımı bir bütün olarak kavrama amacını güden bir yöntem izler. "Estetik" biliminin ortaya çıkış biçimi de bu görüşü doğrulamaktadır. Terimi ilk kez kullanan Alman düşünür Alexander Gottlieb Baumgarten¹, insanın zihinsel etkinliğinin akıl, irade ve duygu olarak üç farklı temele oturduğunu öne sürmüş ve bu temellerden kaynaklanan zihinsel etkinliklerin üç ayrı dalda incelenmesi gerektiğini savunmuştur. Akıl etkinliğini inceliyen mantık ile irade etkinliğini inceliyen etik, Baumgarten'dan önce de felsefenin iki ayrı alanı olarak kabul edilmişti. Üçüncüsü, yani duyumla algılananları incelemenin de özerk bir alan olması gerektiğini ise, Baumgarten kanıtlamış ve Grekçe'deki "aisthesis" (:duyum) kelimesinde estetik terimini türetmiştir².

¹ Baumgarten , Alexander Gottlieb (d.1714,Berlin - ö.1762, Frankfurt an der Oder-Prusya). Estetik'in ayrı bir felsefe dalı olarak yerleşmesini sağlayan felsefeci ve eğitimci. En önemli yapıtı olan Aesthetica'yı (1750-8) iki cilt olarak Latince yazdı. Bu çalışması başka bir dile çevrilmediyse de geniş yankı uyandırdı ve estetik disiplininin doğmasına yol açtı.

² KAGAN,M. , Güzellik Bilim Olarak Estetik ve Sanat, Türkçesi: Aziz Çalışlar, Altın Kitaplar Yayınevi, 1982, s.3

Sanatsal eylemde, bir başka açıdan, estetik yaklaşımı gerektiren bir süreç daha vardır: izleyici ya da gözleyicinin tanık olamadığı, onun için bir giz niteliği taşıyan ve bu nedenle de çekiciliği olan sanatsal yaratım süreci, izleyicinin yaklaşımına ters yönlü olarak estetik yaklaşım gerektirir. Buradaki yaklaşım estetik olguyu kavramaya yönelik değil, bu olguyu yaratmaya yöneliktir. Sanatçı ile ortaya koyacağı yapıt arasında varolan, sanatçının yaşayacağı süreç, yaratımının estetik güdülenmesini de kapsar, dolayısıyla yaratım sürecinin kapsamı içinde yer alır.

Bu yaratım sürecinin kapsamına giren bir başka kavram da 'tasarım'dır. Sanatçı yapıtını şu ya da bu biçimde tasarlıyarak ortaya koyar. Tasarlamanın boyutları ya da çapı, sanatçıdan sanatçıya, ya da bir sanat türünden ötekine değişebilir. Kimi sanatsal yaratımlarda tasarım çok ayrıntılı bir taslak hazırlamayı gerektirirken, kimi yaratımlarda yalnızca zihinsel olarak tasarım yapılabilir. Ama sonuçta, doğaçlama temeline dayanan bir çalışma bile, düşünce ürünü ya da güdüsel bir tasarlamayı gerektirir.

'Tasarlama' olgusu genel anlamda, sanatçının yaşadığı yaratım sürecinde varolan ve çoğunlukla estetik kaygıyla içiçe olan bir olgudur. Her sanatçı ortaya koyacağı yapıtını, yaratımın öznel koşullarına göre tasarlar ve yapıtına aktarır. 'Estetik güdüleme' bu tasarlama eyleminin pek çok noktasında belirleyici rol oynar. Dolayısıyla sanatçının yaratım süreci, estetik ve tasarım kavramlarının buluştuğu, içiçe geçtiği bir süreçtir.

"Raslantısal" ya da "gelişigüzel" in karşıtı olarak nitelendirebileceğimiz tasarım kavramı, bu geniş kapsamlı özelliğiyle, oluşumu yaratıcı sürece bağlı her sanatsal etkinlikte karşımıza çıkar. Carlo Argon'un yaptığı tasarım tanımı, kavramı bu boyutta ele almaktadır :

"Tasarlama olayı yaratıcı süreç içinde bir eylemdir, sonuçta ortaya çıkacak sanat eseri ile ilgili kesin ve açık bir ön imgelemi gerektirir, eserin gerçek-

leşmesine yardımcı olur, amaca varmak üzere mevcut olanaklarda temellenir ve açıkça belgelenebilen sonuçlara ulaşır". 3

Bununla birlikte, tasarım kavramı, daha çok, mekan ve iki ya da üç boyutlu yaratımları gerektiren, algılanması görselliğe dayalı sanatsal etkinliklerle birlikte düşünülmektedir. Oluşumunda tasarım kavramının özel bir anlama büründüğü bu tür yaratımlar, bugün daha çok "plastik sanatlar" diye adlandırılan gruptaki sanat dallarının ya da bunların türevlerinin kapsamında ele alınmaktadır.

Kavramı bu özel ya da dar anlamıyla ele aldığımızda, "tasarım süreci"nden sözedilen mimarlık, endüstri tasarımı, sahne tasarımı, giysi tasarımı gibi alanların buluştukları ortak nokta, bu alanlarda, asıl yapıtın gerçekleştirilmesi sırasında yönlendirici olan proje, taslak, çizim, maket gibi, yapıtın bir "ön model"inin hazırlanmasıdır. Dolayısıyla, tasarım kavramı bu boyutta, sözünü ettiğimiz "ön model" ile içiçe düşünülmektedir. Argon'un yaptığı tanım kendimize çıkış noktası olarak alırsak, kavramın gerektirdiği "ön tasavvur", yukarıda sözünü ettiğimiz sanat dallarında, sonuçta ortaya çıkacak yapıtın tasarım süreci, maket ve / ya da taslak-çizim, proje aşamalarıyla somutlaşır. Sanatçı bu noktada, yapıtını tasarlama sürecini bitirmiş ve yaratımının gerçekleştirme aşamasına gelmiştir. Tasarım kavramına bağlı olarak değerlendirilen, ele alınan sanat dallarında karşılaştığımız öteki ortak özellik de, tasarım sürecinin kendi içindeki aşamaları ve gelişiminin adımlarıdır. Sürecin aşamalarını açıklamayı amaçlayan çoğu yazar şu noktalarda birleşir :

- Veri toplama ve değerlendirme
- Seçenekleri saptama ve yapısal çözümlene
- Sentez ve/ya da sonuç

Veri toplama ve değerlendirme : Tasarlanacak konuya ilişkin veriler biraraya getirilir ve yapılacak tasarımda yeniden değerlendirilebilme olanakları gözönüne alınarak kullanılabilir malzemeye dönüştürülür. Burada, toplanacak verilerin değerlendirilmesinde, ekonomik kısıtlamalardan maddi koşullara dek pek çok etken belirleyici olabilir.

Seçenekleri saptama ve yapısal çözümlene : Yukarıda ulaşılan sonuçlara göre beliren ana yapının ayrıntılandırılmasında gözönüne alınacak seçenekler genel yapıyla oluşturacakları bütünlük bakımından incelenir. Parçaların birbiriyle ilişkileri irdelenerek, ortaya ne tür bir bütünlük çıkacağı araştırılır.

Sentez ve/ya da sonuç : Tek tek parçalar üzerinde ulaşılan sonuçların, seçeneklerin sınanması sonucunda verilen kararların bir bütünlük haline getirilmesi aşamasıdır.

Son iki aşama, tasarım sürecinin estetik ve yaratıcılıkla en yakın ilişkide olduğu aşamalardır. Dolayısıyla, sanat yapıtı ortaya çıktığında, ilk elde aranan iki nitelik, ilgili sanat türlerinde tasarım sürecinin aşamaları olarak da görülebilir.

Tasarım kavramını dar anlamıyla ele aldığımızda, bu kapsamda sözü edilen sanat türlerine ve dallarına bakarsak, bunların 'görsel sanatlar' (İng. : visual arts) başlığı altında toplanabileceğini görürüz. Burada görsel sanatlar terimiyle belirtilmek istenen, algılanması görselliğe dayanan ve bunun yanısıra zaman/süre boyutu gerektirmiyen sanatlardır. Tiyatro, opera, sinema gibi sanat dalları da, temelde görsel algılamaya dayanmakla birlikte, sergilenmesi ve buna bağlı olarak da algılanması zaman/süre boyutuna bağlı olduğundan, mimarlık, endüstriyel tasarım, giysi tasarımı ya da 'klasik sanatlar'diye adlandırılan resim, heykel gibi, zaman/süre boyutuna bağlı olmayan sanatlardan ayrılırlar. Sahne tasarımını bu açıdan ele aldığımızda, söz konusu olan iki karşıt kümenin arasında yer alır. Bir başka de-

yişle, kimi özellikleriyle görsel sanattır, kimi özellikleriyle ise 'sahne sanatları' kapsamı içindedir. Temelde, bir mekansal sanat yaratımı olarak, görsel sanatların, yani sergilenme ve algılanması zaman/süre boyutuna bağımlı olmayan bir yapı gösterir. Perde açıldığında, dramatik aksiyon başlamadan önce görülen, tıpkı resim, heykel ya da mimarlıkta olduğu gibi, zaman boyutuna bağımlı olmadan algılanır. Ama hiçbir sahne tasarımı, bu biçimde, dramatik olandan ayrılarak değerlendirilemez. Bu görsel yapıt, sahnedeki teatral gösterinin başlamasıyla canlanır, anlam kazanır. Bu iki farklı olguyu bir araya getirirsek, sahne tasarımı, tiyatronun yapısal sınırları içinde özel bir işleve kenetlenmiş bir 'görsel' tasarlama olarak tanımlanabilir⁴. Canlı bir sahnede, çizgi, renk ve biçimler arasında varolan, insan duygularını harekete geçiren ve bu yolla dramatik anlatıma zemin hazırlayan bir tasarım raslantı sonucu ortaya çıkmaz. Tasarımcı, bilinçli ya da sezgisel olarak, tüm görsel sanatlarda ortaklaşa olarak geliştirilmiş tasarım kurallarını ve ilkelerini kullanır. Yaratıcı sürecin başlangıcı, tasarlanacak kompozisyonun öğeleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Genel anlamda kompozisyon, her noktadan bütüncül bir yapı gösteren bir formun tasarım öğelerinin bağdaştırılması, organize edilmesidir. Sahne tasarımı özelinde buna bir de, dramatik anlatıma bağımlı olarak, amaç birliği ilkesi eklenir.

Genelde tasarım öğeleri çizgi, şekil, konum, renk ve dokudur⁵. Form terimi tasarımla birlikte düşünüldüğünde, tüm bu öğelerin bir kompozisyon da varlığı ya da kullanım söz konusu olur. Bunlardan çizgi, dört boyutta karşımıza çıkar : düz bir çizgi olarak; bir mekan parçasının sınırlarını çevreleyen eğri olarak; uzun, ince bir karakterin simgesi olarak; gözün,

⁴ PARKER, W.O. - SMITH, K.H. , Scene Design and Stage Lighting; Holt, Rinehard & Wiston Inc., New York, 1963, s.26

⁵ EVANS, H.M. , Man the Designer, The Mc Millan Company, New York , 1971, s.18

bir kompozisyondaki şekillerin birbirini izleyişini algılamasını sağlayan bir yönlendirici olarak. Bu dördüncü boyutta sözü edilen çizgi gerçekte olmayabilir ve algılayıcı canlandırması olabilir. Bir görsel sanat ürününde bu boyutların tümü , birkaçı ya da yalnızca biri bulunabilir. Şekillerin hacimleri onların ölçülebilme değerleridir. Tasarım, hacimlerle ve hacimlerin aralarındaki boşluk paylarıyla da ilgilidir. Bir başka tasarım ögesi, şekillerin konumudur. Bir şeklin konumu, o şekle ve de genelde kompozisyona bir tavır, bir yönelim verir. Kompozisyonun çok önemli bir etki kaynağı da renktir. Bunun gibi, kompozisyonda kullanılan şekil ya da nesnelere dokuları, kompozisyonun genel karakterini etkileyen bir öğedir.

Görsel sanatların ortaklaştığı bu tasarım öğeleri üç kompozisyon ilkesine göre bağdaştırılır : birlik, karşıtlık ve varyasyon. Bu ilkeler arasındaki denge, her tasarımda genel karakterin belirleyicisidir. Tasarım öğeleri arasındaki uyumun ağır basması tekdüzelik yaratacağı gibi, tersi de bütünlüğü yokeder. Bu nedenle, uyum ve karşıtlık dengeli olarak kullanılmalıdır. Varyasyon, uyumun tek başına olduğunda yarattığı tekdüzeliliği ortadan kaldıran bir etkidir⁶.

Görsel sanatların tümünde ortaklaşa olan bu tasarım öğeleri ve kompozisyon ilkelerine rağmen, bütün görsel sanat dallarını ve türlerini kapsıyacak ayrıntılı bir tasarım tanımı yapmak oldukça güçtür. Çünkü her yaratıcı süreç, kendi tasarım türünü de birlikte getirir, sonunda belli bir amaç ya da işlevi gerçekleştirmeye yöneliktir. Yukarıda örnek olarak verdiğimiz Argon'un tanımına dikkat edilecek olursa (bk. s.2), tasarım sürecinin ayrıntılarına inilmemiştir. Örneğin, mimarlık yazarlarının yaptığı tasarım çözümlerinde, mimari tasarım sürecinin özellikleri hemen göze çarpmaktadır⁽⁷⁾.

⁶ PARKER, W.O. - SMITH, H.K. , a.g.e., s.29

⁷ AKSOY, E. , Mimarlıkta Tasarım İletim ve Denetim, Gün Matbaası, İstanbul, 1975, s. 16

Herşeyden önce, farklı amaçlara ve işlevlere yönelik olmalarının bir sonucu olarak, söz konusu sanat dallarının gelişimleri de farklı yollardan olmuştur. Örneğin, tasarım kavramından söz edilen sanat dallarının en eskilerinden biri olan mimarlıkta tasarım, mekan temeline dayanır. Ancak mimar, tiyatrodaki gibi seyredilecek mekanı değil, içinde yaşanacak mekanı tasarlar. Bu özellik, mimarlık tasarımının bakış açısını biçimlendiren bir temel noktadır. Bir başka tasarım sanatı olan endüstri tasarımı ise, yirminci yüzyılda, endüstriyel ürünlerin yaygınlık kazanmasıyla ortaya çıkmış bir tasarım türüdür. Gündelik yaşamda kullanıma yönelik ürünlerin tasarlanması ve tasarlanan nesnenin endüstriyel üretime yatkınlığı, endüstri tasarımının kendine özgü yapılanmasına yol açmıştır⁸. Sahne tasarımı ise, aslında mimarlık gibi eski olmakla birlikte, tarihsel gelişimi içinde yapı değişikliklerine uğramış ve özgün bir tasarım sanatı kimliğine yirminci yüzyılda kavuşmuştur. Daha önceki dönemlerde 'sahne tasarımı' yerine kullanılan 'sahne resmi' terimi (Alm.: Bühnenbild; İng.: scene painting), bu sanat dalının yirminci yüzyıldan önceki boyutu konusunda bir fikir vermektedir. Tiyatro ve sahneyle ilgili öteki sanat dallarının yirminci yüzyıldaki gelişimleri ve teknik olanakların genişlemesi, 'sahne ressamlığı'nı 'sahne tasarımcılığı'na dönüştürmüştür. Günümüz tiyatro anlayışında sahne tasarımı, oyunun dramatik yapısından yola çıkarak, aksiyonla sahne düzeni arasındaki ilişkinin kurulmasına, yorumdaki temel düşüncenin vurgulanmasına ve genelde sahnelenmeye yönelik bir etken olarak biçimlendirilmiştir⁹. Örnek olarak aldığımız bu üç tasarım sanatının varoluşlarındaki temel farklar bile, sözkonusu sanatlarda tasarım sürecinin ölçütlerinin kendine özgü olduğu konusunda bir fikir verebilir.

⁸ EVANS, H.M. , a.g.e., s.169

⁹ PARKER, W.O. - SMITH, H.K. , a.g.e., s.4

Örneğin, mimarlık tasarımında bütünlük, uygunluk ve açıklık estetik kaygının ve dolayısıyla tasarım sürecinin temel ilkeleridir¹⁰. Oysa buna karşılık sahne tasarımında bütünlük, uygunluk ve açıklık estetik kaygının görece öğeleridir. Bu üç öğe, kimi zaman, mimarlıkta taşıdığı anlamı taşımayabilir. Sahne tasarımını tiyatroya ya da öteki sahne sanatlarına görece olarak değerlendirmemiz gerektiğinden, tasarım sürecini temelden etkileyen öğe, dramatik yapıda ve bu dramatik yapının yorumunda ortaya çıkan vurgudur.

Sahnede gerçekleştirilen bir dramatik anlatımın her ögesi gibi sahne tasarımı da, bütüncül görsel etkinin bir parçasıdır. Bu bütüncül görsel etkinin kapsamı içine, seyirciyi etkilemek için yapılan herşey (oyun metni, oyun metninin yorumu, oyuncu, sahne düzeni, ışık, giysi, müzik, efekt, makyaj vb.) girer. Bu öğelerin her biri, ayrı ayrı uğraş alanlarıdır ama, sonuçta hepsi, bütüncül görsel etkiye hizmet ederler. Sahne tasarımı da bu bütünün ayrılmaz bir parçasıdır. Dolayısıyla, öteki öğelerin hepsi de, bir görsel sanat yaratıcısı olarak sahne tasarımcısının perspektifini, temel bakış açısını biçimlendiren öğelerdir. Görsel sanatların tümünde görülen tasarım öğelerini ve kompozisyon ilkelerini, sahne tasarımcısı bu bakış açısıyla yaratmaya çalışır.

Görsel sanat olarak ele aldığımızda, önce, sahne tasarımının doğayı ne düzeyde sahneye aktardığına bakmak gerekir. Görsel sanatlarda bu bakımdan en ileri düzey, sıkı bir temsil uslubu, taklittir. Taklidin ana uğraşı, doğanın canlı bir kopyasını ortaya koymaktır. Tasarımın biçimi, sanatçının teknik becerilerinin izin verdiği ölçüde nesnenin doğal yapısına yakındır. Bunun karşıtı olan üslup ise bağımsız bir süslemedir. Bu üslubun ana uğraşı, duyumdur. Biçim ile renk arasındaki etkileşim önem kazanır. Doğa ya da insan yapısı nesnelere benzerlikler taşıyan bir

¹⁰ DENEL, B. , "Tasarım Üzerine" Bir Deneme, Yükselen Matbaası, İstanbul, 1970, s:25

form yaratma kaygısı yoktur. Gerçekçilik, nesnesizcilik (İng.:non-objectivism), soyutlama gibi temel anlayışlar, doğal olarak, gerçekçilikten nesnesizciliğe doğrudur ve tümüyle nesnesiz olan tasarımların dışında, bütün uslupların çıkış noktası sahneye yansıtılacak olanın doğalı, gerçektir. Örneğin, soyut bir tasarımda, doğal kaynaklar gerçeğinden ne kadar uzaklaştırılarak işlenirse işlensin, yine de ne olduklarını anlamak, tanımak ve doğalına benzetmek olasıdır.

Öteki görsel sanatlardan farklı olarak sahne tasarımı, "eskiye döneme bilme" özelliğine sahiptir. Örneğin oyunun yapısı gereği olarak, tasarımcıdan bir Alman rococo salonu yaratması istenebilir. Mimar, ressam ya da giysi tasarımcısının, gününün istemlerine uygun olarak böyle bir çalışma yapması sözkonusu değildir.

Sahne tasarımının öteki görsel sanatlarla ortaklığı olan özellikleri, tasarım öğeleri ve kompozisyon ilkelerinden kaynaklanır. Bu ortak noktaların temelinde bireysel usluup fenomeni yatar. Her yaratıcı sanatçı gibi sahne tasarımcısı da bireysel usluup yaratma, yarattığına kendi damgasını vurma eğilimindedir. Bu bireysel usluup, öteki görsel sanatlarda olduğu gibi, tasarım öğelerinin ve kompozisyon ilkelerinin kullanılışındaki özgünlükte ortaya çıkar. Ancak unutulmaması gerekir ki, sahne tasarımcısının uslubu, öte yandan, oyunun metin uslubu ve oynanış uslubu gibi, tiyatrunun gerektirdiği usluuplarla da bütünlük oluşturmak durumundadır. Dolayısıyla, bunlara uymayacak soyut tasarımın, görsel bakımdan ne kadar güzel olursa olsun, 'bütüncül görsel etki'ye aykırı düşeceği, çelişik olacağı açıktır. Bu yüzden de bir ressamın, resimlerine genel olarak bakılıp, modernist, gerçeküstücü, izlenimci gibi sıfatlarla nitelendirilebilmesine karşın, sahne tasarımcısının genel uslubunu yansıtabilecek nitelendirmeler yapılması oldukça güç, hatta çoğu kez olanaksızdır. Bu noktada belirleyici olan öteki tiyatro usluuplarına göre, bir tasarımcı kah gerçekçi, kah soyut tasarımlar yaratabilir.

Sahnedeki gösteri, her yönüyle 'bütüncül' görsel etkiye hizmet etmekle birlikte, yorumla ortaya çıkarılmak istenen bir vurgu vardır ve tiyatronun bütün öğeleri bu vurguya göre biçimlendirilir. Dramatik aksiyonun, örneğin bir yemek masasının çevresinde geçeceği, sahneye konan oyunun metninde belirtilebilir ya da oyun okunduğu zaman bu sonuç çıkarılabilir. Ama masanın boyutları, rengi, şekli vb. gibi etkenler, oyunun yorumu sürecinde gündeme gelen, ortamı, yorumdaki vurguya ya da vurgulara destek olarak hazırlayan bir tasarlama olayıdır. Sahne tasarımının bu bağış değeri yani tiyatro olgusunun içinde yer alması, öteki "tasarımsal" sanat yaratımlarından farklılığının temel noktasıdır. Ele alınan dramatik metnin yorumu sahne tasarımının yönelimini belirler. Yukarıda verdiğimiz mimarlık örneğine dönecek olursak (bk: s.8), mimarlık tasarımının temel özellikleri olan bütünlük, uygunluk ve açıklık, sahne tasarımında kendi içinde değil, oyunun yorumuna göre ortaya çıkan niteliklerdir. Bu niteliklerden biri ya da kimi durumda hiçbiri mimari ölçütlere göre sahnede olmayabilir. Özdemir Nutku bu özel durumu, bir yönetmenin bakış açısıyla şöyle vurgular :

"... Haldun Taner'in Günün Adamı 'nda Profesör'ün çalışma odasındaki eşyalar kuruluşu getirmeli ve dar bir dünyanın yansıması olmalıdır. Sahne dekoru bir dekorasyon değildir; oyun kişileri ve öykünün anlatılmasına yarayan kendine özgü bir yaratıştır" 11.

Yorumun gerektirdiği durumlarda, görsel bütünlük bakımından çok aykırı olan parçaların sahne üzerinde bir araya getirilmesi bile olasıdır. Örneğin, metin titizlikle döşenmiş görkemli bir yemek salonu gerektirirken , yönetmenin, ilgiyi yemek masasının çevresinde toplamaya yönelik yorumu, tasarımcıyı, metindeki gereksinimden farklı bir yöne götürebilir. İlgi o

11 NUTKU, Ö. , Tiyatro Yönetmenin Çalışması, A.Ü.Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları No.245, Ankara , 1974, s.206

dağının yemek masası olması için, görkemlilik yemek masasının ayrıntılarında ve üstündeki aksesuarlarda vurgulanıp, sahneye başka bir şey konmayabilir. Bu durumda mekansal bütünlük izleyicinin canlandırmasına bırakılmış olur.

Bu çerçevede, sahne tasarımcısının ortaya koyacağı yaratım, hiç kuşkusuz, "sahne" denilen mekandadır. Konuya seyirci açısından baktığımızda da durum aynıdır. Doğal olarak ilginin odağını sahnede yapılacak olan gösterinin içeriği ve biçimi oluşturur. Ne seyirci ne de gösteriyi gerçekleştirecek olan topluluk, buraya, tiyatro binasının güzelliği ile ilgilenmek için, salonun döşenişini merak ettiği için gelmez. Ama gösterinin izleneceği sahne, tiyatro salonu ve lobi ile aynı çatı altındadır. Dolayısıyla bu üç mekan, -seyircinin tahıştığı sıra ile lobi, salon ve sahne- "gösteri ortak paydası üstünde toplanması gereken öğelerdir. Lobiye giriş, seyircinin gösteriye hazırlanmasının ilk adımıdır. Merak ve beklentinin artışı burada yavaş yavaş başlar. Salona geçişle hızlanır ve perde açılacağı anda doruk noktasına ulaşır. Her seyircinin bu süreci tam olarak yaşadığını söylemek abartma olabilir ama, hazırlık süreci, seyircinin algılama duyarlılığının en üst düzeyde açılabilmesi bakımından önem taşır. Günümüzde, oyuncuyla seyircinin, gösteri öncesi lobide karşı-karşıya getirildiği "önoyun" türü bazı deneysel çabalar, seyircinin oyuna hazırlanması amacına yöneliktir.

Konuya oyuncular açısından baktığımızda da benzer bir durum görebiliriz. Seyirciler gibi, sahnedeki yanılısamaya, gösteriye psikolojik açıdan hazırlanması gereken ikinci bir grup da oyunculardır. Oyuncuların gösteri öncesi buldukları mekanlar, yani kulis ve soyunma odaları da, lobi ve salonla bu noktada birleşir.

Yukarıda da değindiğim gibi, sahne tasarımcısının bir yaratıcı sanatçı olarak ana görevi sahnededir. Ama hazırlık sürecinin önemi nedeniy-

le, sürecin yaşanacağı mekanların, hazırlanma psikolojisine yardımcı olmasını sağlamak, çoğunlukla, yine sahne tasarımcısının çalışma alanına girer.

Bu noktada sahne tasarımı, "kullanım mekanı" tasarlıyan mimarlıkla ilişki kurar. Çünkü, lobi, kulis, soyunma odası ya da tiyatro salonundaki seyirci yeri gibi mekanlar, tiyatral gösterinin gerçekleştirileceği mekan, yani sahne gibi, zaman içinde gelişen saptanmış bir dramatik akışa bağlı olarak ele alınmaz. Bu mekanları algılayışta gösterinin temel özellikleri olan, biçim ve içerik gibi estetik kaygılar yoktur ve algılama da zaman/süre boyutuna bağlı değildir. Bu durumda bir yandan lobi ve salonun, öte yandan da kulis ve soyunma odalarının sahne tasarımından değil, mimarlıktaki iç mekan tasarımı ilkelerinden yararlanılarak hazırlanması gerekmektedir.

Mimarlık açısından kapalı mekan (iç ve dış yapısıyla) algı psikolojisinin çerçevesinde sistematik algı araştırmalarının ana konularından biri olmuştur. İlk olarak, kapalı mekanın bir dizi farklı bakış açısından nasıl sınımlanabileceği, tanımlanabileceği, ya da kapalı mekan algılama bütünlüğünde hangi alt öğelerin rol oynadığı incelenmiştir. Ayrıntıdaki çelişiklere rağmen, bu konuda çoğu araştırmacının elde ettiği ortak sonuçlara ulaşılabilmektedir. Bu sonuçlar doğrultusunda, mekansal algılamanın sekiz psikolojik boyutu saptanmıştır¹².

1. Çevrelenme-Kapsanma Boyutu (İng.: enclosedness) : Bir mekanın içine girildiğinde, mekanın sınırlarını, uzanımını ve merkezini tanımayla ortaya çıkan algı boyutudur. Bu konuda insan, mekanın sınırlarıyla çevrelenir ve kapsanır. Ancak burada, çevreliyen, kapsıyan, sözkonu

¹² KÜLLER, R. , "Psycho-Physiological Conditions in Theatre Constructions", Theatre Space/Der Raum des Theaters, International Federation for Theatre Research, 8th World Congress, Munich, 1977, s.167-177

su mekanın fiziksel sınırları, yani duvarları, tavanı ve tabanı olma yabilir; ya da merkez bu tür sınırların ortası olmayabilir. Mekanın bu bileşenlerini algılamada farklı etkenler söz konusudur. Örneğin, karanlık bir mekanda tek bir nokta aydınlatıldığında, bu nokta mekanın neresinde olursa olsun, odak olarak algılanır. Bunun dışındaki karanlık ise, mekanda bulunan insanda, yani gözlemcide çevrelenme duygusu uyandırır. Dolayısıyla bu tür durumlarda, yan duvarların gözlemcinin bulunduğu noktaya uzaklığı ne olursa olsun, algılanan sınırlarda belirleyici olan, çevrede sönüp giden ışıkla, karanlığın bulunduğu çizgidir.

2. Karmaşıklık Boyutu : Mekansal algılamının bir başka boyutu renk, ışık ses ve hatta mekanda bulunan insanlarla cisimlerin niceliği ve niteliğidir. Bu etkenlerin çeşitliliği ve aralarındaki oranlar karmaşıklık boyutunu ortaya çıkarır, Sözelimi bir odanın duvarlarında ve donanımında uygulanan renklerin çeşitliliği, karmaşıklık boyutunun düzeyini yükselten bir etkidir. Bunun gibi, yüksek ışıklı çok sayıda lambayla sağlanan aydınlatma, düşük ışıklı az sayıda lambayla sağlanan aydınlanmaya oranla daha karmaşık görünür. Odada bulunan cisimlerin ya da insanların çokluğu da aynı sonucu vermektedir. Sözü ettiğimiz etkenlerden hiçbirleriyle güdümlenmemiş bir mekanda, yani olağan ışıklandırılmış, tek renkli ve boş bir odada, sesin akustik yapı nedeniyle yankılanması da karmaşıklık yaratan bir başka etken olur.

3. Birlik Boyutu : Bir kapalı mekanın birlik düzeyi, mekanda bulunan tüm bileşenlerin (duvar, eşya, aksesuar) uyumlu ve işlevsel bir bütünlük oluşturmaya bağlıdır. Mekansal birlik incelemesi, parça ile bütün arasındaki ilişkiyi, bir dizi gruplama formülüyle irdeleyen 'Gestalt' psikologlarının geliştirdiği kurama dayanır. Birlik düzeyinin dengelenmesi, mimarlıkta iç mekan düzenlemelerinde önemli bir rol oynar. Mekansal algılamada karmaşıklık boyutuyla birlik boyutu

karşıtlık oluştururlar. İki boyut arasındaki denge amaca göre düzenlenebilir. Ama ikisinden birinin olmaması ya da çok düşük düzeyde olması durumunda, mekan algısal değerini yitirir. Birliğin karmaşıklıklağa üstün gelmesi tekdüzelik, tersi ise karışıklık yaratır.

4. İletim Oranı : Açık ya da kapalı herhangi bir yerde, mekandan insana, yani algılayana sürekli bir iletim sözkonusudur. Özellikle insanın alışık olmadığı ortamlarda bulunması durumunda iletim oranı oldukça yüksektir. Mekansal algılamada ilettime neden olan, karmaşıklık ve birlik boyutlarına yolaçan ögelerdir. Dolayısıyla, karmaşıklık ve birlik boyutları iletimi doğurur. Ama bu boyutların iletimle ilişkisi birbirine karşıttır. Karmaşıklıkla iletim doğru orantılıdır; birlik ile iletim ise ters orantılıdır. Yani, kapalı bir mekanda karmaşıklık düzeyi yüksek ise iletim oranı yüksek olur, birlik düzeyi yüksek ise iletim oranı düşük olur.
5. Kalabalık ve Uyarım : Mekanın yapısı ne olursa olsun, çevredeki insan ve cisim kalabalığı uyarımı arttırıcı bir etkendir. Dünyada süregiden kalabalıklaşmanın psikoloji ve fizyolojik bozukluklara, gerilim tepkileri adı verilen bozukluklara yolaçacağı yolunda, yaygın olarak benimsenen bir hipotez geliştirilmiştir. Bunun bir küçük modeli mekan psikolojisi için de düşünülebilir. Ama unutulmaması gereken nokta, burada sözü edilen kalabalıklaşmanın denetim dışı olmasıdır. Tiyatro, sinema, dinleti salonu gibi mekamlarda, kısa süre için ve bir amaca yönelik olarak biraraya gelen insanların yarattığı kalabalık, sözkonusu hipotezin kapsamı içine girmez. Ancak bir başka açıdan kalabalık, mekansal algılamada, giysilerin renk ve çeşitliliği ile karmaşıklık boyutunu etkiler.
6. Etki ve Özgünlük : Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşılacağı gibi, ilk kez girilen bir mekanda hemen ortaya çıkan mekansal algı boyutları çevrelenme ve kapsanma ile iletimdir. Bir mekânın yüksek etki yarat

masıyla, gözlemcinin bir süre kullanması ve ona alışmasıyla gündeme gelir. Bir başka deyişle etki, gözlemcinin mekanla ilk tanışmasında ortaya çıkan iletim oranındaki yüksekliği dengeli bir duruma getiren etkindir. Bugün mimarlık anlayışına uymayan eski bir cami, eski bir kilise, günümüz insanı için dinsel özelliğinin dışında bir anlam ifade eder. Bu yüzden de dinine bağlı olan ya da olmayan pek çok gözlemci, tanımak amacıyla, eski tapınma yerlerini gezer. Bu mekanlarda, mantıksal olarak iletim düzeyinin çok yüksek olması gerekirken, etki boyutu da yüksek olduğundan, iletim oranı dengeli bir düzeyde kalır.

7. Toplumsal Güç ve Konum : Mekanın uslubuyla yansıttığı toplumsal konum ve güç etkileri oldukça görecelidir. Hükmedici bir etki yaratan mekanın sahibi, bu etkiyi benimseyip uyum sağlayabilir, ama böyle bir mekanı benimsemiş olanağı olmayan gelip-geçici konuklarda, güç etkisi ters uyarılara ve sonuçta uysallaşmaya, boyun eğmeye yol açar. Aslında toplumsal konum ve güç boyutunu, etki boyutunun bir türevi olarak görmek gerekir. Yukarıda verdiğimiz kilise ve cami örneğine dönersek, bu mekanlarda iletim düzeyi oranını etkileyen, bir ölçüde bu mekanların görkemliliği ve yansıttığı hükmedici güçtür. O halde, toplumsal konum ve güç, bir mekanda mekanın yarattığı etkiyle somutlaşır.

8. Beğeni : Mekansal algılamanın en güç ölçülebilir boyutudur. Genel olarak bir mekanda huzur ve rahatlık duygularıyla ortaya çıkan boyut olarak tanımlanabilir. Ama çok farklı etkenler nedeniyle, insanların beğeni düzeylerini bir dizi ortak ölçüt grupları altında toplamak oldukça güçtür. Yukarıda açıklanan boyutların varlık düzeyleri, aralarındaki oranlar, tek-tek, kişiden-kişiyeye, beğeni boyutlarını değiştiren etkenlerdir.

Mekansal algılama konusunda saptanan bu ölçütler, son çözümlemede,

fiziksel ortamların algılanmasında ortaya çıkan ruhsal uyarımların niteliklerine ilişkindir. Dolayısıyla bu ölçütlerden mimari mekan düzenlemelerinde yararlanma düzeyiyle, sahne tasarımında yararlanma düzeyi ve niteliği aynı olamaz. Çünkü herşeyden önce, sahne tasarımı, tiyatro -ya da dramatik aksiyona bağlı öteki sanat dalları- ile var olan, sahnede gerçekleştirilen sanatsal oluşumların bir parçasıdır. Bu nedenle bağlı olduğu sanatsal yaratımların belirlediği estetik yapının kapsamı içinde yer alır. Bu bakımdan, sahne mekanının seyirci ile oyunu arasındaki iletişimsel bir mekan oluşunun ve dolayısıyla bu temel üzerine kuruluşunun yasalılarını, yine sahne tasarımının kendi çerçevesi içinde aramak gerekir, Bu iletişimsel ortamın yasaları bir yandan görsel ve işitsel algılamaya, öte yandan sergilenen ile onu izleyen arasındaki zihinsel alış-verişe, sonuçta toplam imgeye bağlıdır. Temelde asıl olan bir estetik yaratım olduğundan bu algılama ve imgeleme düzeyleri estetik bağlamda kurulması gereken etkenlerdir.

Bu yaklaşım, sahne tasarımcısının mimari bir bakış açısından kaçınması gerektiği anlamına gelmez. Tam tersine, tasarım sürecinin başında sahip olunması gereken mimari bakış açısının da yukarıda sözünü ettiğimiz estetik bağlamda biçimlenmesi gerektiğini vurgular. Günümüzün ünlü sahne tasarımcılarından mimar Jerry Rojo, çevresel tiyatro anlayışı içinde "çevre düzenleyicisinin" konumunu tartışırken, bu bakış açısının gerekliliğini belirtir :

"Çevre düzenleyicisinin, işe başlarken, bir mimarın gözeteceği noktaları gözetmesi gerekir, çünkü çevreyle fiziksel uyumunu sağlamış yepyeni bir oyuncuyla, aktif bir seyirci ve zamanı, mekanı, oyunu o anlık bir yaşam tecrübesi olarak varsayan bir anlayışla karşı karşıyadır. Bu nedenle düzenleyici, mekanın bütün olarak algılanması ve buna ilişkin sorunlarla ilgilidir; yalnız sahneleme değil, binanın güvenliği, rahatlığı ve bütün binların bir çatı altında toplanmasından doğan sorunlarla karşı karşıya,

yüzyüzedir" 13

Doğası gereği, çevresel tiyatro akımı içinde, tasarımcının mimari kaygılar taşıması, çok çarpıcı ama özel bir durumdur. Ancak, yukarıda, saptanan boyutlarını kısaca açıkladığımız mekansal algılama, sıradan mekanlar kadar tiyatro mekanları için de geçerli olduğuna göre, çevresel tiyatro akımının dışında kalan günümüz tiyatro akımları ve hatta 'gele- neksel tiyatro' sahnesi için de, sahne tasarımcısının başlangıçta mimari bakış açısına sahip olması gerektiğini, lobi, salon, sahne ve kulis gibi mekansal algılamada birbirinden kesin çizgilerle ayrılan bölümleri bu bakış açısıyla düzenlemesi ve usluplandırması gerektiğini ileri sürebili- riz.

Tüm bunların yanısıra, sahne tasarımıyla mimarlık arasında zaten ge- leneksel bir bağ vardır. Sahne tasarımı bugün oldukça özgün, sınırları kesin bir dal haline gelmiştir. Ama ilkeleri klasik mimarlık sanatından derlenmiştir. Sahne tasarımıyla mimarlık sıkı bir işbirliği içinde geliş- miştir.¹⁴

Modern sahne tasarımcısı geniş anlatım olanakları kullanabilir. Dar biçimsel mimarlık motifleri kullanarak klasik bir bakış açısını sürdüre- bilir. Geçmiş ya da günümüz ressamlarına özenabilir. Düşüncelerini ışık- la aktarma yoluna gidebilir. Simgesel aksiyon, simgesel atmosfer ve sim- gesel mimari, sahnede çeşitli düzeylerde gerçekleştirilebilir, değişik teknikler kullanılabilir ya da tasarımı optik projeksiyonla aktarmayı seçebilir. Tümüyle günümüz biçimlerine uymak isterse, multi-media sanat- taki araçları kullanabilir. Hangisini yeğlerse yeğlesin, yapıtını usta- lıkla ortaya koyabilmelidir. Yaptıklarının tümü bir mekan içi gibi algı- lanabilmelidir. Bu yüzden perspektif sanatı, onüçüncü ve ondördüncü yüz- yıl İtalya'sında olduğu gibi, bugün de mekan tasarımındaki tüm gizemin

¹³ ROJO, N.J. , "Çevresel Düzenleme", Tepebaşı Deneme Sahnesi Dergisi, İstanbul, 21.Eylül.1977, s.10-11

¹⁴

FEMER, E.M. , The Elements of Scenography , Fotokopi ile çoğaltma, [Basım yeri gösterilmemiştir] , 1981, s.i

temeli durumundadır. Ondördüncü yüzyılda kodlanan, formüle dökülen perspektif, mekanın yaşanmasına ve temsiline yönelik yeni bir tavrı ifade eder. O dönemdeki anlamıyla, sanatçıya, bir tek çerçeveye resim içinde, mekansal algılamanın pek çok farklı ögesini biraraya getirme olanağı verir. Bu anlamda, bir uyum yaratma aracıdır. Çünkü perspektif kuralları, tüm biçimlere ölçek bakımından hacim ve oran uygulayan belli ilişkiler öngörür. Mimarlığın temel öğelerinden biri olarak gelişen perspektifin ilk uygulandığı alanlardan biri de, o dönemde mimarlıkla içiçe olan sahne tasarımı olmuştur. Hatta, mekan betimlemeye yönelik olmasıyla, yaşanan değil izlenen mekana bağlı tiyatro sahnesinde, seyircinin estetiksel ve imgesel biçimlenmesini kolayca sağlayabilmesiyle, sahne tasarımında çok daha geniş bir boyutta yer edinmiştir.

Perspektifin ve öteki sahnesel tasarım öğelerinin önemine karşılık, 1960'larda gelişip yaygınlaşan "audio-visual" fenomen, tiyatronun görselliğini kökten etkileyen bir devrin olarak yorumlanıp sahneye getirildi. İstenen her şey, sahne tasarımının geleneksel araç ve yöntemlerinin yerini alacak olan bu "multi-media" teknolojisinin araçlarıyla elde edilebilecekti. Hatta eleştirmenler "audio-visual" üretimin geliştirdiklerinden yararlanmayan tüm sanat türlerini izleyicinin reddedeceğini bile öne sürdüler. Gerçekten de bu yeni teknik araçları en üst düzeyde kullanan bir tiyatro akımı ortaya çıktı. 'Geleneksel' tiyatrodaki, yönetmen egemenliğini yadsıyan bu yeni anlayışa Avrupa'da 'Scenographic Theatre' adı verildi¹⁵. Ancak bu akımın, eleştirmenlerin umduğu gibi, onbeş-yirmi yılda tiyatronun bütününü ele geçirmesi gerçekleşmedi. Bu beklentideki temel yanlış, sanatsal yaratımın canalcı noktalarından biri olan "içerik"i teknolojiye bağlamak oldu. Optik ve elektronik teknolojisi, gerçekten de tiyatroya yeni bir soluk getirmiştir ama, bu olanakların her o yunda en son noktasına kadar kullanılması hiçbir zaman sözkonusu olmamış

¹⁵ FEHER, E.M., a.g.e., s.i

tır. Bu bakımdan multi media öteki alanlarda da olduğu gibi, sahne tasarımında yaratıcılığı yeniden biçimlendiren, yaratıcılığın geleneksel yapısını değiştiren bir yenilik olmamıştır. Yeniliklerin, içeriği belirleyen değil, içeriğin aktarılmasına yarayan olanakları geliştiren katkılar olarak değerlendirilmesi ise, teknoloji çağından önce de sözkonusu olmuştur. Örneğin, Sir Humprey Davis'in 1808'de arklı lambayı bulması, sahne ışıklaması bakımından böyle önemli bir yenilikti. Belasco'nun şu sözleri de, yeni ışıklama olanaklarının, içeriğin vurgulanması bakımından önemini ortaya koyar :

"Bir şarkının sözleri için müzik ne ise, drama için de ışık odur. Bir oyunun sahne üzerindeki gerçekleştirilmesine giren öteki etkenlerden hiçbiri, oyunun ruh yapısını ve duygularını aktarmada böylesine etkili olamaz" 16

Bu temel görüş, sahne tasarımının geleneksel donanımının günümüzde de geçerli olduğunu ve teknolojik gelişmelerin bu donanıma yalnızca yeni boyutlar kazandırdığını vurgulamak bakımından önemlidir. Bunun gibi, bir sahne tasarımı yapıtına bakış açısında, o yapıtın teknolojik olanakları ne oranda kullandığı belirleyici bir ölçüt değildir. Günümüz tiyatro yelpazesinde bile, 'scenographic' tiyatro, özel olarak kendisi için geliştirilmiş belli bir yapıyı öngören tek bir dilimdir.

I. BÖLÜM

TİYATRO KAVRAMI İÇİNDE SAHNE TASARIMININ YERİ

Tiyatronun yarattığı bütüncül görsel etkinin üç temel belirleyicisi yönetmen, oyuncu ve sahne tasarımcısıdır. Burada sözkonusu olan, eldeki bir dramatik kurgudan, sözgelimi bir oyun metninden görsel etki yaratmak olduğu için, oyun yazarı, söz konusu kapsamın dışında kalır. Ancak bu bütünlüğün, yönetmenin ve oyuncunun payına düşen bölümleriyle, sahne tasarımcısının payına düşen bölümü farklı nitelikler gösterir. Bir başka deyişle yönetmen ve oyuncunun yoğunlaştığı görsel etkiye yönelik anlatım ve malzemeyle, sahne tasarımcısının anlatım ve malzemesi birbirinden tümüyle farklıdır. Oyuncunun söz, tavır, hareket gibi malzemelerle gerçekleştirdiği anlatım, yönetmen bu malzemeler üzerine oluşturduğu kurguyla yorumlar. Sahne tasarımcısı ise, doğanın ve teknik olanakların verdiği her tür malzemeyle; dramatik yapıya uygun hale getirip biçim ve renk vererek mekanı ve oyuncuyu ölçü alan bir tasarımla bütünü tamamlar. Elle tutulur bir malzeme olmamakla birlikte, ışık ta mekansal malzemeler arasında yer alır.

Bu üç belirleyici öge arasındaki denge, her sahenesel yaratımda farklı olabilir. Bir uygulamada görsellik ögesi egemen olurken, bir başkasında sahne tasarımının etkinlik düzeyi çok sınırlı tutulabilir. Tasarımcının sahnede gerçekleştirilen yaratıma katkısındaki bu değişkenlik, sahenesel yaratımın türüne ve yapısına bağlı olduğu gibi, yönetmenin ve tasarımcının geliştirdiği düşüncelerin buluşma noktasına da bağlıdır. Dolayısıyla, sahne tasarımının, genel anlamda teatral yaratıma katkı düzeyini belirleyen kesin bir öğretisi geliştirilemez. Amerikalı tasarımcı Elson bununla ilgili olarak "deneyimli bir tasarımcı, alanının sınırlarını ve bir tiyatro üretiminin doğasında, geçiciliğin ve değişkenliğin var olduğunu kabul etmeyi öğ-

renmiştir"demektedir¹⁷ ..

SAHNE TASARIMININ YAPISAL ÖZELLİKLERİ

Bir başka açıdan değişkenlik, sahne tasarımının kendi iç yapısında da söz konusudur. Bu anlamda, sahne tasarımcısının donanımının ne gibi öğelerden oluşması gerektiği, hatta daha ileri giderek, eğitiminin nasıl olması gerektiği sorusuna verilen yanıtlar da, bu değişkenliği sergilemektedir. Öteki tasarım sanatları için de geçerli olan çizgi, şekil, renk, ölçü gibi tasarım öğeleri ve bunların uyum, karşıtlık, çeşitlilik gibi kompozisyon ilkelerine göre biçimlendirilmesi, kuşkusuz, sahne tasarımı eğitiminin de temel taşlarını oluşturur. Ama bunun dışında, soruyu sahne tasarımı özetinde ele alınca, vereceğimiz yanıtlar, tarihsel süreç içindeki evrimi ve yapısal değişkenliği sergiler. Öncelikle belirtmek gerekir ki, sahne tasarımı yirminci yüzyılın başlarında köklü bir değişim sürecine girmiştir. Bundan önceki yüzyıllarda ise, sahne tasarımcısının, sahne düzenlemesi üzerine kabaca bilgisi olan, ama temelde, resimle ilgili bir sanatçı olduğu anlaşılmaktadır :

"Kutu sahnenin düzenlenişinde ve bu yapıya uygun sahne tasarımlarında en temel tarihsel özellik resimseliktir. Resimsel sahne tasarımı (ut pictura spec-taculum), oyunun süreklilik içinde akan bir gerçekliği betimlemesinden çok resimsel bir dekor bütünü içinde durağan bir gerçeklik olarak sunulmasına araç olur" 18

¹⁷ ELSON, C. , "Training the Stage Designer", Contemporary Stage Design, USA International Theatre Institute of the United States Inc., Connecticut , 1974, s.48

¹⁸ SEVEN, A.C. , "Tiyatro Estetiği ve Mimarlık", Sanat ve Sanat Eğitimi, Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını, 1987, Sayı:3, s.14-16

Burada sözü edilen dönem, Avrupa'da çerçeve ya da kutu sahnenin egemen olduğu dönemdir. Sahne tasarımının mimarlıkla içiçe olduğu Antik Yunan Tiyatrosu ve Roma Tiyatrosu bu sınırların dışında kalır.

Sahnesel yaratımın "yönetmenin denetiminde bir sentez" olduğu anlayışının gelişmesiyle, sahnedeki tüm görsel öğelerden ve gerekli teknolojiden tam sorumlu bir tasarımcı kavramı doğdu¹⁹. Bu yeni anlayışta sahne tasarımı söz konusu sentezin, yorum bakımından belirleyici bir parçası oldu. Bunun öncesinde, bir ressamın sahnede geçirdiği çıraklık dönemi, tasarım eğitimi olarak görülürken, yirminci yüzyılda, sahne tasarımı eğitimi, çağdaş tiyatronun gereksinimlerine göre biçimlenmeye başladı²⁰. Bir başka deyişle, sahne tasarımının bu yeniden biçimlenişi, teknik gelişmelerin yanısıra, sahnesel yaratımda doğan yeni anlayışın bir ürünüdür. Bu bakış açısı, sahne tasarımcısının donanımında ve eğitiminde tek bir model oluşturulamama nedenini de açıkça ortaya koymaktadır. Çünkü çağdaş tiyatro, farklı görüşlerde temellenen, çok değişik akımların, anlayışların olduğu, deneyin önem kazandığı geniş bir yelpazedir. Bu yelpazenin her diliminde, tasarımın yapısı nitelik ya da nitelik bakımından farklı özellikler gösterebilir. Gerçekçi dekor anlayışından uzaklaşan yorumlar için genel olarak "stilize dekor" deyişi kullanılmaktadır. Ancak bu deyimle belirtilen, belli özellikleri olan bir akım değil, yirminci yüzyıldaki çeşitli akımları kapsayan yeni bir yaklaşım biçimidir. Parker ve Smith bu terimi şöyle açıklarlar :

"Tümüyle non-objectivist üslubun dışında bütün üsluplar gerçekçilikten çıkar. Bu, şu demektir: soyutlanmış tasarım biçiminin doğal kaynağı, dekoratif ya da stilize biçimde bozulmuş ya da soyutlanmış olsada an

¹⁹ ELSON, C. , a.g.e. , s.48

²⁰ Örnek olarak, ABD'nde uygulanan sahne tasarımı eğitiminin içeriği için bkz. Directory of Theatre Training Programs (Edited by J.Charles) Dorset Theatre Festival & Colony House Inc., Dorset, 1987

laşılabilir!"²¹

Bir başka deyişle, 'stilize' bir tasarım çalışmasında farklı akım ya da anlayışlardan yararlanılabilir. Dolayısıyla, yukarıdaki soruya bir kez daha dönecek olursak, tasarımcının donanımı, teknik açıdan çeşitlilik gösteren bu değişik akım ve anlayışların özelliklerinden etkilenecek oluşan bir bütündür.

Sahne tasarımı eğitimi ya da tasarımcının donanımı konusunda ortaya atılan görüşler arasındaki farklar da bu değişkenliği yansıtmaktadır. Sahne tasarımcısı Rowell bu değişkenliği şöyle vurgular :

"Bir sahne tasarımcısı için en iyi eğitim nedir? Tek bir yanıtı yok ama, öğrencinin genel sanat derslerinde öğrendiği pek çok şeyin, bir teknik elde etmede çok değerli yardım olabilir. Tasarımın biçim, çizgi renk gibi sorunlarını ele almak, teknik ressamın durumunu kazanmak, boyamayı öğrenmek; tüm bunları öğrenci, sahne tasarımı donanımının temel ögesi olan bir teknikle sağlar. Buna, günümüzde çoğu sanat eğitiminin, sanat tarihi incelemelerini de gerektiren, birbirinden farklı çalışmalar içerdiği eklenince, bunun duyarlı bir tasarımcı için, temel eğitime belli bir anlam birikimi getireceği görülür. Bazı sanat okullarının, meslekten tasarımcılarca oluşturulmuş sahne tasarımı bölümleri vardır ve okula bağlı bir tiyatro binası da olunca, yararlı deneyimler kazanılabilir. Bununla birlikte, sahne tasarımcılarının tümü sanat okullarında yetişmezler. Özellikle bugün, tiyatrodaki pek çok stil değişikliğinin ortaya çıkmasıyla ve tasarımcıların çoğunlukla, tiyatronun kendi ögesi olan yapısal gereçleri, ışıklandırma ve tekniklerle yaratıldığı bir dönemde... Aslında pek çok sahne tasarımcısının resmi bir sanat eğitimi olmamasıdır. Sonuç, sahne tasarımcısı olmanın özel bir yolu olmadığıdır; bu büyük ölçüde, bireyin eğilimi ve yönelmiş olduğu alanın tiyatro bütünü içinde olması konusudur."

²¹ PARKER, W.O. - SMITH, K.H. , Scene Design and Stage Lighting, Holt, Rinehard & Winston Inc, New York, 1963, s.49

dur."²²

Sahne sanatlarının,dünyada belli başlı merkezlerinden biri olan New York'ta, 1974'de yapılan bir sayım örnek olarak ele alırsak, bu kentte yaşayan ve 'Sahne Sanatçıları Birliği' adlı meslek kuruluşuna kayıtlı olan 750 sahne sanatçısının yaklaşık üçte ikisi, üniversitelerde sahne tasarımı eğitimi gördüğü, geri kalan kesimin plastik sanatlar ve mimarlık kökenli olduğu belirtilmiştir²³. Aslında bu oranın, sahne tasarımcılığının dünya genelindeki durumu için bir ölçü olmayacağı kuşkusuzdur. Ama yine de, bu sayım, eğitimi başka alanlarda olan kişilerin de sahne tasarımı alanında etkinlik gösterdiğini sergiler. Sahne tasarımının ülkemizdeki konumu da benzer bir nitelik göstermektedir. Cumhuriyet döneminde, sahne tasarımcısı olarak adı geçen sanatçıların önemli bir bölümü, özel bir sahne tasarımı eğitimi görmemişlerdir. Bu durum, genelde, sahne tasarımının öteki "görsel sanatlar"la ve mimarlıkla arasındaki doğal ilişkinin pratiğe bir yansıması olarak da değerlendirilebilir. Ama bu sanatsal çevrenin tersine, donanıma giren yeni öğelerle, sahne tasarımının teknik bir uzmanlık alanı olarak biçimlenmekte olduğunu öne süren görüşler de geliştirilmektedir. Günümüz Amerikan sahne tekniğinin önemli kişilerinden biri olan George Izenour, sahne tasarımı eğitiminin son gelişmelere göre biçimlenişini şöyle öngörmüştür :

"Sahne tasarımının mesleki uygulama alanını belirleyen eğitim temeli ve zorunlu deneyimi yapı, mekanik, elektro - elektronik mühendisliğinde doyurucu bir yeterliği, bilgisayar kullanım alanlarını tanıma ve uygulama düzeyinde birikimi, sahne sanatlarının fiziksel gereklerini derinlemesine kavrayışı, tiyatro, operaevi ve konser salonlarının yapısıyla ilgili değerlendirmeyi kapsamalıdır. Sahneyi hazırlama becerisi yardımcı bir öğe olabilir ama, çağdaş Amerikan sahne tasarımı ve mühendisliğinin mesleki uygulama alanında, tek ba-

²² ROWELL, K. , Stage Design, Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1971, s.83

²³ ELSON, C. , a.g.e. , s.49

şına yapabileceği çok şey vardır!"²⁴

Özellikle 1960'larda büyük bir hız kazanan, teknolojik olanakların sahneye uygulanması konusundaki eğilimler gözönüne alındığında, Izenour'ın önerdiği modelin geçerli olduğu görülmektedir. Ama "Giriş" bölümünün sonunda da değindiğimiz gibi (s.18-19) bu gelişmeleri, tiyatronun bütününü yönlendirecek, etkiliyecek atılımlar olarak değerlendirmemek gerekir. Teknolojiden en geniş ölçülerde yararlanma düşüncesinden yola çıkılarak ortaya konan sahnesele yaratımlar, çağdaş tiyatronun içinde yer alan öteki akımlar gibi bir akımdır. Bunun ötesinde "içerik"e (oyunun yorumu) ilişkin her tür düşünsel çözümleme, teknolojiden gereksindiği ölçüde yararlanmaktadır. Bu durumda, sahne tasarımı eğitiminin artık, gelenekselleşmiş yapısından çıkılarak, teknolojik gelişmelere göre biçimlendirilmesi söz konusu değildir. Dolayısıyla Izenour'ın sözünü ettiği bilgi alanları, günümüz sahne tasarımının temel donanımı değil, özel bir yönelişte gerekli olacak alanlardır, Bu yaklaşım biçimi, Metin Deniz'in verdiği şu örneklerde de açıkça izlenebilir:

Çağdaş teknolojiye yaşama bağımlılık, nasıl insan için vazgeçilmez boyutta ise, tiyatro için de teknoloji tiyatroyu oluşturan birimler tarafından bir anlatım adına seçilebilir ya da reddedilebilir. Geçtiğimiz yıllarda ünlü yönetmen Peter Brook tarafından sahnelenen Le Mahabharatha oyununun tümü dokuz saat el altında olan teknolojiden olabildiğince kaçınılması gerçekleştirilmişti. Buna karşın yakın geçmişe kadar Fransa'nın genç dehası diye adlandırılan Patrice Chereau, Marivaux'nun La Dispute adlı oyununu yine el altında olan laser dahil tüm teknolojiden olabildiğince yararlanarak sahnelemişti. 60'lı ve 70'li yılların en etkin sahne yorumcusu, Çek J. Svoboda, E. Piskator'dan etkilenerek yarattığı görsel düzenlemelerde, laser, çok ekranlı projeksiyon, prizmatik ayna gibi tüm teknolojiyi kullanırken, aynı günlerde İtalya'da, yine etkin sahne yorumcularından biri, L.

²⁴ IZENOUR, G. , Theater Technology, Mc Graw-Hill Book Company, New York, 1988, s.484

Damiani, her türlü teknolojiyi sahip Milano Piccola Tiyatrosunda, B. Brecht'in Galilei Galileo oyununu teknolojiye baş kaldırarak yorumlamayı yeğliyordu.

Görüyoruz ki, teknolojiyi kullanmak ya da kullanmamak, yoruma yaklaşımda bir seçim sonucudur"²⁵

Sahne tasarımında kullanılan araç ve gereçlerin çeşitliliği, çağdaş tasarımcının yeni gelişen ya da en azından tasarım bağlamında yeni olan araç ve gereçlerin birikimine ilgi duymasıyla çoğalmıştır. "Geleneksel olmayan bu malzemelere gösterilen ilgi, sahnesel yaratımda, dramatik amaca tasarım merkezli bir organik bakış açısı getirmiştir. Yüzyılımızda, sahne genelinde, metal, cam, ayna gibi malzemelerin, projeksiyon aygıtı ve laser gibi araçların kullanıldığı tasarımlara artık günümüzde sık raslanmaktadır. Oysa bu tür malzemelerin geçen yüzyılda kullanımının söz konusu bile olmadığı bilinmektedir, Dolayısıyla tasarımın kendi iç gelişimi, zaten, günün koşullarına göre, yeni araç ve gereçlere göre sürekli olarak yenilenmeyi sağlamaktadır. Böylece, çağın estetik görüşüne uygun bir bağ kurulmaktadır. Estetik algıya doğal gelen bu değişimin dışında, değişim güdüsüyle sürekli arayışa girmek ise, çağdaş tiyatrodaki ancak belli bir anlayışın, düşünmenin simgesi olabilir.

Görüldüğü gibi, "geleneksel olan"ın karşıtı arandığında, "çağdaş olan" teknolojik gelişmelerden en üst düzeyde yararlanan ve belki de teknolojik gelişmeyi yansıtan malzemelerin kullanıldığı bir tasarım olmak zorunda değildir. Doğal gelişim içinde, günümüz sahne tasarımının malzemeleriyle, geçen yüzyılın sahne tasarımı malzemeleri arasında ve sonuçta ortaya çıkan farkı vurgulayan, sahne tasarımında teknolojinin kullanımı değil, sahne mekânının değerlendirilmesinde ortaya çıkan yaklaşım farkıdır. Bu fark, eski "sahne ressam" deyimiyse, yirminci yüzyıl tiyatrosunun ürünü olan "sahne tasarımcısı" deyimisi arasında da simgesel olarak gözlenebilir.

²⁵ DENİZ, M. , "Tiyatroda Teknoloji Kullanımı Bir Yorumdur", Gösteri Sanat Edebiyat Dergisi Eki, Şubat 1988, sayı:87, s.11-12

Dolayısıyla, yirminci yüzyılda sağlanan değişim estetik yapıda ortaya çıkmıştır. Bunu, Leo Pasetti'nin şu sözlerinde de görmek olasıdır:

"Modern bir sahne kurmak, sahneyi göz için yeni olan şekillerle donatmak değil, yapıtı modern anlamda yaşamak, sahneyi, yapıtın bünyesindeki araçlarla ortaya çıkarmak ve yapıtı modern insana anlatmaktır!"²⁶

A. OYUN YORUMUNDA TASARIM BOYUTU

Giriş bölümünde yer alan, sahne tasarımının tiyatroyla görsel sanatlar arasındaki yerini saptamaya çalıştığımız satırlarda da değinildiği gibi, sahne tasarımcısının donanım iki yönlüdür. Birincisi, görsel sanatlara ilişkin becerilere dayanan birikim, ikincisiyse tiyatro disiplini içinde yer almasının getirdiği teatral yaklaşım zorunluluğudur. Bu iki yönlülük, sahne tasarımcısının yaratım sürecinde bir karmaşıklığa (:complex) yol açar. Bu bakımdan tasarımı için nasıl düşünce geliştireceği, tasarımcının karşılaşacağı ilk sorundur. Daha yalın olarak düşünürsek, sorun, söz ve harekete dayalı bir sanatsal anlatımın görsel olarak karşılığının bulunmasıdır. Tasarım düşüncesi için her zaman, her yerde geçerli olabilecek kurallar geliştirmek olası değildir. Her tasarımcının öznel bir yöntemi ya da farklı çalışmalarında, her defasında yeniden geliştirdiği değişik yöntemleri olabilir; bu yöntemler bir başka tasarımcıya çok elverişsiz gelebilir. Tasarım düşüncesi, hiç kuşkusuz, bir oyunun sahnelenmesiyle gündeme gelir ve çalışma süreci, oyunun okunmasıyla başlar. Sahne tasarımcısı oyunu okurken, gözünde canlandırmak zorundadır. Bu özellik, tasarımcının çalışma sürecinde karşısına çıkan, geliştirmek zorunda olduğu ilk teatral beceridir. Tasarımcı Mordecai Gorelik, oyun okumanın bu özel niteliğini

²⁶ SCHUBERT, O. , Das Bühnenbild, Verlag Georg D.W.Callwey, München, 1955 s.133

şöyle ele alır :

"Çalışma her zaman, oyun metninin ikinci kez okunmasıyla başlar. 'İkinci kez' diyorum çünkü tasarımcı daha önceden iyi bir oyun okuma zevki için o oyunu okumuştur. Bu arada, oyun okumanın da bir ölçüde eğitim gerektirdiğini vurgulamak gerekir. Diyalog satırları gerçekte, aksiyonun yalnızca bir kılık değiştirmişidir. Bu yüzden, yazılı satırların ardını görmeyi öğrenmek, zihinde canlanan karakter ve yerleri görselleştirmek gerekir."²⁷

Bu başlangıç, tasarımcının, çalışma sürecinin tek başına sürdürdüğü bir aşamasıdır ve Gorelik'in ele aldığı biçimde, aslında bir dramaturji çalışmasıdır. Tasarımcı kendi kendine oyunu çözümlenerek, tasarım düşüncesini yakalamaya çalışır. Bu sürece değinen çoğu yazarın, oyun çözümlenme aşaması için ortak önerileri, oyun yazarının mekana ilişkin açıklamalarının etkisinden kaçınmaktır²⁸. Çünkü betimlemelerin çoğunda, ayrıntılandırma ve yerleştirme yoktur; dolayısıyla tam olarak bir düşünce geliştirmeye yeterli olmazlar. Bunun dışında, oyun çözümlenmesi tümüyle öznel yöntemlerle de gerçekleştirilebilir. Ama bu çalışma için belli bir düzen geliştirenler de olmuştur. Sözgelimi Parker ve Smith, oyun çözümlenme aşamasında, oyunun üç kez ve her birinde farklı bakış açılarından okunmasıyla sağlıklı sonuca ulaşabileceğini savunmuşlardır : İlk okuma, oyunun içeriğinin algılanmasını sağlar; tasarımcı oyunu izleyen bir seyirci durumundadır ve iki sorunun yanıtını bu ilk okuma da bulabilir : Ne tür bir oyundur? Oyunun temel iç yapısı nedir? İkinci okuma, oyun üzerine bir yoğunlaşmadır; konu nedir, üslup nedir, yazar anlatımını gündelik gerçeklik üzerine mi kurmuştur, yoksa mecazi imgeler de kullanmış mıdır? Bu sorulara yanıt ararken, tasarımcı yaratacağı tasarımın üslubunu belirleme açısından bir düşünce geliştirir. Üçüncü o-

²⁷ GORELIK, M. , "Designing the Play", Producing the Play, Holt, Rinehart and Winston, New York, 1953, s.301

²⁸ GORELIK, M. , a.g.e. , s.302
Ayrıca bkz. : PARKER, W.O. - SMITH, K.H. , Scene Design and Stage Lighting, The Macmillan Company, New York, 1971, s.48

kuma ise, tasarımcının yönetmenle yaptığı çalışmadan sonra, teknik ayrıntıların belirlenmesi ve mekansal yapının çözümlenme aşamasının başlangıcı için önerilir²⁹.

Yazarın mekana ilişkin betimlemeberi tasarımcı için önem taşımasa da, oyunu kaleme aldığı uslup, tasarım düşüncesinin belirmesinde etkili olur. Sözelimi, dışavurumcu (:expressionist) yapıdaki bir oyunun gerçekçi (:realist) bir tasarımla sergilenmesi, hiç kuşkusuz, söz konusu değildir. Dikkat edilirse burada, "gerçekçilik", "dışavurumculuk" gibi 'uslubun' belirlediği akımlar söz konusudur.

Örneğin, gerçekçi oyun, gündelik yaşamın birey ve toplum sorunlarına yönelen ve kurgusunu yaşamış olan ya da yaşamış olduğu düşünülebilecek olaylar üzerine kuran ve böylece, yaşamın bir tür yanılsamasını (:illusion) aktaran bir oyun türüdür. Bu nedenle, kişileştirme, aksiyon ve konuşmalar, insan doğasının mantığından yola çıkar ya da mantığa uygun olarak biçimlendirilir. Bunun sahne tasarımına yansımaları ise, gerçeğin görsel olarak canlandırılmasıdır. Örneğin, bir odanın, evin bütünlüğünün bir parçası olduğu olağan ölçülerde mobilyalarla yapılan döşeme yoluyla ve böyle bir odada bulunması olağan öteki malzemelerle sağlanabilir. Bu saptamadaki ölçüt, oyunun gerçekçi bir uslupla yazılmış olmasıdır. Ancak, burada, sahne tasarımcısının, olağan oda eşyaları arasında bir seçim yaparak, istenen vurguyu yansıtabileceğini belirtmek gerekir.

Gerçekçiliğin farklı bir boyutu olarak, ondokuzuncu yüzyılın sonlarında ortaya çıkan doğalcılık (:naturalism) da benzer bir nitelik gösterir. Gerçekçi oyunlar gibi, doğalcı oyunlar da, gerçek yaşama bağlıdır. Ama doğalcı yazarlar, gerçek yaşamda varolan ayrıntıların dramatik vurgu uğruna elenmesini doğru bulmazlar. Bu yorum, oyuncuların da gerçek yaşamdaki tüm

²⁹ PARKER, W.O. - SMITH, K.H. ; a.g.e, s.48

ayrıntılarla, doğal bir hava içinde oynamaları anlayışını getirir. Bunun için de, oyuncuların kendilerini böyle bir ortamda hissedebilmeleri, sahne tasarımında ayrıntılara özen gösteren bir kompozisyon anlayışını gündeme getirir.

Bir başka örnek olarak, dışavurumcu akımı ele alalım. Dışavurumcu anlayış, doğalcılığın tam bir karşıtı olarak görülebilir. Doğalcılığın, görülen gerçeği olduğu gibi sahneye aktarma eğilimine karşılık, dışavurumculuk imgeye dayalı ve imgelerin estetik bütünlüğünü kumadan dışa vurduğu bir kurgu anlayışıdır³⁰. Görülmeenin ve bilinçaltının bir yansıması söz konusudur. Dolayısıyla, görsel olan her öğede bir soyutlama olanağı, yaratıcılığa çok geniş bir ortam sağlar. Bu durumda, sahne tasarımında da gerçek dünyanın yansıtılması söz konusu değildir. Sahne, bir inceleme ve iş yapının bir yansıması olmalıdır.

Metin üzerinde yapılan bu çalışmada, tasarımcının yazarla işbirliği yapması ya da yazarın uyarıları değerlendirmesi, genelde önerilmemekle birlikte, sahne tasarımıyla oyun yazımı arasında, bir başka açıdan belirgin bir ilişki söz konusudur. Yazarın sahne tasarımına ilişkin önerileri yönlendirici bir nitelik taşımasa da, oyunun yazımında, sahne tasarımında ki teknik ve estetik gelişmelerin etkisi geçmiş yüzyıllarda olmuştur. Özdemir Nutku'nun aşağıdaki saptaması da bu görüşü doğrulamaktadır :

"Rönesanstan itibaren çerçeve sahenin gelişmesi ve tutulması üzerine, yüzyıllardan bu yana yazılan oyunların çoğu bu sahenin özellikleri düşünülerek yazılmıştır." 31

³⁰ SCHUBERTH, O. , Das Bühnenbild, Verlag Georg D.W. Callwey, München, 1955, s.133

³¹ NUTKU, Ö. , Modern Tiyatro Akımları (19. Yüzyıl Tiyatrosu), Dost Yayınları, Ankara, 1963, s.132

Bunun gibi, yirminci yüzyılda ortaya çıkan yeni sahnesel olanakların da çağdaş oyun yazarlarının alışılmış kalıpların dışına çıkmaları konusunda itici bir güç olduğu söylenebilir. Örneğin, Strindberg'in oyun yazma tekniğini yönlendiren öğelerden biri, yazarın sahne tasarımı üzerine geliştirdiği görüşler olmuştur. Bir başka deyişle, Strindberg, kendi tiyatro anlayışını geliştirirken, görüşlerini sahne tasarımı üzerine ortaya koyduğu önerilerle de desteklemiştir. Özdemir Nutku, Strindberg'in bu özelliğini şöyle yorumlar :

"Fransa'nın tiyatro kralı Francisque Sarcey Zorunlu Sahneden (scene à faire) söz ederken, oyun yazarının ödevinin sahne üzerindeki bir şeyi anlatmak değil , göstermek olduğunu savunmuştu. Strindberg, bundan da ileri gitti : 'Göstermek bile fazla ! ' diyordu ... Strindberg'in sahne tekniği üzerine olan düşünceleri de, Natüralist'lere karşı çıkan İzlenimcilerin görüşüne ışık tutmuştur. Bakışık olmayan dekorla görüntü yaratmak için 'stilize' biçimleri yeğ tutuyordu yazar." 32

B. YÖNETMEN - TASARIMCI İLİŞKİSİ

Bir oyunun sahnelenmesi sırasında, tasarımcının çalışma sürecinde yazarla iletişim kurması ya da onun önerilerini göz önüne alması, pek kesin zorunluluğu olmayan, kişiden kişiye değişebilen bir yapı gösterir. Ama tasarımcının yönetmenle iletişim kurması ise, bunun tersine, kesin ve zorunlu bir uygulamadır. Bir tiyatro yaratımının bütüncül uslubu, hepsi de sahneye bağlı farklı etmenlerin uslupları arasında uyum sağlanmasıyla doğar : oyun metninin yazılış uslubu, oyunculuk uslubu, genel yapıyı belirleyen yönetmenin uslubu ve tasarım, giysi, ışıklandırmanın ortaya koyduğu görsel anla-

32 NUTKU, Ö. , a.g.e., s.132

tımın uslubu. Sahnedeki görsel anlatım, oyun metninin ya da bu metnin yorumunun "gerçek" ve "ideal" ölçütleri bakımından düzeyiyle eşgüdümlü ve uyumlu olmak zorundadır. Bir başka deyişle, sahne tasarımı, "estetik birlik" in gerektirdiği ya da olanak tanıdığı ölçüde gerçekçi ya da soyut olabilir. "Giriş" bölümünde de değinildiği gibi (s.10), sahnede gerçekleştirilen tasarım tümüyle şu ya da bu akıma sokulamayabilir. Görünümün soyutluğu ya da gerçekliği üzerine belirleyici olan, oyun metninin, ya da bu metni yorumlayan yönetmenin çizdiği genel estetik çerçevedir. Kimi durumlarda teknik koşulların belirleyici olabileceğini de unutmamak gerekir :

"Birtasarımcının aynı yapıt içinde değişik koşulları bulunan tiyatrolarda aynı yapıtın karakteristiklerinden yararlanarak tasarımında tamamen değişik hatta ilk yaptığına ters bir sahne tasarımına varması doğal karşılanmalıdır, değişik koşullar altında değişik perde ve tablo sıralaması düzenlemek zorunda katabilirler." 33

Bu durumda, tasarımcının yönetmenle yapacağı işbirliği, pek çok farklı etkenin belirlediği bir çerçeve içinde biçimlenir. Bu etkenler arasında öznel olmakla birlikte, oldukça büyük önem taşıyan kişilik etkeninin varlığını da unutmamak gerekir. Dolayısıyla, bu işbirliğini, etkenlerini göz önüne almaksızın belli kurallara bağlamak olası değildir. Tasarımcıyla yönetmen arasındaki iletişimin özneliği, çağımızın ünlü tasarımcısı Teo Otto'nun şu sözlerinde de görülür :

"Esas olan, sahneye koyucu ile oyun üstüne uzun uzun konuşmaktır. Tasarlamak, tasarlamak, tasarlamak ... Bu arada bakarsınız ki dekorcu ile oyunu sahneye koyan arasındaki sınırlar yok olmuş. Genellikle ben, ilk taslaklarımı sahneye koyucunun yanında çizerim . Bu ilk tasarımlar benim için kesindir. Brech ile Puntilla ve Strechler ile İki Paralık Opera üstüne

³³ AKSEL, Prof.E. (Derleyen), Tiyatro Tasarımının İç Yapısı ve Tasarımcının Ödevleri, s.4 [Basım yeri ve yılı gösterilmemiş]

böyle çalışmıştım." 34

Ancak, özellikle yaratım sürecinin başında yapılan birlikte çalışmada, tasarımcının görsel sanatlara dayalı gerek teknik, gerekse estetik donanımı ile çalışmayı yönlendirici olabileceği söz konusudur. Ayrıntılı sahne düzenlemesi gerektiren bir oyunda, yönetmen daha çok metin ve oyunculuk üzerine yoğunlaşacağından, belli bir tasarım düşüncesine sahip olsa da, çoğu kez, sahnenin görsel yönüne ilişkin ayrıntılı bir planlama yapamayabilir. Bu durumda, tasarladığı yorumdan yola çıkarak sahne tasarımına ilişkin belli ipuçları verir. Tasarımcı bu ipuçlarından yola çıkabilir ama, sonuçta ortaya çıkan tasarımcının imzasını taşır. Bu tür bir işbirliği, bu anlamda yönetmenin dilinden anlayıp, bağımsız çalışmasını onun yönlendirmesine göre biçimlendirmesi için gerekli olan, tasarımcının ikinci birikim alanı olan teatral birikimi gündeme getirir. Tasarımcının, sahnenin görselliğini ayrıntılarıyla işleyebilmesi konusundaki işlevini, çağımızın ünlü tiyatro adamı Bertold Brecht'in şu sözleri açıkça sergilemektedir :

"Biz çoğunlukla, sahne tasarımı hakkında bilgimiz olmadan provalara başlarız ve tasarımcı arkadaşımız, epizod'ların küçük taslaklarını hazırlar (örneğin, çevresinde toplanmış altı kişiyi azarlayan, işçi sınıfından bir kadın). Belki, sonradan metinde yalnızca beş kişi olduğunu farkedebiliriz; ama tasarımcı, eskizine altı kişi yerleştirmesinin temel mantığını bize gösterir; ve bu tür bir eskiz, kesinlikle küçük çapta bir sanat eseridir. Sahnede kadının oturacağı yer (oğlunun ve konuklarının da), bizim kendi çalışmalarımız için bulduğumuz alelade bir yerdir. Ama onların asıl yeri, tasarımcı arkadaşlarımız sahneyi kumaya geldiklerinde nereye oturturlarsa orasıdır. Kimi kez, tasarımlar önceden elimizde olur ve sonra tasarımcı, gruplama ve tavırlarda bize yardımcı olur; karakterlerin yerinin ve konuştukları yönün, tasarımcının önerisiy-

³⁴ OTTO, T. , "Dekorcu, Oyunu Sahneye Koyanla İşbirliği Yapmalıdır", (çev.: Sevda Beşer), Türk Dili - Tiyatro Özel Sayısı, Türk Dil Kurumu Yayını, Ankara, 1974, s.968

le deęişikliğe uğradığı pek de seyrek deęildir. Onun tasarımı, oyunun atmosferinde demlenir ve oyuncuyu bu atmosferin içinde yer alması için kamçılar." 35

Brecht'in bu yaklaşımına rağmen unutulmaması gereken nokta, yirminci yüzyıl tiyatrosunun "yönetmen merkezli" bir tiyatro olduđu biçimine yaygın bir kanı olduğudur."Giriş" bölümünün sonunda da deęindiğimiz "Tasarım Tiyatrosu" (: Schenographic Theatre) gibi, yirminci yüzyıl tiyatrosuna eleştirel bir bakış getiren "Yönetmen Tiyatrosu" deyiminin özellikle son yüz yıllık dönem için kullanıldığını gözden kaçırmamak gerekir. Yirminci yüzyılın ilk yarısı, tiyatrodaki yenilik arayışlarının, bu alanda kuramlar geliştirecek kadar aşama sağlayan tiyatro yönetmenlerinin egemen olduğu ve etkinlik gösterdiği bir dönem olmuştur.

Yirminci yüzyıldaki bu gelişmeler, doğal olarak, sahnedeki "bütüncül görsel etkiyi" yaratan etmenler arasındaki öznel ilişkilerin dengesini de etkilemiştir. Bu açıdan, modern tiyatrodaki yönetmen - tasarımcı ilişkisinde, dengenin yönetmenden yana ağır basması, sözünü ettiğimiz gelişmelerin bir sonucudur. Bu da, söz konusu ilişkilerde, süreç boyutunun kazandırdığı görecelilik kavramını gündeme getirir. Bir başka deyişle, yönetmen - tasarımcı ilişkisinde öznel ve fiziksel koşulların bağlayıcılığının yanısıra, tarihsel süreç içindeki belli dönemlerde ortaya çıkan anlayışlar da belirleyici bir etken olabilmektedir. Örneğin, tasarımcı Mordecai Gorelik'in yönetmen - tasarımcı ilişkisi üzerine aşağıdaki yorumu, bu açıdan, yalnızca günümüzdeki durumu yansıtır :

"Yönetmen (kimi zaman prodüktör de odur) olayın marsalıdır. Oyuncularının provalarının yanı sıra, prodüksiyonun her ögesinden, sahne düzenlemesi, teknik çalışmalar, sahne ve ışık provalarına ayrılan zamandan bile sorumludur (...) Tek tek her yönetmenin ta-

³⁵ WILLET, J. , Caspar Neher, Brecht's Designer, Methuen London Ltd. , London, 1986, s.70

sarımcıları ile konuşma modelleri farklı farklıdır. Bir kısmı, kendilerinden önce tasarımcıların öneri getirmesini kabul eder. Kimisi, oyuna ısınıncaya dek tasarımcıyı devre dışı bırakır. Pek az yönetmen tasarımcının kendisini sınamasına hazırlıklıdır" 36.

Erwin M. Feher ise, tarihsel bir bakış açısıyla konuya eleştirel bir yaklaşım getirmektedir. Feher'e göre, sahne tasarımcısının yaratıcılığı günümüzde iki yönlü olumsuz etki altındadır :

"Günümüzde ya da geçmiş kuşaklarda yaratıcılığın tartışmalı yönlerine ilişkin bir söylev vermek, konuyla ilgili hiç bir yarar sağlamayacaktır. Tiyatroda tasarımcıyı, bağımsız bir sanatçı olarak görmek doğrudur. Tasarımcı zamandan ve başka birinin etkileneceği çeşitli baskılardan bağımsız olabilir. Ama aslında, çağdaş tiyatrodaki tasarımcı, sanatında ve işçiliğinde, başka bir dönemde olabileceğinden daha güvencesizdir. Bu yüzyılda başarının doruğuna ulaşan sanatı, önceki eleştirel saygınlığından çok şey yitirmiştir. İşçiliğini ise, teknisyenlen almıştır elinden (Televizyon, film gibi araçlarda genel olarak elektronik aygıtlar) ya da saldırgan sahne yönetmenleri. Bugünün yönetmenleri çalışma alanı olarak tiyatroyun bütününe görmektedirler. Yirminci yüzyılın ilk 15-20 yılından kalan bu düşüncelerin bir uzantısıdır YÖNETMEN TİYATROSU deyimini. O dönem, tiyatroyun yaşamsal bir güç olarak düşünüldüğü ve böyle yansıtıldığı bir dönemdir. Tiyatro tasarımcısının tümüyle etkilendiği olumsuz etkilerin izlerini yalanlamak çılgınlık olur. Çünkü tiyatro tasarımı, modaların geçiciliklerine karşı duyarlıdır. Bunun gibi, yanlış uygulanan teknolojik tehlikelere karşı da duyarlıdır. Tüm bunlardan etkilenmektedir. İşlev bakımından değil ama, gereksinme ve sanatsal yansıma yoksunluğu bakımından , yüzyılın en usta beyin

³⁶ GORELİK, M. , "Designing the Play", Producing the Play, Holt Rinehart and Winston, New York, 1953, s.304

lerinin ortaya koyduğu gibi, tiyatro sanatçısı kendi durumunu, yalnızca kendi kavramsal düşüncesinin niteliğiyle sağlama alabilir (...). Yaratıcılığın ve sanatın önemli kaynakları olarak, düşüncelerin üstünlüğü olgusunu baştan benimseyenler, en azından kavramsal düzeyde haklı olacaklardır" 37

Tiyatro tarihinin gelişimi gözönüne alındığında, yönetmen kavramının ondokuzuncu yüzyılda önem kazanmaya başladığı görülür. Bu gelişmeyle, tiyatronun estetiğini yeniden biçimlendirmeye, kalıplarını kırmaya yönelik yönetmenler, doğal olarak, yirminci yüzyıl tiyatrosunun genel yapısının da belirleyicisi olmuşlardır. Tiyatro tarihine bu açıdan iz bırakan pek çok yönetmen, geliştirdikleri kuramlarla, kişisel uygulamalarıyla sahnenin görsel estetiğine de eğilmişlerdir. Sözgelimi Belasco, Craig gibi, ondokuzuncu yüzyıl sonunu ve yirminci yüzyıl başını yaşayan yönetmenlerin uygulamaları, yöntemleri ve düşünceleri yirminci yüzyıl tiyatrosunda sahnenin görsel kimliği bakımından da etkili olmuştur. Tiyatroda yönetmenin egemenliğinin tarihsel temeli Özdemir Nutku'nun şu sözlerinden de anlaşılmaktadır :

"Gerçekçiler sahneye koyucuyu bir gereksinme duygusuyla ortaya çıkarmışlardı. Başkaldırıcı öncüler, yani Appia, Craig, Meyerhold, Copeau, sahneye koyucuyu yeni tiyatro bireşiminin (sentezinin) kurtarıcısı olarak görüyorlardı. Onlar tiyatronun yaratıcılarıydılar" 38

Bu eğilimlerin çıkış noktası, ondokuzuncu yüzyıl ortalarında Wagner'in geliştirdiği "Gesamtkunstwerk" kavramı olmuştur. Bir çok sanat kolunun, sahne üzerinde, estetik bir bütünlük ile dengelenerek birleşmesi anlayışı, bu bütünlüğü sağlayabilecek bir mutlak otoriteyi gerektirmiştir. Bu da, yüzyılın sonlarında beliren eğilimle "yönetmen"dir. Sözgelimi Gordon Craig ondokuzuncu yüzyıl boyunca sahnenin odak noktası olan oyuncuyu da bu yak-

37 FEHER, E.M. , The Elements of Scenography, Fotokopiyle Çoğaltma , [Basım yeri gösterilmemiş] , 1981, s.16

38 NUTKU, Ö. , Modern Tiyatro Akımları (19.Yüzyıl Tiyatrosu), Dost Yayınları, Ankara, 1963, s.96

laşım ile yorumlar :

"Sahneye koyucunun oyuncuyla olan ilişkisi, bir orkestra şefinin orkestrayla olan ya da bir yayıncının bir basımcıyla olan ilişkisine benzer" 39

Hatta Craig, daha da ileri giderek, oyunculuğun sanat olmadığını öne sürmüştür :

"Oyunculuk bir sanat değildir, bunun için oyuncuların sanatçı diye söz etmek yanlıştır. Çünkü raslantı sanatçının düşümesidir. Sanat pantomimin tam karşıtıdır. Pantomim bir çok raslantının bir arada yuvarlanmasıdır. Sanat yalnızca bir tasarıyla gelir. Öyleyse, her hangi bir sanat yapıtını işlemek için hesaplı gereçlerle çalışabileceğimiz açıkça anlaşılıyor. İnsan bu gereçlerden biri değildir" 40

Erwin Feher'in de belirttiği gibi (bkz: s.35-36), tiyatro sanatının yirminci yüzyıl başlarında biçimlenen bu yeni anlayıştan sahne tasarımının etkilenmediğini öne sürmek yanlış olur. Oyunculuk, hatta oyun yazarlığı gibi sahne tasarımı da bu "mutlak yönetici" niteliğine bürünen yönetmen kavramından hiç kuşkusuz etkilenmiştir. Ancak bu etkinin sınırlarını saptayabilmek için bir noktanın gözardı edilmemesi gereklidir : Sanatta geliştirilen çoğu kuram ya da anlayış, bir dönemin bütünü etkileyecek, belirleyecek ölçüde yaygınlaşmamış ve etkin olmamıştır.

Öte yandan, yenilik arayışlarındaki bu yoğunlaşma döneminin, sahne tasarımı üzerine yeniden düşünme yönünde olumlu bir etki yarattığı da söylenebilir. Sözgelimi Adolphe Appia, kendi yönetmenlik anlayışı içinde, oyuncu

³⁹ NUTKU, Ö. , a.g.e. , s.99

⁴⁰ NUTKU, Ö. , a.g.e. , s.101

ile, iki boyutlu resim dekor arasındaki uyumsuzluğu görmüş ve resimsel dekor anlayışının ortadan kalkmasında etkili olmuştur.

Sahne tasarımı alanında yenilik getiren ilk deneyler, yönetmenliğin geliştirilmesi konusunda yapılan ilk deneylerle aynı dönemde ve aynı çalışmalarda başlatılmıştır. 1874'de, Sax-Meiningen Dükü III. Georg'un, Berlin'deki sarayına çağırdığı bir toplulukla başlattığı çalışmalar, tiyatro tarihçilerince, çağdaş tiyatrodaki yönetmenliğin doğuşu bakımından olduğu kadar, sahne tasarımında da yeni bir aşamanın başlangıcı olarak değerlendirilir. III. Georg'un bu deneyler için yazdığı skeçlerde oyuncu, ilk kez, sahne düzeninin, sahnedeki görsel bütünlüğün ayrılmaz bir parçası olarak görülmüş ve böylece oyuncuya dayalı bir tiyatro anlayışı bırakılmıştır. Oyuncular sahnenin dışında tutulduğunda, görsel bütünlük çizgisi yok olur.

Bu skeçler, bir oyunun nasıl sahnelenmesi gerektiği konusunda bir yol gösterici olmuştur. Sahne tasarımı ise, önceki uygulamanın tersine, keskinlikle, kendi içinde bir bütün olarak ve oyuncuların sonradan, aşağı yukarı bir uygunlukla yerleştirildiği bir geri plan olarak ya da bir fon biçiminde düşünülmemiştir. Oyunculuk ve sahne düzeni, sürekli birbirleriyle etkileşim içinde ele alınmıştır. Sütun, portal ve görüntülerin özel bir düzenlenmesi ve özel bir temel plan, hareketin ve dramatik aksiyonun sürekli akışını yansıtacak biçimde görselleştirilmiştir. Bu da, sahne düzeni için bir ön hazırlık gereksinimini doğurmuştur.

Bir sahne düzeninin önceden çizimi, yalnızca, sahneleme sorunu üzerine başlangıç çalışmalarının bir parçası olarak değerlendirilmiştir. Aşağıdaki örnek, Meiningen Tiyatrosunda, sahne tasarımı üzerine yapılan ilk çalışmaları yansıtmaktadır :

"Meiningen Tiyatrosunda, Schiller'in Orleans'lı Kız oyununun prologu için yedi talsak hazırlanmıştır. Schiller'in sahneye ilişkin ilk uyarısına göre, sağ

arkada bir türbe, solda ise bir Kapel vardır. Sahnenin dramatik tepe noktası, Joan'ın, başındaki bir miğferle, anayurdu üzerine söylediği monologudur. Ona emreden ses, türbeden değil, ceviz ağacından çıkar. Bu sahnenin tasarımı için hazırlanan iki taslak, kır manzarası kompozisyonlarıdır. Ceviz ağacı, yamaça yerleştirilmiş Kapel'in üzerinde, tepededir. Tepenin görülebilmesi için bu manzarada vadiye yer ayrılmamıştır. Yalnızca çam ağaçlarının tepeleri, aşağıda bir vadi olduğu izlenimini yaratmaktadır. Görüntü olarak etkileyici bir sahne düzenidir. Ama oyun alanı olarak eksik ve yanlışları çok açıktır. Öncelikle meşe ağacı, sesin ulaşma olasılığının olmayacağı kadar uzağa yerleştirilmiştir. İkinci olarak, Joan, aşağıda, görünmeyen bir vadiye doğru konuşurken, Fransız bir çoban kızından çok Alp dağlarının bir yerlisine benzemektedir. Bundan sonra çizilen iki taslak, Joan'ı sahnenin ortasında, vadinin uzantısına yerleştirerek bu yanlış giderir. Sahne tümüyle, bir çiftliği andıran rustik bir etki yaratır. Ama bu kez de, sahnenin dramatik tepe noktası için temel olan büyüsel ve gizemli hava yok olmuştur. Bundan sonraki beşinci taslak, sahneyi gölgeli ve karanlık bir koruluğun içine yerleştirir. Koruluk, eski ozanlardan beri süre gelen bir geleneğe göre, büyüsel olayların ortaya çıktığı, yaşandığı bir yerdir ve böylece, Joan'ın sahnesi için gerekli olan büyüsel atmosfer sağlanmış olur. Ama meşe ağacı ve Kapel, zorunlu olarak, bu gölgeli ortamın dışında ve apaçık gösterilmiştir. Son taslakta ise, görüntüye ceviz ağacı egemen olmuştur. Bütün öteki öğeler geri planda bırakılmıştır." 41

Bu tür deneysel çözümler, özellikle teknik olanakların alabildiğine arttığı günümüz tiyatrosu için çok alışılmış şeyler olmakla birlikte, 1870' lerde, III. Georg'un bu çalışmaları, eşi o güne dek görülmemiş çabalarıdır. Bunun dışında, oyun alanını farklı yükseltilere ayırmak ya da balkon, merdiven gibi alanları oyun alanı olarak değerlendirmek, III. Georg'un denediği yenilikler arasındadır. Oyuncunun kullanacağı, dokunacağı dekor

⁴¹ SIMONSON, L. , The Art of Scenic Design, Harper and Brothers, New York , 1950, s.38-39

parçalarının resim olması, görsel etkiyi bozduğundan, üç boyutlu gerçek cisimler kullanılmaya başlamıştır. Bu gibi özellikleri nedeniyle Meiningen Tiyatrosu, sahnesel bir yaratımın karmaşık örgütlenme gerektiren ilk deneyi olarak değerlendirilmiştir.

Görüldüğü gibi, bu ilk çabalarda, sahne tasarımcısının tiyatro disiplini içindeki özelliği açısından şu soruların yanıtları bulunmaya çalışılmıştır :

Yerin atmosferi nedir ?

Hangi nitelik bu yeri ele alınan oyunun bir parçası yapar ve başka hiç bir oyunun tasarımında bu nitelik bulunmaz ?

Yazarın uslubu nedir?

Coğrafi yerleşim hakkında dikkate değer olan nedir?

Oyuncuların hareketleri ve konumları nasıl olacaktır ?

Ana temayı oyuncu mu belli eder yoksa sahne düzeninin bir parçası mı doğal merkez olarak ele alınır?

Sahnenin üzerinde her parça (oyuncu dahil) ve sahne düzeninin (genel olarak) dramatik vurgusu nedir ?

Tarihsel döneme ilişkin göz önüne alınması gereken nedir ? ⁴²

Yukarıdaki soruların çıkarılmasındaki amaç, sahne tasarımcısının çalışması sırasında karşılaşacağı sorunların saptanması ve sıralanması değildir. Hiç kuşkusuz, karşılaşılan farklı durumlarda, çok daha farklı sorunlara eğilmek gerekli olabilir ve böyle bir soru listesi, bu nedenle her çalışmada eksik olacak ya da yenilenmeyi gerektirecektir. Burada vurgulanmak istenen, tasarımcının teatral bakımdan estetik ilgi odağının sürekliliği, değişmezliğidir. 1870'lerde gerçekleştirilmeye çalışılan yeniliklerde, resime dayalı bir sahne düzeni anlayışında karşılaşılan bu gibi sorunların, günümüz sahne tasarımcılarının da çalışmaları sırasında hep gün-

⁴² GORELİK, M. , "Designing the Play", Producing the Play, Holt, Rinehart and Winston, New York, 1953, s.301

demde olacağı açıktır. Dolayısıyla, yönetmenin egemenliği ya da teknolojiye bağlanma gibi etkenler bu ilgi odağının kökten değişmesini sağlayabilecek etkenler olarak görülemez.

Bu tür sorunlar ne kadar çoğaltılırsa çoğaltılsın, hepsi de, estetik bakımdan bir tek nokta çevresinde toplanabilir : "dramatik vurgu". Bu açıdan baktığımızda, sahne tasarımcısının ilgi odağı, aslında, bir yönetmenin ya da bir oyuncunun ilgi odağından hiç de farklı değildir. Yönetmen ve oyuncu, sanatsal eylemlerini, oyundaki dramatik merkez çevresinde biçimlendirmeyi amaçlarlar. Bu yaklaşım, her tiyatro akımında ya da anlayışında geçerli olan bir yaklaşımdır. Aynı zamanda bu durum, tiyatronun yazar, yönetmen, tasarımcı, oyuncu gibi farklı etmenlerin birleşimi olduğunu vurgulayan çok geçerli bir tanıma akla getirmektedir. Dolayısıyla, tiyatronun en azından üç ana etmeni, aynı noktanın çevresinde toplanırlar. Tarihsel süreç içinde ya da çeşitli tiyatro akımlarına göre değişen bu üç ana etmen arasındaki denge olabilir.

Bir oyunun sahnelenmesinde dramatik vurgu, bir yorum konusudur. Vurgulanmak istenen, yorumdan yoruma değişebilir. Kimi durumlarda, tarihsel konum ya da mekan karakteri gibi yan etmenler de önem taşımayabilir, bilinçli olarak gözardı edilebilir. Bu özelliği, Mordecai Gorelik'in verdiği şu örneklerle de açıklayabiliriz :

"Tasarımcının her sahne için üretebileceği tüm düşünceleri toparlayan, belki de dramatik mecazdır. Bu nedenle, Üç Kız Kardeş'te, tavan arasındaki yatak odası, yalnız bir tavan arası, yalnız bir yatak odası , bir genç kız odası, bir Avrupâ odası, 1901 yılının odası ya da Çehov'un yazdığı soylulara ait bir oda değildir. Tasarımcı için, hepsinin üstünde ve hepsini içeren köpüren bir öfkedir. Dışa vuran bir ateş vardır. Bütün ev huzursuz, bu ateşli atmosferden saçılan uyuması olanaksız bir yerdir. İnsanlar burada konuşmadan gezinir ya da düşünmeden konuşur. Tasarımcı bu

belirsiz ateşin kesik yansımalarını oda duvarlarında gösterir. Yatakların çevresinde perde vardır ve düzenleme hasta yatağını vurgular. Lambanın ışığı kısıktır; ışığa yakın duran masa ve sandalyenin üzerine giyecek ve benzeri şeyler düzensiz olarak atılmıştır ...

Sahne dişçi muayenehanesidir. Dişçilik oyun için önemli bir etken midir? Yoksa önemli olan nokta, bir meslek adamının bürosunun belirlenmesini mi gerektiriyor ...

Sahne harp gemisidir. Ağır metal parçaları mıdır önemli olan, yoksa nefis bir yaz gecesinde, bu gemi içinde geçen belli trajik olaylar mıdır?

Sahne New York'ta oturan bir İtalyan seyyar meyve satıcısının evidir. Ev, karakterlerin içinde dolan dördü dört duvar değildir. Eskiçilili ve yoksulluğu da önemli değildir. Sahne farklı bölümlere ayrılır: Yaşlıların koltuklarda oturup felsefe yaptığı sevimli köşe, kafeste kanaryaların olduğu, çiçeklerle donatılmış bir pencere dibindedir. Öteki köşede bir yemek masası vardır ve burada gençler, daha canlı ve hareketli işler konuşurlar. Kalorifer radyatörü, küçük çocuğun yaz aylarında tünediği bir yerdir. Tüm bunlar, kendi özellikleri olan, farklı oyun alanlarıdır." 43

Gorelik'in verdiği Üç Kız Kardeş örneğinde, dramatik vurguya bağlı olarak, sahne üzerinde yaratılmak istenen atmosferin, ışıkla da desteklenmesi eğiliminin olduğu görülmektedir. Bu örnekte olduğu gibi, tiyatrodaki ışığın dramatik anlatımda etkin bir araç olarak kullanılması, teknik buluşların sahneye uygulanması konusunda verilebilecek örneklerin başında gelmektedir. Günümüzde artık ışık teknolojisinin sağladığı olanaklardan yararlanmaksızın tiyatro yapılamadığını ve yapılamayacağını söyleyebiliriz.

Bu açıdan, yukarıda tartıştığımız, sahne tasarımı ile teknoloji arasındaki bağlantının ışıklama konusunda değil, daha çok sahne mekanının de-

⁴³ GORELİK, M. , a.g.e. , s.306-308

ğerlendirilmesi açısından ele alındığını vurgulamak gerekir. Işıklama, sahne
nedeki bütüncül görsel etkinin ayrılmaz bir parçası olmuştur günümüzde. Ancak,
tiyatrodaki ışığın kullanılmasından söz ederken, birbirleriyle karıştırılmaması
gereken farklı iki bakış açısı olduğu anımsanmalıdır. Bu bakış açılarından biri,
Adolphe Appia'nın geliştirdiği yaklaşıma dayanır. Appia'nın bakış açısı, ışık-
lamayı bir sanatsal anlatım biçimi olarak görüp, bu konuda ortaya atılan kuramların
düşünsel bir düzeyde iskeletini oluşturan kavramsal bir model; bir başka deyişle,
sahnenin ışıklamaya dayalı olarak nasıl tasarlanabileceği yolunda bir yaklaşımdır.
İkinci bakış açısı ise, sahne tasarımının ışıkla nasıl desteklenebileceği sorusuna
yönelik pratik bir bakış açısıdır. Feher'in de belirttiği gibi, bu yaklaşım, başlı-
başına bir estetik yapısı olmaksızın, ışıklama sanatının, kuramsal düzeyde açıklan-
mayı gerektiren bir olgu olmayan, çok belirgin, belli-başlı ölçütlere göre biçim-
lendirilmiş bir bakış açısıdır⁴⁴.

Oysa Appia'nın yaklaşımında ışıklama, sahne tasarımının çıkış noktasıdır.
Onun, oyun yorumunda dramatik vurguyu ışıkla elde etme konusundaki "plastik ışık"
tezi, sahne ışıklaması üzerine geliştirdiği yaklaşımların en önemli ilkesi olarak
yorumlanabilir. Wagner'in operalarında, o güne kadar başka bir yolla elde edile-
memiş ölçüde bir görsel anlam gücü ve yeni bir görünüm geliştiren Appia,
bu uğraşında sorunu üç aşamada ele almıştır:

- a) Tristan ve Isolde örneğinde, eseri, müzikal içeriğine eşdeğer olan dramatik - görsel yönü ile nasıl sahneye koymak gerekir;
- b) Bir dramatik epizodu, ışıklama yönünden ele alarak nasıl çözümlenmek gerekir;
- c) Bu operanın tasarımını nasıl yapmak gerekir.

⁴⁴ FEHER, E.M. , The Element of Scenography, Fotokopi ile çoğaltma, [Basım yeri gösterilmemiştir] , 1981, s.116

Burada görüldüğü gibi Appia, tasarım aşamasında "dramatik olan"ın ışıklama yoluyla çözümledikten sonra gelmektedir. Bir başka deyişle tasarım düşünce sinin altında yatan, "dramatik --görsellik"in ışıklama yoluyla elde edilme sidir. Boyama panoların ışığı yutan, donuk ve yapay görünülerinden kurtul mak isteyen Appia, oyuncunun, sahnenin görsel bütünlüğünde hareket eden bir öge olmasından yola çıkarak, oyuncunun hareketliliğine uygun olan, ha- reketli bir dekor yaratma yolunu ışıklamada bulmuş, ışığı, oyun cunun "can lı beden"ine paralel olarak "canlı renk" terimiyle adlandırmıştır⁴⁵.

Görüldüğü gibi, Appia'nın ışıklama anlayışı, tasarımın ışıkla destek- lenmesi değil, başlı başına tabarımın temel taşı olmasıdır. Bu iki yakla- şımın arasındaki estetik farklılığı, Amerikalı ünlü ışık tasarımcısı Jean Rosenthal şöyle açıklar :

"Öncülüğünü yaptığım ışık tasarımı, halen, iç dekoras- yondan daha önemsiz bir şeymiş gibi görülür. Bu tavrı onaylamak pek doğru olmaz; çünkü, ışık, düştüğü ye- rin görülmesinde insanlar için birincil dereceden ö- nem taşır. Işıklama, ışığın düştüğü her yeri etkiler: nasıl görüleceği, ne görüleceği, görülen hakkında ne duyumsanacağı, hatta nasıl ve ne işitileceği...

'Etki' anahtar sözcüktür. Bunun yerine 'gösterme' kelimesini kullanırsanız, anlam değişir. Gösterimler tam dikkatle ve pek az ışık oyunuyla yapılmalıdır. Et ki o zaman ortaya çıkar. Bir ışık tasarımcısının en başarılı ve en parlak eseri, çoğunlukla, güçlkle fark edilebilir!" 46.

Bu iki bakış açısını birbirinden kesin çizgilerle ayırmak, ışıklama- nın, sahne tasarımının alışılmış yapısının gerektirdiği donanımdaki yerini belirlemek bakımından da önemlidir. Appia'nın geliştirdiği estetik anlamda ışıklama, başlı başına bir tasarlama olayı olarak görüleceğinden, sözü edi

⁴⁵ FEHER, E.F. , a.g.e. , s.120

⁴⁶ ROSENTHAL, J. , - WERTENBAKER, L. , The Magic of Light, Little Brown and Company, Boston, 1972, s.3

len alışılmış yapının sınırları içinde yer almaz. Bununla birlikte, sahne tasarımcısı, en azından, sahnedeki görsel bütünlüğe etkiyen, onu yönlendiren bir öge olarak "ışık"ı değerlendirebilmelidir. Bu anlamda teknik bir etken olarak ışıklama, sahne tasarımını ve sahneyi etkileyen, teatral ortamdaki tüm teknik donanımdan daha belirleyicidir. Çünkü ortamı doğrudan doğruya sahne üzeridir. Işık, sahne tasarımcısına, başka bir görsel sanatta olduğundan daha çok kompozisyon esnekliği sağlayan ek bir ögedir. Tasarımcının, ortaya koyduğu görsel sanat ürününe düşecek ışığı hesaplaması, önceden planlaması, ressamın ışık - gölge planlamasına benzetilebilir. Ek olarak, tiyatronun zaman akışı içinde gerçekleştirilen bir sanat olması sonucu, ışığın gösterim sırasında değitirilebilirliği, tasarımcıya bir esneklik payı sağlar. Dolayısıyla ışıklama, dramatik vurguyu desteklemenin yanı sıra, tasarımın görsel bütünlüğünün bir parçası olarak da önem kazanmaktadır.

Aslında ışıklama tekniğinin yanısıra, genel olarak, teknik olanaklar bakımından ulaşılan düzeye bakılırsa, günümüz sahnesi karmaşık bir makina durumuna gelmiştir ve giderek de karmaşıklaacağı anlaşılmaktadır. Bu nedenle bu makineden pratik olarak anlamak, kullanabilmek, tiyatrodaki tasarım yapmak isteyen herkes için birinci derecede önem taşımaktadır. Parker'ın da belirttiği gibi, tasarımcının, fiziksel olarak sahne ve sahneyle ilgili donanımını kullanabilmesi, "tiyatro tekniği"ni bilmesi anlamına gelir. Son çözümlemelerde, tasarım biçimi üzerine bu tekniklerin etkisi, bir "sahne tasarlama" felsefesi ortaya koyar. Tiyatro tekniği ve sahnenin fiziksel olanaklarının sınırlarını gözönüne almadan bir tasarlama biçimini zorlamak, mimarlıkta, önceden belirlenmiş bir dış görünüme, olmayacak bir iç planı zorla uygulamaya benzer. Bu nedenle, tasarımcı mimar, ressam ya da heykeltıraş gibi, alanının nesnel koşullarını tanımalı ve aktarabileceği tüm imgelem ve beceriyle kullanabilmelidir.

C. OYUNCU - TASARIMCI İLİŞKİSİ

Çağdaş tiyatrodaki, tasarım olgusunun biçimlenişinde önem kazanan etkenlerden biri de oyuncudur. İki boyutlu resim-dekor anlayışından, üç boyutlu tasarıma geçişte, oyuncu ögesi, belirleyici bir rol oynamıştır. Bir başka deyişle, oyuncunun resimle bütünleşmeyen bir görüntü olmaktan çıkarılıp, mekan içinde değerlendirilmesi düşüncesi, sahne tasarımında köklü bir değişime yol açmıştır. Çerçeve sahnenin ondokuzuncu yüzyıla kadar olan evriminde oyuncu, iki boyutlu ve buna bağlı olarak statik, yapay görünümlü bir fon önünde yer almış ve üç boyutlu bir varlık olarak kimi zaman bu fonun belli parçalarıyla "aykırı" bir bağ kurmuştur. Burada sözkonusu olan aykırılık, sözgelimi, oyuncunun bez pano üzerine çizilmiş bir masanın yanında durmasından doğacak çelişkinin sonucu ortaya çıkar. Çerçeve sahne anlayışı içindeki bu dekor biçimini bir kusur olarak gören ilk sanatçı Adolphe Appia olmuştur. Appia, oyuncunun, içinde bulunduğu mekanla kuracağı ilişkiyi göz önüne alarak, resim-dekor anlayışının yanlışlığını ortaya koymuş, bunun yerine, sahnenin üç boyutlu parçalarla donatılması düşüncesini geliştirmiştir.

Appia'nın bu yaklaşımı, sahne tasarımında oyuncu ögesine önem veren ilk yaklaşımdır. Onun yanı sıra, "doğalcı" anlayışın temsilcileri de, gerçeğe uygunluk, inandırıcılık arayışlarında, üç boyutlu tasarıma yönelmişlerdir. Bu açıdan, seyirciye gerçeğin sahne aktarılmışını gösterme çabası belirleyici olmuştur. Amerikan tiyatrosunda, bu anlayışı benimseyen ilk yönetmenlerden David Belasco, 1917'de sahneye koyduğu Kaplan Rose (Tiger Rose) adlı oyunda, kütüklerden yapılmış gerçek bir kulübeyi sahneye kurmuş ve çevresine de çam dalları yerleştirmiştir. Belasco, bu çam dallarından yayılan kokuyla, seyircinin, oyunun geçtiği mekanı, dağ atmosferini yaşama

sını amaçlamıştır ⁴⁷ . Natüralist anlayışın konunun geçtiği ortamı en ince ayrıntılarına kadar sahneye aktarma çabasının bir başka yönü de, oyuncunun oynadığı rolle bütünleşmesi, kaynaşması düşüncesidir. Bu düşüncenin bir yansımasını, yine Belasco'da bulabiliriz. Belasco, kostümlerin olağan dışı olması durumunda, provalardan önce, birkaç gün, oyunculara dışarıda da bu giysileri giydirerek, alışmalarını sağlamaya çalışmıştır ⁴⁸ .

Ondokuzuncu yüzyıl sonlarında ortaya çıkan bu yaklaşımların benzerleri, yirminci yüzyıl tiyatrosunda da söz konusudur. Sözelimi, Brecht, tasarımın oyuncuyla bir bütün olduğunu, tasarımının, çalışmasında oyuncuyu da hesaba katması gerektiğini vurgular:

"Dekorâtör için oyuncular, bir bakıma dekorun en önemli parçalarıdır. Oyuncuların sahnede devinecekleri yeri sağlamak tek başına yeterli değildir. Dekor bir ağaçla üç adandan ya da bir adamla bir ağaç ve bir de iki adandan oluşuyor diyelim. Bu durumda ağaç tek başına dekor sayılamaz, daha yerinde bir söyleyişle sayılmaması gerekir. Gruplandırma dekorun bir parçası , dekorâtörün üstesinden gelmesi gereken başlıca görevlerinden biridir. Oyuncularla ortak çalışması güçleşen dekorâtörün tarihsel tablolar yapan bir ressamdan farkı kalmaz (...)

Buna bizim dekorâtörler pek alışık değillerdir, çünkü bir ressam gibi hissederler kendilerini, kafalarında bir 'vizyon' bulunduğunu ileri sürer ve asıl işin bu vizyonu gerçeğe dönüştürmek olduğunu söylerler. Vizyonlarını gerçekleştirirken de oyuncuları seyrek hesaba katarlar, çünkü oyuncusuz dekorların güzelliğinden bir şey yitirmeyeceğini, hatta belki güçlerinin o zaman artacağını söylerler." ⁴⁹

⁴⁷ NUTKU, Ö. , Modern Tiyatro Akımları (19.Yüzyıl Tiyatrosu), Dost Yayınları, Ankara, 1963, s.93

⁴⁸ NUTKU, Ö. , a.g.e. , s.94

⁴⁹ BRECHT, B. , Oyunculuk Sanatı ve Dekor, (çev.:Kâmuran Şipal), Say Kitap Pazarlama, İstanbul, 1982, s.82

Brecht'in bu yaklaşımı, bir yönetmen olarak çalışmasında, tasarımcıya daha çok yetki vermesi sonucunu da getirmiştir. Tasarımcının yönetmenle ilişkisi üzerine yaptığı açıklamada da görüldüğü gibi (bkz. s.34) oyunculuğu, plastik açıdan sahne düzeninin bir parçası olarak ele aldığından, oyuncuların yerlerini belirleme konusunu da tasarımcıya bırakmıştır Brecht. Tasarımcının oyuncuyu sahnenin bir parçası olarak değerlendirmesine ilişkin bir örneği yine Brecht'in, tasarımcısı Neher'i anlatırken yaptığı bir açıklamada görebiliriz :

"Bir sandalyeyi ne büyük dikkatle seçer ve ne derin bir düşünceyle yerleştirir! Ve hepsi de oyunun sahne lenişine yardımcı olur. Bir sandalyenin bacakları kısa olacak ve önünde durduğu masanın yüksekliği öyle ayarlanacak ki, bu sandalyeye oturup yemek yiyenler özel bir şekil alacaklar, konuşurken de normalden daha çok eğilecekler... Bu, oynanan episodu çok açık biçimde anlaşılmasını sağlar." 50

Son dönemlerde, Doğu Avrupa'da, özellikle Çekoslovakya'da yaygınlaşan Aksiyon Tasarımı da, sahne tasarımında oyuncu ögesinin önem kazandığı bir estetik anlayıştır. Burada tasarım, oyuncuyu mekanla kaynaştıran ve dramatik aksiyonla içiçe geçen bir olgudur. Bu bakımdan aksiyon tasarımı, üç boyutlu bir fizik mekana dayanmanın ötesinde, oyuncunun bütünleştiği ve bunun sonucu olarak da psikolojik bir mekana dönüştüğü farklı bir boyuttur. Dolayısıyla, tasarımın her ögesi dramatik yapı bakımından bir işlev kazanır:

"Aksiyon Tasarımı, mekan ile oyuncunun kaynaşmasıdır, tasarımla sahnedeki oyunun içiçe geçmesidir. Ama bunun için de yönetmen ile tasarımcının dirsek temasında olması gerekir. Aksiyon tasarımında sahne oylumu dekorla anlatılan bir resim değil, anlam, duyguyu ve tadı getiren görselliktir.

Aksiyon tasarımının temel ilgi alanı, dramatik aksi-

⁵⁰ WILLET, J. , Caspar Neher, Brecht's Designer, Mentuhen London Ltd. London, 1986, s.71

yonun oluşturduğu oylumdur. Burası yalnızca oyuncunun bulunduğu üç boyutlu bir yer değil, aynı zamanda bir iç oylumdur, psikolojik bir mekandır; yani 'psiko-plastik' bir oylumdur." 51

Görüldüğü gibi, tiyatrodaki üç boyutlu mekan tasarımı na geçişin tarihsel temelleri ve buna bağlı olarak gelişen çağdaş anlayış, sahne tasarımında oyuncu ögesinin önem kazanmasıyla ortaya çıkar. Bu özellik, başlangıçta tartışılan, sahne tasarımcısının donanımını ve giderek eğitimini, öteki plastik sanatlardan ayıran temel bir özelliktir.

D. MİMARLIK - TASARIM İLİŞKİSİ

Mekan olgusu, tiyatroyu hemen her yönden etkileyen bir ögedir. Yönetmenin estetik kurgusu, oyunculuk, tasarım ve hatta kimi zaman oyun yazımı bile, gösterinin gerçekleştirileceği mekanla ilişkilidir. Ama tiyatronun geleneğine bu açıdan bakarsak, değişik mekan biçimleri ancak yirminci yüzyılda çoğalmıştır. Bugün tiyatro sahnesi dendiğinde, hemen herkesin aklına gelecek ilk sahne biçimi "çerçeve sahne"dir. Tiyatro tarihinin önemli bir bölümüne açık biçimde damgasını vuran, çerçeve sahne olmuştur. Stephen Joseph'in de belirttiği gibi, sahne mimarisinde bu biçimi geliştiren İtalyan toplumu, resim ve mimarlıkta çok ileri gitmiş bir toplumdur. Bunun belki de doğal bir sonucu olarak tiyatro, "hareket eden 'resim'lerden oluşan bir eğlence olarak düşünülmüş ve bu eğlencenin sahnesi de resim çerçevesi içine oturtulmuştur" 52. Onyedinci yüzyıl başlarındaki ilk örneklerden sonra, İtalya'da opera, Fransa'da bale ve Almanya'da melodram gösterileri için uygun olduğundan, bütün Avrupa'da yaygınlaşmıştır. Özellikle ondokuzuncu yüzyıldaki yenilik arayışları, oyunculukta, tasarımda ve oyun yönetimi minde önemli gelişmeler sağlarken, bu yeniliklerin aktarılacağı ortam, yi-

51: NUTKU, Ö. , Bir Sahne Tasarımı Deneyi ve Yeni Bir Çekhov Düzenlemesi , 24. Uluslararası Tiyatro Kongresinde Sunulan Bildiri, 1991 , s.1-2

52: JOSEPH, S. , Actor and Architect , Butler & Tanner Ltd, London, 1964, s.5

ne "hareket eden resimler" için kullanılan bir alan olarak, yani çerçeve sahne olarak kalmıştır.

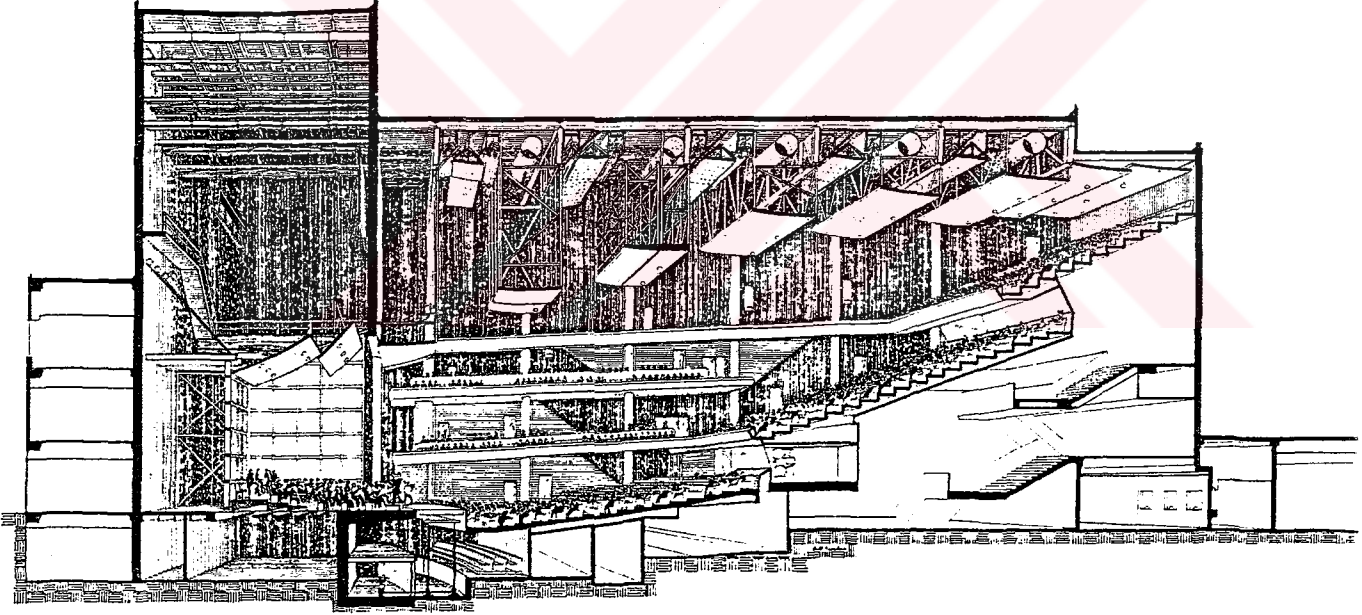
Çerçeve sahnenin gelişmesine temel olan anlayış, sahne tasarımı da etkilemiştir. Perspektifli dekor anlayışıyla sahnenin derinliğine, dolayısıyla üçüncü boyuta önem veren İtalyan Rönesans tiyatrosundan sonra bu tarihsel mirastan farklı olarak resim-dekorun ortaya çıkması ve kısa sürede yaygınlaşması çerçeve sahneyi ortaya çıkaran temel anlayıştan kaynaklanmıştır. Üçüncü boyut ortadan kalktığından ve sahnedeki gösteri "hareket eden resimler" olarak algılandığından, resim-dekor, bu anlayışın doğal bir parçası olmuştur. Ondokuzuncu yüzyıldan tiyatrodaki gerçekleştirilmeye çalışılan yeniliklere bakarsak, bu çabalar yine üç öge çevresinde toplanır : sahne donanımı, oyunculuk ve sahne mimarisi. Yönetmen gereksinimini ortaya çıkaran da bu üç öge olmuştur. Görüldüğü gibi bunlar, sahnedeki görselliğe ilişkin gelişmenin temel taşları olmuş ve dramatik yazarlığın evriminden farklı bir gelişme göstermişlerdir.

Stephen Joseph'in de belirttiği gibi, tarih içindeki konumu ne kadar görkemli olursa olsun, çerçeve sahnenin dramayla ilişkisi pek güçlü değildir⁵³. Bununla birlikte, günümüzde tiyatro akımlarının çoğunlukla çerçeve sahnenin sınırları dışına çıkma eğilimi göstermesine rağmen, çerçeve sahne varlığını sürdürmektedir. Kökleşmiş olmasının yanısıra, "çerçeve" anlayışını tümüyle benimseyen yeni bir sanat dalının, sinemanın ortaya çıkması da çerçeve sahnenin tümüyle yadsınması olasılığını ortadan kaldırır.

Sahne mimarisinin yüzyıllarca en yaygın biçimi olan çerçeve sahneyi bu şekilde, eleştirel bir yaklaşımla ele almamızın nedeni, tiyatro tarihinin de görülen bir yanlış olarak göstermek değildir. "Çerçeve" temelde değişimle birlikte, tarihsel süreç içinde bu anlayış belli bir evrim geçirmiş-

⁵³ JOSEPH, S. , a.g.e. , s.6

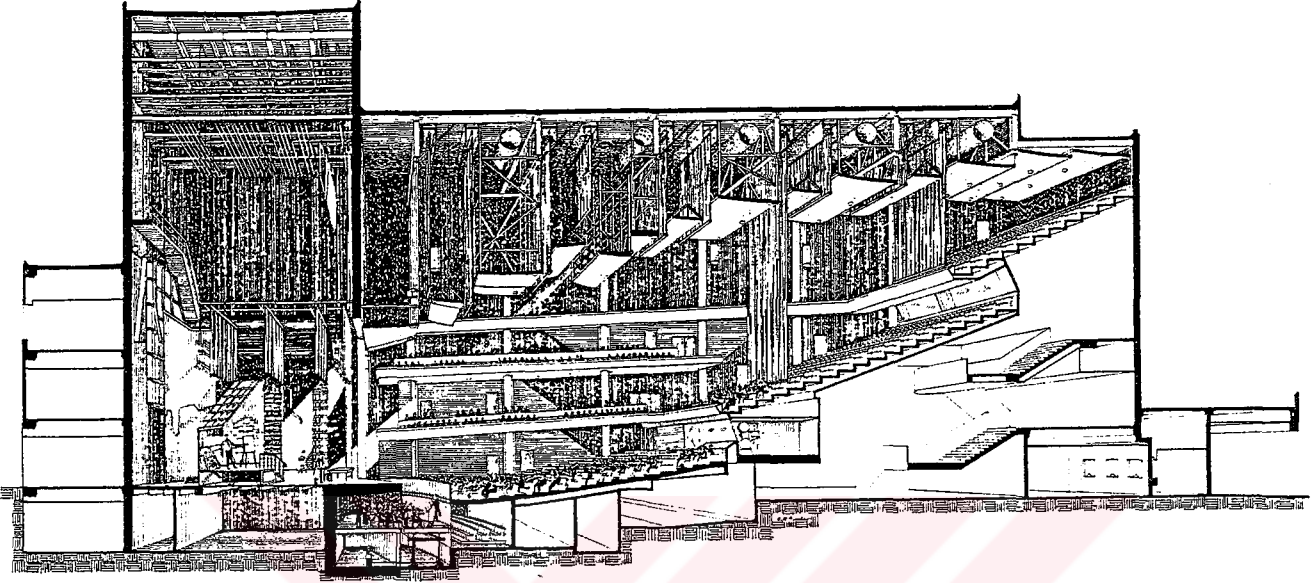
tir. Sözelimi onsekizinci yüzyılda ortaya çıkan büyük sahne gereksinimi , seyirci koltuklarının çoğalmasının yanısıra, bununla doğru orantılı olarak sahnenin büyümesine de yol açmıştır⁵⁴. Bunun dışında, günümüzde, farklı amaçlara uygun sahne ve salon yapımı, günümüz tiyatro mimarisinin bir ilgi odağını oluşturmaktadır. Aşağıdaki iki resim, 1981'de yapılan, hem tiyatro hem de konser salonu olarak tasarlanan, Michigan'daki deVos Hall'in kesit çizimleridir⁵⁵.



Resim 1 : deVos Hall, Civic Center - Konser Salonu Düzenlemesinde

⁵⁴ JOSEPH, S. , a.g.e. , s.7

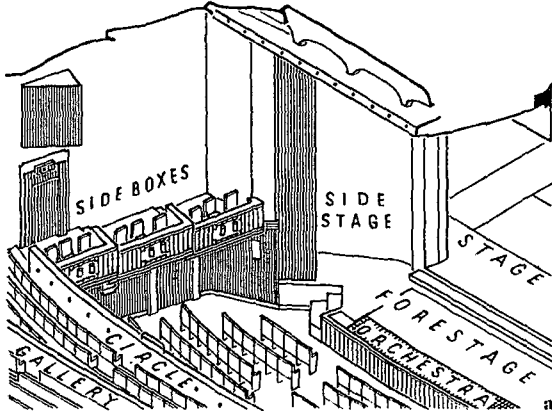
⁵⁵ IZENOUR, G.C. , Theater Technology, McGraw-Hill Book Company, New York, s.308 - 309



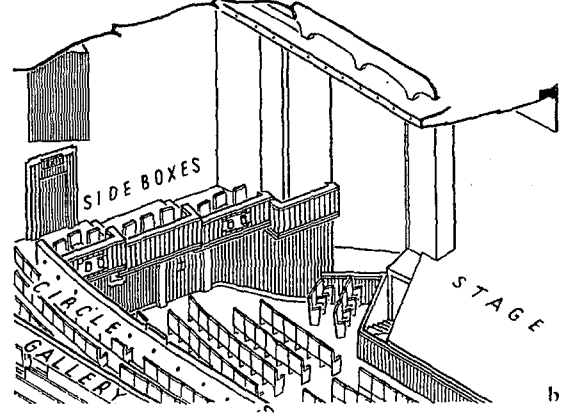
Resim 2 : deVos Hall, Civic Center - Tiyatro Salonu Düzenlemesinde

Bir başka gelişme, çerçeve sahnenin adım adım farklı bir biçime dönüşmesine de yol açmıştır. Çerçevenin önüne yerleştirilen bir ön sahne ya da "proscenium" alanının genişletilmesi bir bakıma "açık sahne" (:open stage) yapısına dönüşmenin bir aşaması olarak da değerlendirilebilir. İngiltere'deki Shakespeare Kraliyet Tiyatrosu sahnesinin evrimi bu açıdan ilginç bir örnektir. Yaklaşık onar yıl aralıklarla düzenlenen bu sahnede oyun alanının genişletilmesine yönelik çalışmalar, sonunda çerçevenin ortadan kalkmasına ve ön sahnenin de sahneyle bütünleşmesi noktasına ulaşmıştır⁵⁶.

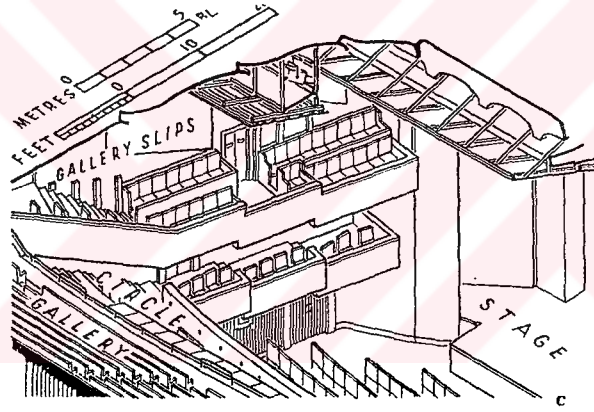
⁵⁶ LEACROFT, H. and R. , Theatre and Playhouse , Methuen Inc., London, 1985, s.166



I



II

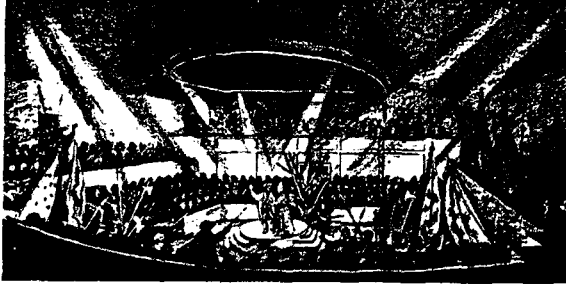


III

Resim : 3

Sahne ve oturma yerlerini her oyun için yeniden düzenleme, deęiřtirme dūřuncesi, 1940'larda, California Őniversitesinde ortaya çıkmıř ve 1950'de Miami Őniversitesinde yapılan Ring Theatre'da denenmiřtir. Bu uygulamada , oturma yerlerinde yapılan deęiřikliklerle sahne, ortaya alınabildięi gibi, Shakespeare Sahnesine de dōnūřtūrūlebilir hale getirilmiřtir. Bu "esnek tiyatro mimarisi"nin (:flexible theatre) bir ۆrneęi, İngiltere'de, Leicester da yapılan Corn Exchange binasıdır⁵⁷.

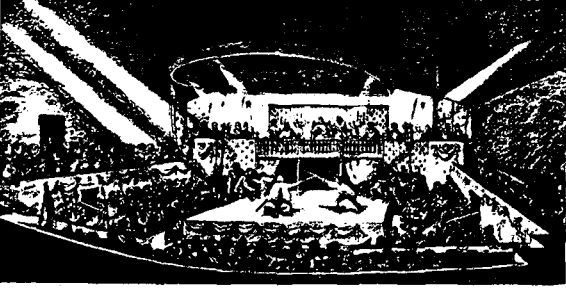
⁵⁷ LEACROFT, H. and R. , a.g.e. , s.198



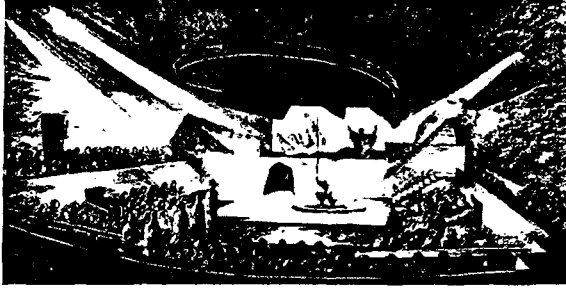
a



b



c



d

Resim 4 : Corn Exchange, Leicestershire - İngiltere

Bu gelişmeler sonucu, günümüze dek kullanılan tiyatro binaları, oyun alanı olarak kullanılan mekan bakımından çeşitlilik göstermektedir ve sahenin her mimari özelliği, oyunun yorumunu, oyunculuk tekniğini etkilediği kadar, sahne tasarımını da etkiler. Örneğin, bir çerçeve sahnede oynanan oyunun mekan tasarımıyla, yuvarlak sahnede oynanan oyunun mekan tasarımı, doğal olarak farklı olacaktır. Bu açıdan yeni sahne biçimleri, sahne tasarımına yeni çözümler getirmiştir. Ama bu çözüm yolları ne kadar çeşitli olursa olsun, temel öge "bütüncül görsel etki"ye dayanır. Richard Leacroft'ın da belirttiği gibi, günümüz tiyatrosunda en önemli öge, dramının kendisidir :

"Geleceğin sahne biçimi ne olursa olsun (izleyiciler oyuncunun önünde ya da çevresinde olabilir; oyuncular izleyiciden daha aşağıda ya da daha yukarıda olabilir; izleyiciler tek bir düzlem üzerine oturtulabilir ya da balkonların balkonları olabilir) en önemli öge, dramının kendisidir ve drama en yalın koşulda ve en doyurucu biçimde izleyiciye aktarılabilirdir. Yorum ya nılsama katılacaksa, en iyi tasarımın en karmaşık ve en pahalı makinelerle gerçekleştirilmesi bir koşul

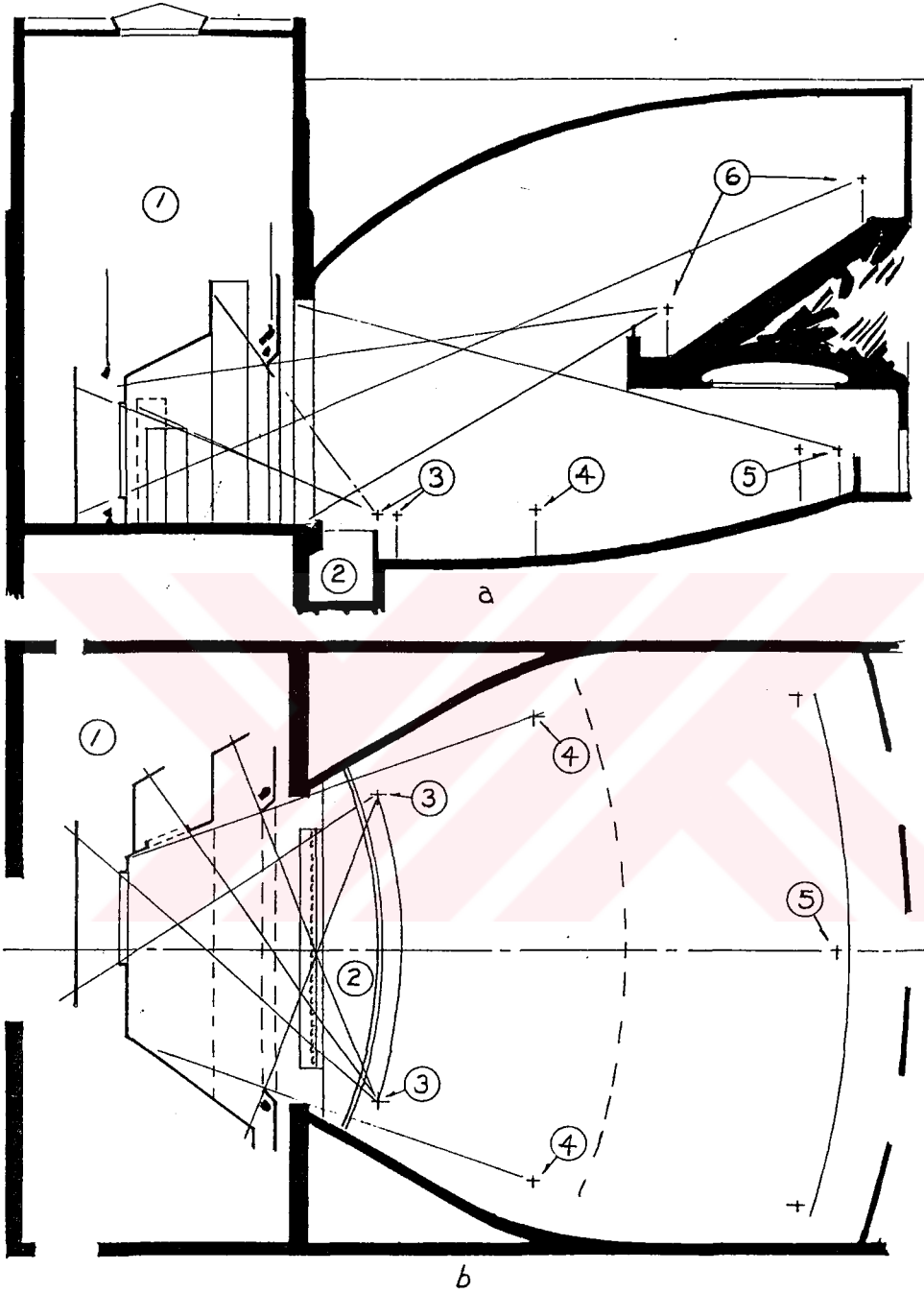
değildir." 58

Bu gibi özelliklerin sahne mimarisine göre değişkenliğine rağmen, sahne tasarımcısının bir sahnedeki gerçek oyun alanını saptamaya yönelik bakış açısı aynı biçimde değişkenlik göstermez. Dolayısıyla, sözgelimi, ön oyun alanı olan çerçeve sahnenin kullanılabilir alanını saptama konusunda, belirleyici etken, seyirci alanının düzenlenme biçimidir. Tasarımcı salondaki yatay ve dikey uç noktalarından sahnenin görünen alanını çok iyi bilmek ve saptamak durumundadır. Bu saptama, tasarımda önemli olan bölgelerin tüm seyircilerin görebileceği sınırlar içerisine yerleştirilmesi bakımından önem taşımaktadır. Dolayısıyla, tasarımcı sahneyle ilgili çalışmasına başlamadan önce, bu alanı saptamak zorundadır. Sahnenin salondan görülüş açıları, tasarımda iki farklı yerde kullanılır. Birincisi, oyun üzerinde çalışma yaparken, tasarımın fiziksel biçimini, sınırlarını saptamak; ikincisi ise, tasarım üzerine çalışma tamamlandıktan sonra, değerlendirilen yüzeylerin, sahnenin her açıdan görülen bölgelerini örtüp örtmediğini denetlemektir.

Aşağıdaki çizimler balkonlu bir salonda, sahnenin salondan saptanan uç noktalardan görünüşünü dikey kesit ve üstten bakış olarak yansıtmaktadır. Görüldüğü gibi, sahne, çıkışları sağdan olacak biçimde tasarlanmıştır ve kulisin gizlenmesi, çıkışların arkasındaki perdeyle sağlanmıştır. Balkonun korkuluğu, ilk sıranın orkestra çukurunu görmesini engelliyecek biçimde yerleştirilmiştir ⁵⁹.

58 LEACROFT, H. and R. , a.g.e. , s.227

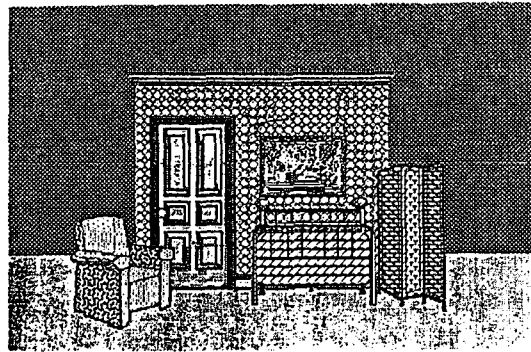
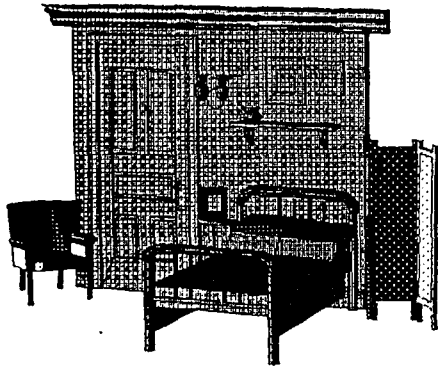
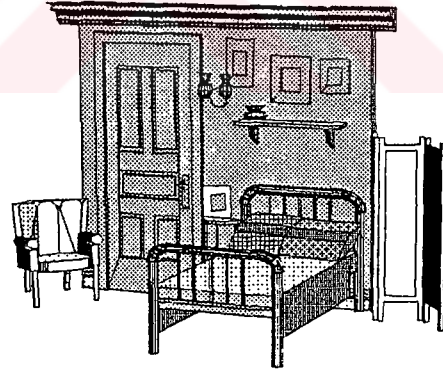
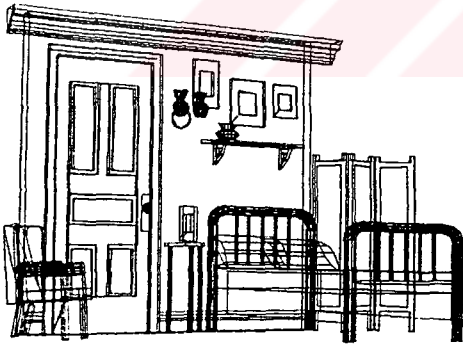
59 PARKER, W.O. - SMITH, K.H. , Scene Design and Stage Lighting, The Macmillan Company, New York, 1971, s.19



Görüş açıları : a.Kesit ; b.Sahne ve salonun planı

1)Sahne alanı, 2)Orkestra çukuru, 3)Ön sıra uçlarında oturuş düzenle
mesi, 4) Sıraların sınırlarını belirleyen, salonun en geniş kesimi ,
5) En arka sıra, 6) Balkon koltukları (Resim 5)

Çalışmanın bu bölümünde kavramsal düzeyde ele alınan sahne tasarımı -nın yapısı ve içeriği, görüldüğü gibi, oldukça karmaşıktır. Bu karmaşıklık sahne tasarımının tiyatro içindeki öznel yapısını ortaya koymaktadır. Öte yandan, teknoloji, tiyatrodaki modern akımlar, teatral oyun alanı olarak kullanılan mekanların çeşitliliği, bu mekanların seyirci alanıyla ilişkisi hatta tiyatro yapılarının akustik ve mimari özellikleri gibi nitelik bakımından pek çok dış ögenin etkisine duyarlıdır. Sahne tasarımının bu karakteristik özelliği, tiyatronun yapı taşları içinde en devingen, en değişken öge olmasına yol açmaktadır. Öyle ki, tasarımcının edinmesi gereken bir - kim ve beceriler üzerine bugün yapılacak saptamalar, yarına kadar eskimiş olabilir. Sözelimi perspektif bilgisi, bir tasarımcı için vazgeçilmez bir temel eğitim konusu olarak yerleşmiştir. Ama son yıllarda bilgisayarın kul - lanım alanlarının gelişmesi sonucu, perspektif bilgisinin bu kesin konu - mu değişmiştir. Eskiz çalışmaları artık bilgisayar ekranlarında gerçekleşt - tirildiği gibi, değişik açılardan perspektif çizimleri de bilgisayarla yap - ılabilmektedir⁶⁰.



Resim 6

60.

REANEY, M. , "New Techniques in Design Presentation", Theatre Design and Technology, Cilt: XXV , sayı:2, Summer 1989, s.25

Bu nedenle, çalışmanın bu bölümünde, tasarımcının teknik donanımını tartışmaktan çok, konuyu bundan sonraki bölümde değerlendirebileceğimiz estetik bir kavram olarak irdelenmeyi yeğledim.



II. BÖLÜM

CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK SAHNE TASARIMCILARINDA

MEKAN DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMLARI VE YORUM

Tasarım kavramını gerektiren bir mekan olarak sahne, Türkiye'de Batılı anlamda tiyatronun gelişmesiyle ortaya çıkmıştır. Geleneksel Türk tiyatrosunun benimsediği oyun alanı, bu çalışmada ele aldığımız sahne ve buna bağlı olarak tasarım kavramlarının dışında kalan ve kendi geleneksel koşulları içinde varolmuş bir mekandır. Bu nedenle, çalışmanın kapsamı içine alınan sahne mekanı Türk tiyatrosunda ancak ondokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru gündeme gelmiştir. Bu dönemin bir başlangıç olmasının doğal bir sonucu olarak, sahnenin teknik donanımı bir yana, Avrupa'daki örneklerine benzemekanların varlığından söz edilmesi bile oldukça güçtür. Bir karşılaştırma yapmak gerekirse, klasik çerçeve sahne ve bununla ilgili kavramlar Avrupa'da bu dönemde tartışılıp yenilik getirilmeye çalışılırken, Avrupa'daki örneklerine uygun bir çerçeve sahne. Türk tiyatrosu için oldukça yeni sayılabilecek bir mekandı. Burada vurgulanması gereken nokta, ondokuzuncu yüzyılın ilk yarısında, İstanbul'da çoğunlukla yabancı toplulukların gösterilerini sergilediği iki binadan sonra (Fransız Tiyatrosu ve Naum Tiyatrosu), yüzyılın ikinci yarısında yapılan yeni binaların da yine İstanbul'da yoğunlaşmış olmasıdır. Dolayısıyla, Türk tiyatrosunun Batılı anlamda sahne konusundaki deneylerinden söz ederken, ilk gelişmelerin yalnızca İstanbul'da odaklandığı ve İstanbul'un, bu açıdan uzunca bir süre tek etkin kent olarak kaldığı gözönüne alınması gereken önemli bir noktadır.

Avrupa'nın çeşitli tiyatro merkezlerinde, klasik çerçeve sahnenin doğal bir parçası olarak "resim-dekor" anlayışının terkedilmesi yönünde atılımlar yapılırken, bu anlayış Türk tiyatrosuna yeni-yeni girmeye başlamıştır. Yabancı toplulukların İstanbul'daki gösterileri nedeniyle buraya gelen dekor sanatçılarından Türkiye'de kalanlar, yerli topluluklarla da çalışmaya başlamış ve bunların yönlendirmesiyle "resim-dekor" anlayışı Tür -

imizde de yerleşmeye başlamıştır. "Resim-dekor" kavramına uygun olarak, bu sanatçılara "manzara müzeyyini" denmesi de bu dönemde ortaya çıkmış ve yerleşmiştir.

Yirminci yüzyılın başlarına dek görülen bu gelişmeler, 1914'de kurulan ve asıl gelişmesini Cumhuriyet döneminde gösteren Darülbedayi (sonra - dan İstanbul Şehir Tiyatrosu) daha sonra kurulan öteki ödenekli tiyatrolarla birliktedaha bilinçli bir hedefe yönelmiştir. Darülbedayi'nin yayın organı olan Darülbedayi dergisinde dekor, kostüm, makyaj gibi konularda yayınlanan yazıların, 1930'lu yıllardan başlayarak arttığı gözlenmektedir. Bedrettin, Vecihe Ziya, M.Kemal, Salih, Mehmet Şükrü gibi imzaları, bu konulara eğilen Türk yazarları arasında sayabiliriz. Kavramların ne denli doğru olarak benimsendiğini inceleyebileceğimiz belgeler olmamakla birlikte, 1931'de yayınlanan bir yazıda "simgeci tasarım", "gerçekçi tasarım" gibi estetik kavramların kullanılmaya başlanması oldukça ilginçtir:

"Eserine yakışan dekor, onun için ne ilk tiyatro eserlerinde olduğu gibi realist, ne de eserin mahiyetini bozacak derecede şatafatlı bir dekordur. Ona (timsali) bir dekor lazımdır".⁶¹

Darülbedayi'deki bu gelişmeler, boyama dekor anlayışının da belli mertebe- randa ortadan kalkmasına yol açmıştır. Hatta, yukarıda alıntı olarak verdiğimiz yazının yayınlanmasından yaklaşık on yıl sonra, Alelelcıyan'ın Othello için hazırladığı tasarım, gerçekçi dekor anlayışının dışına çıkan bir örnektir. Özdemir Nutku, bu dekorun, usluo özelliğiyle, güncelliğini hiç yitirmedığıne dikkati çeker :

"Bu dekorun dikkat çeken yanı, tamamen usluolaştırılarak izlenimci (:impressionist) bir usluo yapılmış olmasıdır. Saray içi kapılar, eşyalar gerçek bi-

⁶¹ Mehmet Şükrü, "Maya Hakkında", Darülbedayi, sayı:30, 1932, s.10

çimleri bozularak ortaya çıkarılmış ve yalınlık düşünlümüştür bu dekorda." 62

Buna karşılık, Darülbedayi'nin ilk yıllarında görülen, Avrupa'daki örneklerin olduğu gibi aktarılması, taklit edilmesi eğilimi de, varlığını sürdürmüştür. Hatta bu tür uygulamalar bir başarı olarak görülmüştür. Özdemir Nutku'nun bu konuda yaptığı ilginç bir karşılaştırma tartışmaya farklı bir boyut kazandırır :

"Şehir Tiyatrosunda dekor ve giysi konusunda yapılan başka bir şey de, Avrupa Tiyatrolarında yapılanın bir benzerini getirmektir. Şehir Tiyatrosunun kendi kişiliği ile sahneye getirdiği klasikleşmiş oyunların yanısıra, Avrupa Tiyatrolarındaki dekor ve giysilerin bir benzerini yaparak ortaya çıkardıkları çalışmalar da çoktu. Bunlardan biri, 1940-41 döneminde oynanan Lessing'in Emilia Galotti'sidir. Şehir Tiyatrosu bunu övünerek yapıyordu. Mayıs 1941 tarihli "Perde ve Sahne" dergisinde Almanya'da oynanan Emilia Galotti ile Şehir Tiyatrosunda oynanan aynı oyun arasında giysi ve oyun düzeni yönünden karşılaştırma yapan dört resim vardır. Almanya'da Guastalla Prensi rolünü Gustav Gründgens oynamış . Şehir Tiyatrosunda bu rolü Avni Dilligil canlandırmıştır. Bu oyuncunun giysileri çok küçük ayrıntılar dışında, tıpatıp aynıdır. Hatta Avni Dilligil'in bir duruşu büyük Alman oyuncusu Gustav Gründgens'in duruşundan ayırt edilememektedir." 63

Daha sonra Devlet Tiyatrosuna dönüşecek olan Ankara Devlet Konservatuvarı Tatbikat Sahnesi de bu dönemde kurulmuştur. 1940'lı yılların bir başka yönü ise, Türk sahne tasarımcılarının giderek artmasıdır. Avrupa'da olduğu gibi, çoğunlukla resim eğitimi alan sanatçıların sahne tasarımına yönelindikleri gözlenmektedir.

⁶² NUTKU, Ö. , Darülbedayi'in Elli Yılı, A.Ü. Dil, Tarih ve Coğrafya Fakültesi Yayınları, 1969, s.153

⁶³ NUTKU, Ö. , a.g.e. , s.160

A. TURGUT ZAIM : Yaşamı - Sanatı

1906'da İstanbul'da doğdu. Kadıköy - Saint Joseph Koleji ve Yüksek Öğretmen Okulunda eğitim gördü. 1923'de Sanayi-i Nefise Mektebine girerek İbrahim Çallı'nın atelyesinde resim eğitimi almaya başladı. 1930'da buradaki eğitimini tamamladıktan sonra Paris'e gitti. Orada Avrupa resim sanatını tanıyınca "her sanatçının kendi toplumunda yetişmesi gerektiği" düşüncesiyle yurda geri döndü. Ressam olarak temel eğilimi, Türk minyatür sanatındaki geometrik kompozisyon ve şematik figürlerden yola çıkmak oldu. Yurda dönüşünde önce Müstakil Ressamlar ve Heykeltraşlar Birliğine üye oldu, 1934'de ise "D" grubuna girdi. 1932'den sonra yaşamını Ankara'da sürdüren Zaim, bu arada sanatıyla ilgili olmayan kurumlarda memurluk yaparak geçimini sağladı. 1939'da, Cumhuriyet Halk Partisinin "yurt gezileri" programı çerçevesinde, Kayseri'de çalıştı. Aynı yıl açılan Devlet Resim ve Heykel Sergisinde yer alan yapıtları, sergiyi gezen Carl Ebert'in dikkatini çekti. O dönemde Ankara Devlet Konservatuvarı Tatbikat Sahnesine "dekor sanatçısı" arayan Ebert'in isteği üzerine bu kuruma atandı. Daha sonra Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü adını alan bu kurumda yaşamının sonuna kadar görev yaptı (ölümü: 9 Mayıs 1974). Tiyatronun yanısıra opera dekorları da hazırladı. Bu dönem boyunca resim çalışmalarını da sürdürdü. Cumhuriyetin ilk döneminde aydınlar arasında büyük ilgi gören köy konusunu, sürekli ve tutarlı olarak resimlerine uyguladı. Bu eğilim Türk resminde, 1960'larda önemi yitirmeye başladıysa da, Zaim yaşamının sonuna dek resimlerinde köylüleri ve göçebeleri işledi. Devlet Resim ve Heykel Sergilerinde 1939 ve 1957'e ikincilik, 1958'de birincilik ödülleri kazandı. Sanatçı resim uslubundaki kişisel özelliği şöyle açıklar :

" Sanatçı, samimi olduğu oranda kişiliğini yansıtabilir. Öncelikle, yaptığı işe inanması gerekir. Kuşkusuz, art düşüncelerden uzak olduğu oranda kendinden

birşeyler katabilir. Sanatçı tuval karşısında yalnız kalmasını bilen biri olmalıdır. Resimlerimde kişiliğimin baskın olduğunu, çocuksu bir hava estiğini söyleyenler olmuştur. Buna bir de bilinçli güven duygusunu katabiliriz. Sert, ustalıkla (fiyakalı) büyük fırça oyunlarından kaçırım (...). Gölge - ışık tek - niğini sevmem. Doğu sanatının yumuşak, ürkütücü olmayan mütevekkil işçiliğini tercih ederim. Figürlerimi ve fonlarını değer - renk tuşlarıyla biçimlendirmeye çalışırım. Peyzajlarımda, Selçuk sırça ışınlarının oynaşmasını tercih ederim. Hiçbir vakit fırçayı rastlantılara bırakmam. Resim çalışmak, niyet çekmek değildir. En sonunda resimle seyirci arasına girmemeye dikkat ederim" 64

Ondokuzuncu yüzyıl sonu Batı tiyatrosundan kalma bir anlayışla, sahneyi ressamın tasarlaması, Türkiye'de kurulan ilk ödenekli tiyatrolarda da görülen bir uygulamadır. Bu anlayış Avrupa'da, yirminci yüzyılın başlarında değiştiyse de, Batılı anlamda sahne deneyimi çok yeni olan ve bu nedenle sahne tasarımı konusunda yetişmiş sanatçı boşluğu olan Türk tiyatrosunda, sorunun çözümü için resamlardan yararlanılma yoluna gidildiği görülmektedir. Bu nedenle Carl Ebert, Avrupa'daki gelişmeleri yaşamış olmasına rağmen, Ankara Devlet Konservatuvarı -Tatbikat' Sahnesini kurarken, "sahne dekoru" için, Türk ressamları arasından bir seçim yapmıştır. Turgut Zaim de bu yolla sahne tasarımına adımını atan ressamlarımızdan biridir. Sanat eğitimi yalnızca resim üzerine olan Zaim'in bu özelliği, doğal olarak sahne çalışmalarına da yansımıştır. Bu, doğal bir yansımanın ötesinde Turgut Zaim için özel bir yaklaşım biçimi olmuştur.

Bunun yanısıra, Devlet Tiyatrolarındaki çalışmalarını geleneksel Türk Tiyatrosu figürlerine resim konusu olarak ilgi duymasına yol açmıştır. Zaim'in, Karagöz, ortaoyunu gibi seyirlik oyunları üzerine yaptığı resimler de vardır. Özellikle 1949'da yaptığı Ortaoyunu tablosu eski minyatür sanatının duyarlıklarını andırmaktadır.

64 "Geçen Hafta Yitirdiğimiz Turgut Zaim, Resmimizin Doruklarından Biriydi Milliyet Sanat Dergisi, 17 Mayıs 1974, Sayı:80, s.14

Turgut Zaim'in resimlerinde belirgin bir özellik olan, Türk toplumu - nun geleneksel yönlerini konu alma eğilimi, sahne tasarımı çalışmalarında da görülebilir. Tasarımlarının yaklaşık yarısını yabancı oyunlar oluşturmakla birlikte, sanatçı Türk yazarlarının oyunları üzerine çalışmayı yeğlediğini belirtmiştir⁶⁵. Bunu, "yerli oyunların özgün araştırmalara fırsat tanımaması" olarak açıklamasını, resimde "yabancı akımları benimseyerek taklit eserler vermektan kaçınmak" görüşüyle de bağdaştırabiliriz. Ayrıca sahne tasarımı çalışmalarında resimden yola çıktığını şu anlatımında da açıkça ortaya koymuştur :

"Her tekrarda yeni bir yorum getirmeye, geliştirmeye yeni unsurlar eklemeye çalıştım. Dekorlarımda daima resimsel değerler aradım" 66.

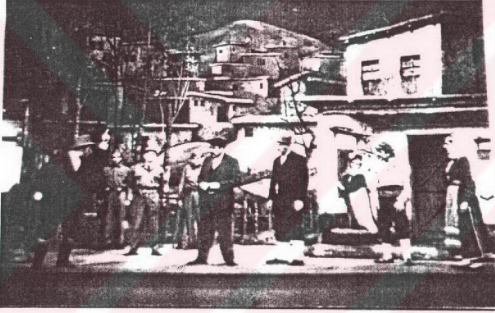
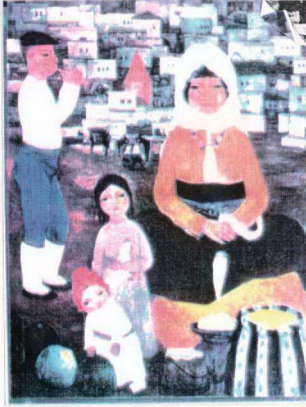
Turgut Zaim'in ressamlığıyla tasarımcılığının buluşmasında dikkati çeken somut özelliklerden biri de dış mekan tasarımlarında zaman zaman başvurduğu "derinlik" yaratma uslubudur. Özellikle Türk yazarların geleneksel konular üzerine yazdığı oyunlarda, sahnenin gerisindeki panoda istiflenmiş ev figürlerinden oluşan resim bu amaca yöneliktir. Benzer bir usluba, sanatçının resimlerinde de raslanmaktadır. Haldun Taner'in Dışardakiler adlı oyunu (Yöneten: Ahmet Evintan; 1957) ve Ali Yörük'ün Çatallı Köy adlı oyununu (Yöneten: Haşim Hekimoğlu; 1965) için yaptığı dış mekan tasarımlarında, fonda görülen küçük pencerele kerpiçten evler ile, Yörükler başlıklı resmi arasındaki benzerlik bu açıdan ilginçtir. Özellikle Çatallı Köydeki fon ile Yörükler resmindeki fonun benzerliği dikkati çekmektedir. Fon perdesindeki resmin ayrıntılı olarak işlenmesine karşın, sahne üzerindeki, üç boyutlu dekor parçalarının yalınlığı, yine Turgut Zaim'in kişisel eğiliminin bir parçasıdır. Sanatçı bu yaklaşımını "Dekorlarımda malzeme yığından da imâ kaçındım" tümcesiyle ifade etmiştir⁶⁷.

⁶⁵ a.g.y. , s.17

⁶⁶ a.g.y. , s.17

⁶⁷ a.g.y. , s.17

Resim 7: Turgut Zaim/Yörükler



Resim 8: Çatalılı Köy (1965)

Resim 9: Dışardakiler (1957)



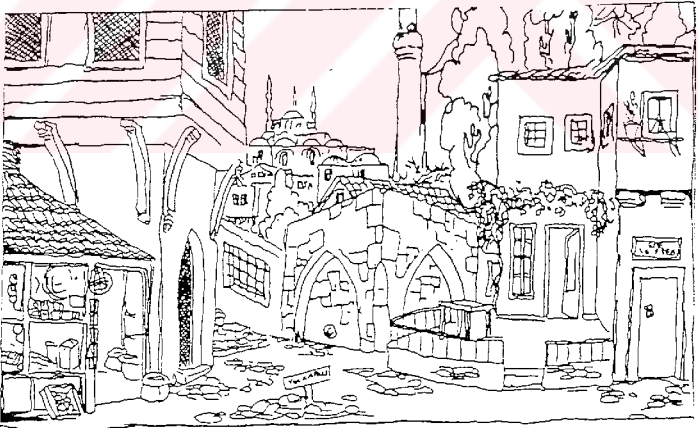
Resim yapılmış panolarda istifleme figürlerle derinlik yaratma eğilimi, Turgut Zaim'in dış mekan tasarımlarında görülen genel bir uygulamadır. Zaim'in bu tür çalışmalarından biri de Ahmet Kutsi Tecer'in Köşebaşı oyunu için yaptığı tasarımıdır. Bir mahallenin gündelik yaşamı üzerine kurulu olan bu oyun tek bir mekanda geçer. Mekan, bakkal ve kahvehanenin de bulunduğu, mahalle içinde küçük bir meydan, bir köşebaşıdır.

Oyunun geçtiği mahalle, İstanbul'un eski bir semti olan Rüstempaşa'dadır. Konunun ana motifi olan Macit Beyin ölüm haberi, oyunun başında duyulur. Bakkal ile kahvecinin çekişmesi, alt yapı sorunlarının bir simgesi olarak yol onarımı, yirmi yıldır ortalıkta görünmeyen Macit Beyin oğlunun, babası öldüğü gün geri dönmesi ve daha sonra mahalle halkıyla iletişim kurması gibi ikincil öğeler Macit Bey motifi çevresinde işlenmiştir. Gündelik yaşamda sık sık raslanabilecek küçük olaylar ve sıradan insan tipleri Köşebaşının temel özelliklerindedir.

Tecer bu yapıtında geleneksel ortaoyununun anlatım tekniğinden yararlanmıştır. Bu nedenle dramatik kurgu, tiplenelere ve tipler arasındaki ilişkilere dayalıdır. Bir başka deyişle "görsel anlatım" dili bu oyunda dramatik aksiyona katkıda bulunacak bir işlev yüklenmez, yalnızca ortamı betimleyici bir nitelik gösterir. Köşebaşı, Ankara Devlet Tiyatrosunda üç kez sahneye konmuş (1947-48/ Küçük Sahne; 1951-52/Büyük Tiyatro; 1965-66 Altındağ Tiyatrosu), üç yorumda da yönetmenliği Mahir Canova ve sahne tasarımını Turgut Zaim yapmıştır.

Zaim'in üç çalışması da aynı kompozisyona dayanır. Kahvehaneyi çevreleyen çit, çitin altındaki duvar, sokak lambası, fon perdesindeki resim gibi ayrıntılarda ortaya çıkan farkların dışında, dekor parçalarının yerleştirimi aynıdır. Mekanın eski bir İstanbul semti olduğu, fondaki resimde yeralan dört minareli camiyle betimlenmeye çalışılmıştır. Bununla birlikte oyunun son olarak sahnелendiği Altındağ Tiyatrosu sahnесinin küçük olması-

nın, yerleştirmede sorunlar yarattığı anlaşılmaktadır. Soldaki ev ile kahvehane arasındaki yol kaybolmuştur. Bu durumda, oyunun ikinci yarısında konan "Yol Kapalı" yazılı levhanın, önceki yorumlarda olduğu kadar açık bir işlev yerine getirmede anlaşılmaktadır. Bunun dışında, tasarımdaki gerçekçi yaklaşımda dekor parçalarının boyutları arasında çelişkili bir görüntü ortaya çıkmaktadır.13üncü fotoğrafta görüldüğü gibi, soldaki evin kat yüksekliği ve kapısının boyutu insan boyuna orantılı düşünüldüğünde, normalin çok altındadır. Ankara Sanatseverler Derneğinin 1964-65 Mevsimi "en iyi dekor" ödülünü almakla birlikte, genel anlamda, tasarımın Altındağ Tiyatrosu sahnesine oturmadığı söylenebilir. Yine de, bu koşullarda aynı tasarımın kullanılması, yukarıda sözünü ettiğimiz, "görsel anlatımın" yorumda gözönüne alınmadığı, ikinci derecede ve yalnızca "ortam betimleme" işlevine yönelik olarak düşünüldüğü görüşünü doğrulamaktadır.



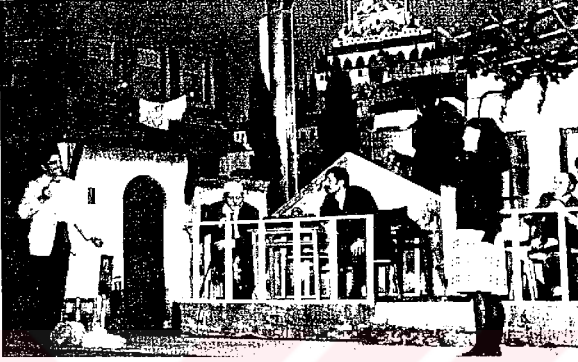
Resim 10: Köşebaşı - Eskiz (1947)



Resim 11: Köşebaşı (1947-48)



Resim 12: Köşebaşı (1951-52)



Resim 13: Köşebaşı (1965-66)



Resim 14: Köşebaşı (1965-66)

Turgut Zaim, Musahipzade Celal'in İstanbul Efendisi (1965-66; Yöneten : Mahir Canova) ve Yedekçi (1968-69; Yöneten: Mahir Canova) oyunları için hazırladığı dış mekan tasarımlarında da fon olarak resimsel panolar kullanmıştır. Ama sanatçının bu tasarımlardaki uslubu, yukarıda tartıştığımız Köşebaşındaki tasarımına göre farklı özellikler gösterir.

Musahipzade Celal, oyunlarında Osmanlı İmparatorluğunun son dönemle - rindeki toplumsal çarpıklıkları, Anadolu insanıyla, İstanbul insanı arasın daki çelişkileri, yalın anlatımla işleyen bir oyun yazarımızdır. Gençlik yıllarında, ortaoyunu oynayan amatör bir toplulukta oyuncu olan yazar, bu birikimine dayanarak yazdığı oyunlarda ortaoyununun açık ve göstermecî Bi çimlerinden yararlanmıştı. Oyunlarında işlediği konular, İstanbul'un "Os- manlı" yaşamını sergileyen mekanlarda geçer.

Musahipzade Celal'in İstanbul Efendisi ve Yedekçi oyunlarında Turgut Zaim, mekansal betimlemelerinin uslubu bakımından, yazarın bu anlatım özel liklerinden yararlanmıştı. Oyunların göstermecî özelliği, sahne tasarımı- na stilize bir anlatım eğilimi olarak yansımıştır. 1965-66 mevsimi sahneye konan İstanbul Efendisinin dış mekan tasarımları buna örnek olarak verile- bilir. Aşağıdaki iki resim de oyunun üçüncü ve son perdesindeki "Çar- şı" sahnesini yansıtmaktadır.15inci resimde, sahne gerisindeki fon perdesi ne çizilen bina figürlerinde görülen istifleme, minyatürleri andıran, de- rinliksiz ve iki boyutlu bir görünüm yaratmıştır. Ayrıca, bu binaların pen cerelerinde karşıt renk kullanımı bir "karikatürleştirme" eğilimi olarak da görülebilir. Bu görüntüler, sahne üzerindeki dekor parçalarını bütünle- yici özelliktedirler. 15inci resimde sol tarafta görülen "Bakkal" ve "Nal- bant" dükkanları da stilize tasarım eğiliminin bir parçasıdır. Bu dükkanla rın çatısı, iki boyutlu şematik çizimlerdir. Dükkanların içi oyun alanı o- larak kullanılmadığından küçük yapılmış ve tasarımın genel yapısına uygun olarak stilize edilmiştir. Kapı üstlerine "Bakkal" ; "Nalbant" ve "Tütün-

cü" yazılarının eski harflerle yazılması, dönemi yansıtan bir espri olarak giysi ve mekanla bütünlük oluşturur.



Resim 15: İstanbul Efendisi (1965-66)

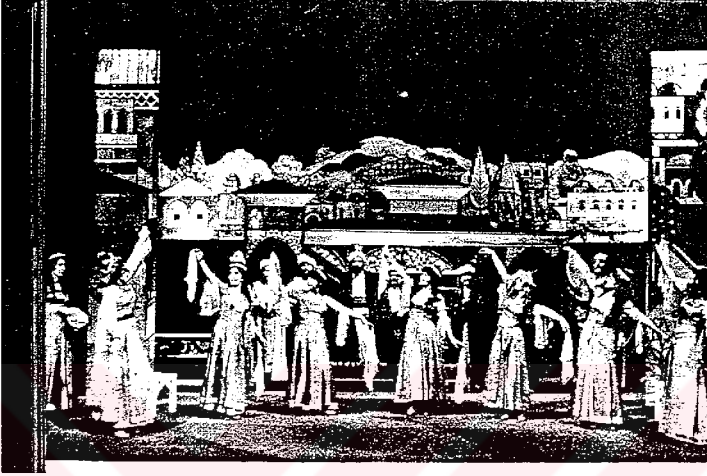


Resim 16: İstanbul Efendisi (1965-66)



Resim 17: İstanbul Efendisi (1965-66)

Turgut Zaim'in tasarımını gerçekleştirdiği ikinci Musahipzade Celal o yunu olan Yedekçi, İstanbul halkı ile Anadolu insanı arasındaki çelişme ve çatışmaları işler. İstanbul halkının Anadolu'yu küçümsemesi haksız ve yersizdir. Aslında, para ve makam hırsıyla ve bunları elde etmek için türlü düzenlere başvurmakla asıl yozlaşan ve kötülenmesi gereken İstanbul halkıdır. Oyun yine İstanbul'un "Osmanlı" mekanlarında geçer. İstanbul Efendisi nde olduğu gibi, Yedekçide de Turgut Zaim, stilize bir tasarım gerçekleştirmişti. Anadolu insanları kendi kimliklerini, giysilerinin mekanla oluşturduğu karşıtlıkta sergiler. Zaim, sahnede yine iki boyutlu dekor parçalarından yararlanmıştı. Oyun üç perdedir ve iki mekanda geçer. Aşağıdaki 19uncu resim birinci perdeden bir ayrıntı, 18inci resim ikinci perdeden genel görünüm ve 20nci resim üçüncü perdeden bir ayrıntıdır. Birinci perdede sahneyi arkadan çeviren evler iki boyutlu olarak tasarlanmıştı. İki ev arasındaki mimari farkların oyun metnindeki bir anlatımdan kaynaklanmadığı anlaşılmaktadır. Doğramaların birinde köşeli, ötekinde yuvarlak çizgili olmasına ilişkin, yazarın herhangi bir açıklaması da oyun metninde yer almaz.



Resim 18 : Yedekçi (1968-69)



Resim 19 : Yedekçi (1968-69)



Resim 20 : Yedekçi (1968-69)

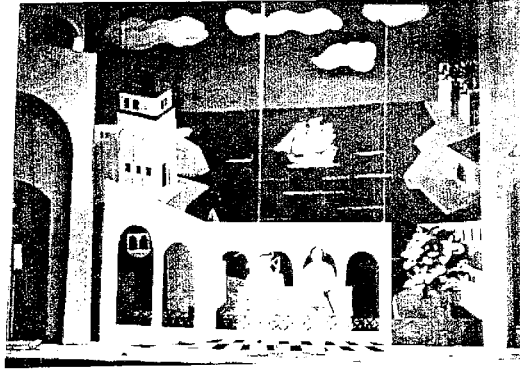
Daha çok Türk yazarların oyunlarına ilgi duymakla birlikte, Turgut Za-
im yabancı yazarların oyunları üzerine de çalışmıştır. Sözelimi, Shakes-
peare'in Onikinci Gece oyunu, Ankara Devlet tiyatrosunda dört kez sahneye
konmuş ve hepsinin tasarımını Turgut Zaim gerçekleştirmiştir. 1948-49 mev-
simindeki ilk sahnelenişini konuk yönetmen Renato Morto yönetmiştir. 1954-
55 mevsimindeki ikinci kez sahneye konuşunda ise yönetmen Cüneyt Gökçer'
-dir; ancak, Devlet tiyatrosu Dergisinin 1955 Şubat'ı yayınlanan yirminci
sayısındaki duyuruda, yorumun Renato Morto'nun rejisinden alındığı belir-
tilmiştir. Oyunun bundan sonraki sahnelenişlerinde de yönetmenin Cüneyt
Gökçer olması, Onikinci Gecenin Ankara Devlet tiyatrosundaki bütün yorum-
larının ilk yoruma, Renato Morto'nun rejisine dayandığı izlenimini uyandır-
maktadır. Turgut Zaim'in 1948-49 mevsimindeki tasarımını daha sonraki yo-
rumlarda da küçük değişikliklerle uygulaması bu izlenimi güçlendiren bir
etkendir.

Shakespeare'nin Onikinci Gecesi, mekan yapısı bakımından oldukça kar-
maşık bir oyundur. Kullanılan toplam mekan sayısı altıdır; ama oyun beş
perde ve onsekiz sahneden oluşur. Dolayısıyla, özellikle ilk dört perdede

kısa sürelerle mekan değişimi gerekmektedir. Mekanlara göre sahnenin dizilişi şu şekildedir :

- Dükün Sarayı : I.perde,1.sahne; I.perde, 4. sahne; II.perde, 4. sahne
- Deniz Kıyısı : I.perde,2.sahne; II.perde,1.sahne
- Olivia'nın Evi : I.perde,3.sahne; I.perde,5.sahne; II.perde,3.sahne; III.perde,2.sahne; IV.perde,2. sahne
- Bir Sokak : II.perde,2.sahne; III.perde,3.sahne
- Olivia'nın Bahçesi : II.perde,5.sahne; III.perde,1.sahne,4.sahne; IV. perde,3.sahne
- Olivia'nın Evinin Önü: IV.perde,1.sahne; V.perde

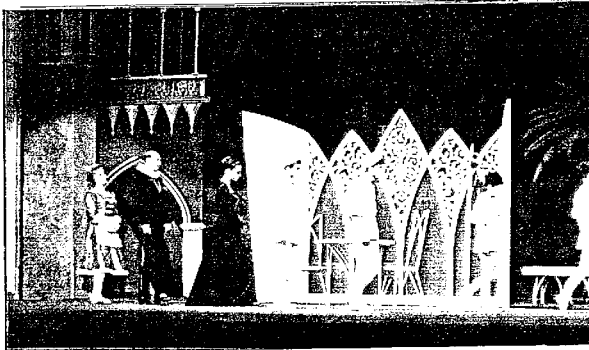
Bu çizelgede görüldüğü gibi, iki iç mekan, dört dış mekan yer alıyor ve bunların herbiri, farklı bölümlerde en az iki kez kullanılıyor. Turgut Zaim Onikinci Gece üzerine yaptığı tasarımda bu mekan geçişlerini, sahnede sürekli kalan bir fon önünde gerçekleştirmiştir. Fonda yer alan resim bir kentin deniz kıyısı, dolayısıyla oyunda iki kez kullanılan bir dış mekandır. Böylece, öteki üç mekan da bu fonun önünde çözümlenmiş, iç mekanlar için ise panolardan yararlanılmıştır. Bir evin pencereli duvarını andıran kanatlı panolar, kanatlar seyirciye bakan biçimde, iç bükey olarak yerleştirilmiş ve bu yolla "Dükün Sarayı" ve "Olivia'nın evi" mekânları sağlanmıştır. Panoların kanatlı olması ve stilize yaklaşım bakımından, Zaim'in Musahipzade Celal oyunlarındaki pano kullanma uslubundan farklı bir çizgiyi yansıtır. Ancak 22nci ve 23üncü resimlerdeki panolardaki pencerelelerin yuvarlak olması, fondaki resimde görülen mimari yapıya uygun değildir.



Resim 21: Onikinci Gece (1948-49)



Resim 22: Onikinci Gece (1954-55)



Resim 23: Onikinci Gece (1954-55)

Shakespeare'in Onikinci Gece oyununda olduđu gibi, tek rejiiye dayanarak birka kez sahnelenen yabancı oyunlardan biri de Molière'in Kibarlık Budalasıdır. 1943-44 mevsimindeki ilk sahnelenişinde oyunu Carl Ebert yönetmiş, sahne-giysi tasarımını Turgut Zaim ve Tarık Levendođlu birlikte hazırlamışlardır. Oyun bu biçimiyle 1946-47 mevsiminde yeniden oynanmıştır . 1959-60 mevsiminde üçüncü sahneye konuşunda ise yönetmen Ragıp Haykır, sahne tasarımcısı Turgut Zaim'dir. Ancak, Devlet Tiyatrosu Đergisinin 1959-60 mevsimi İzmir turnesi için hazırlanan özel sayısında yer alan duyuru, oyunun Carl Ebert'in rejisiné göre sahnelendiđini göstermektedir.

Molière'in 1670'de yazdığı Kibarlık Budalası oyunu, soyluluđa özenen bir zenginin, sınıf deđiştirmek için gösterdiđi çabalar ve bu nedenle düştüğü gülünçlükleri sergileyen bir komedyadır. Beş perdelik oyunun geçtiđi tek mekan Monsieur Jourdain'in Paris'teki evinin salonudur. Salon iki katlıdır ama, oyun alanı olarak alt kat kullanılır.

Kibarlık Budalasında mekan deđerlendirme konusunda karşılaşılabilecek temel sorun, kalabalık sahneler ve bale gösterileri için gerekli alandır . Dolayısıyla, bir yandan Monsieur Jourdain'in görgüsüzlüğü salonun gösterişiyle vurgulanırken, öte yandan dekor parçalarının sahnede çok yer kaplaması gerekir.

Oyunun Ankara Devlet Tiyatrosundaki ilk sahnelenişinde, bu gösteriş dekor parçalarıyla deđil, dönemin iç mimarisindeki genel çizgilerle, ancak abartılarak sağlanmaya çalışılmıştır. Birbiri ardına getirilen sütunlar ve bu sütunları bağlayan alınlıklar tasarım düşüncesinin temel çıkış noktasıdır. Alınlıklardaki abartılmış süslemeler de bunu destekleyen öğelerdir. Bu görüntüyü, ağır görünümlü fon perdesi ve süslemeler, giriş-çıkış için kullanılan ve ön tarafta duran çevresi işlemeli panolar tamamlar. Sahne tasarımının genelde, Barok dönemin mimari bir özelliđi olan simetrik denge an-

layışına uyduğu gözlenmektedir. Ancak, sahne derinliğinin olmaması nedeniyle, sütunların birbirine yakın olarak yerleştirilmesi sıkışık bir görünüm yaratmış ve rokoko izlerinin de yoğun kullanılması, sahnede gereksiz bir yığılmaya neden olmuştur.



Resim 24: Kibarlık Budalası (1959-60)

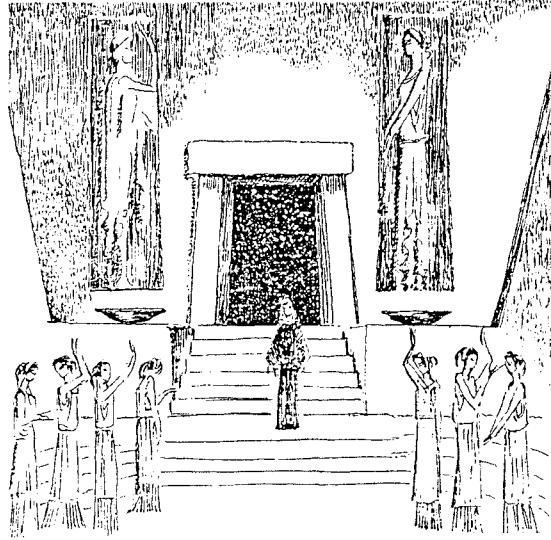
1959-60 mevsimindeki yorumda da, tasarımın temel yapısı aynıdır. Alınlıklar yine birbiri ardına getirilmiş, ama ilk yorumdaki sütunların yerine panolar konmuştur. Genel görünümde en belirgin fark, alınlıkların daha alçak olmasıdır. İlk yorumdaki, sütunların birbirine yakın olması nedeniyle yan duvarlarda ortaya çıkan sıkışıklık izlenimi, bu kez tavanda da söz konusudur. Ayrıca, sahnenin ortasındaki koltuklarla iki yandaki sehpa ların , oyunun geçtiği çağı anımsatan özellikler taşımadığı dikkati çekmektedir.



Resim 25: Kibarlık Budalası (1943-44)

Turgut Zaim'in resimdeki çizgilerini, genel anlamda sahne tasarımı çalışmalarına da yansıttığını görüyoruz. Bunun dışında sanatçı, Antik kökenli oyunlarda, resimsel dekor anlayışından farklı bir üslup sergilemiştir. Bu tür oyunlarda daha çok, mimari yapının genel, karakteristik özelliklerini stilize ederek yansıttığı, bu bakımdan anlatımının mimari çizgilere kaydığı dikkâti çekmektedir.

1949-50 mevsiminde oynanan, Mahir Canova'nın yönettiği Jean Anouilh' in Antigone adlı oyunu ile, 1952-53 mevsiminde sahnelenen, Arnulf Schröder in yönettiği Sophokles'in Elektrası, Zaim'in mimari çizgilere yöneldiği çalışmalarına örnek olarak gösterilebilir. Bu iki oyunda dekor açısından benzer özellik, arkadaki anıt kapı-taşıyıcıların ve başlıklarının stilize çizgilerden oluşmasıdır. Bu temel özellik basamaklarda ve yan kulislere doğru genişleyen stilize edilmiş figürlerde de görülmektedir.



Resim 26: Elektra (1952-53)



Resim 27: Elektra (1952-53)

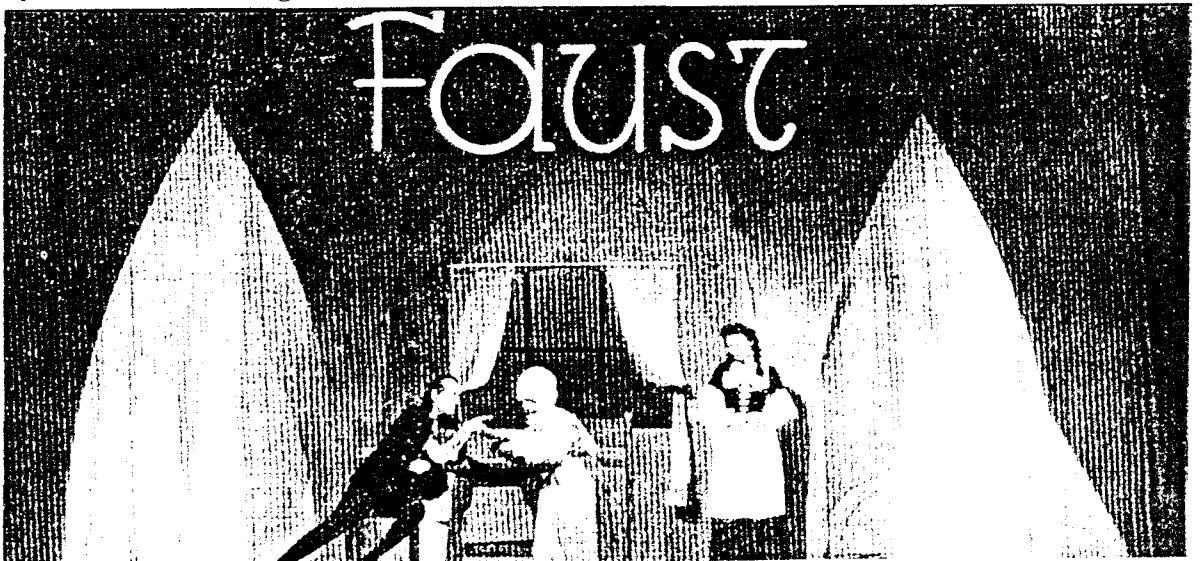


Resim 28: Antigone (1949-50)



Resim 29: Maria Stuart (1953-54)

Genel karakter benzerliđi gösteren diđer alıřmalar da, 1949-50 mevsimi, Renato Mordo'nun yonettiđi Johann Wolfgang Goethe'nin Faust oyunu ile 1953-54 mevsiminde oynanan, Arnulf Schröder'in yonettiđi, Johann Christoph von Schiller'in Maria Stuart oyunudur. Her iki oyunda da gze arpan zellik, Gotik kapı, pencere elemanlarının, genel uslubuyla, ancak yine yalınlařtırılarak ve yan duvar yapılarında bađımsız birer para olarak getirilmesidir. Yukarıda szn ettiđimiz iki oyunun yonetmenleri yabancıdır. Bu etken de, Zaim'in alıřmalarının zgn olmaktan ok, Batı tiyatrosundan yknme olabileceđi izlenimi uyandırmaktadır.



Resim 30: Faust (1949-50)

B. TARIK LEVENDOĞLU : Yaşamı - Sanatı

1913'de, İstanbul'da doğdu. İlk ve orta öğrenimini bitirdikten sonra İstanbul Güzel Sanatlar Akademisinde resim eğitimine başladı. 1935'de kazandığı bir devlet bursuyla Milano'da, Brera Güzel Sanatlar Akademisinde (Reale Accademia Bellea di Brera) sahne tasarımı eğitimi gördü. Levendoğlu'nun Milano'ya gittiği dönem, ülkemizde sahne tasarımının konumu bakımından oldukça ilginçti. Henüz Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğünün kurulmadığı ve tiyatro etkinliklerinin İstanbul Şehir Tiyatrosu çerçevesinde toplandığı bu dönemde, sahne tasarımının resimle içiçe düşünülmesi, sahne tasarımcılarının ressam olması yaygın bir anlayıştı. Böyle bir ortamda Tarık Levendoğlu'nun "resim" ile "sahne tasarımı" arasındaki farklı ayrımına vararak sahne tasarımı eğitimi için yurt dışına gitmesi, sanatçının belirgin bir özelliği olarak değerlendirilebilir.

1939'da Türkiye'ye döndükten sonra, ertesi yıl, yeni kurulmakta olan Ankara Devlet Konservatuvarı Tatbikat Sahnesine teknik müdür olarak atandı, sonraki yıllarda bu kurumun "baş dekoratörlüğü"nü üstlendi. Daha sonra Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü adını alan bu kurumun yanısıra, İstanbul Şehir Tiyatrosunda ve Dörmner Tiyatrosu, Gen-Ar, Site Tiyatrosu gibi özel tiyatrolarda da tasarım çalışmaları yaptı. Bu arada, 1964'e kadar , Ankara Devlet Konservatuvarı Tiyatro Bölümünde ders verdi. Levendoğlu 1974'de emekli oldu ve 1979'da öldü.

Çok yönlü bir sanatçı olarak tanınan Levendoğlu'nun önemli ürünleri arasında, Anıt Kabir'in tavan freskleri de yer alır. 1951 - Chicago Uluslararası Fuarında açılan Türk pavyonu projesini ve uygulamasını Levendoğlu gerçekleştirmiştir. Pavyon düzenlemelerini daha sonra da sürdürdü. Sanatçının bu alandaki çalışmaları 10'un üzerindedir. Chicago'da bulundu-

ğu dönemde, De Pol Üniversitesinde sahne tasarımı öğretim görevlisi oldu ve bu kentteki üç kilisenin iç düzenlemelerini hazırladı. Aldığı ödüller arasında, İtalya'da akademiler arası bir konkurda kazandığı "Eniyi Tiyatro Dekorü" ödülü ve Ankara Sanatsevenler Derneği ödülleri de yer almaktadır. Türk - İtalyan kültür işlerine yaptığı katkılardan dolayı İtalyan hükümetinin "cavaliere" nişanına layık görülmüştür.

Asıl soyadı "Sevenler" olan sanatçı, "Levendoğlu" soyadını, kayınpe-
deri Ağâh Sırrı Levend'e duyduğu sevgi nedeniyle aldı. Levendoğlu, Ankara Devlet Tiyatrosu - Yeni Sahne salonunun sahne düzenlemesini de gerçekleştirdi. Bunun dışında, yönetmenlik ve oyun çevirileriyle de tanındı.

Tarık Levendoğlu Türk sahne tasarımında ilk kuşağı oluşturan sanatçılarımızdan biridir. Önce resim eğitimi almakla birlikte, İtalya'da gördüğü sahne tasarımı eğitimi, Levendoğlu'na bu ilk kuşak tasarımcılar arasında özel bir yer kazandırmış, bu özellik sanatçının tasarımlarında da yansımıştır. Genel olarak, çağdaşı olan, resim kökenli sahne tasarımcılarımızla karşılaştırıldığında, resimsel dekor anlayışının Levendoğlu'nun tasarım uslubunda pek etkili olmadığını söyleyebiliriz.

Levendoğlu'nun, Goldoni'nin oyunları için hazırladığı tasarımlar, sanatçının Commedia dell'Arte tekniğine farklı yaklaşımlarını sergileyen örneklerdir. Tasarımını Levendoğlu'nun yaptığı ilk Goldoni oyunu 1949-50 mevsiminde oynanan, Mahir Canova'nın sahneye koyduğu Yalancıdır. Goldoni bu oyunda, Commedia dell'Arte tiplerinden ve tekniğinden yararlanarak açık göz, özellikle kadınlardan yana talihli, ayaküstü kırk yalan uydurmayı becerebilen, yakışıklı bir delikanlının serüvenlerini işlemiştir.

Üç perdeden oluşan oyunun konusu Venedik'te geçer. Birinci perdenin mekanı bir yanda balkonlu ev (doktorun evi), öteki yanda otel bulunan bir

sokaktır. Bu iki bina, sahne girişi olarak kullanılır. İkinci perdede iki farklı mekan vardır : Doktorun evinde bir oda ve birinci perdedeki sokak. Üçüncü perdede ise, mekan sayısı ve buna bağlı olarak mekan değişimi çoğalır : sokak; doktorun evinde bir oda; Rosaura'nın odası; Pantolone'nin evinde bir oda.

Levendoğlu'nun bu oyun için hazırladığı tasarımda, özellikle dış mekan tasarımlarında dikkati çeken ilk özellik, mimari yaklaşımın ağır basmasıdır. Aşağıdaki resimde de görüldüğü gibi, yazarın oyun metnindeki yönlendirmelerine de uyularak, İtalyan mimari çizgilerine göre bir Venedik sokağının görüntüsü canlandırılmıştır. Bu çalışmada Levendoğlu'nun Commedia dell'Arte geleneğinin dekor yalınlığından yararlanma yoluna gitmediği görülmektedir.



Resim 31: Yalancı (1949-50)

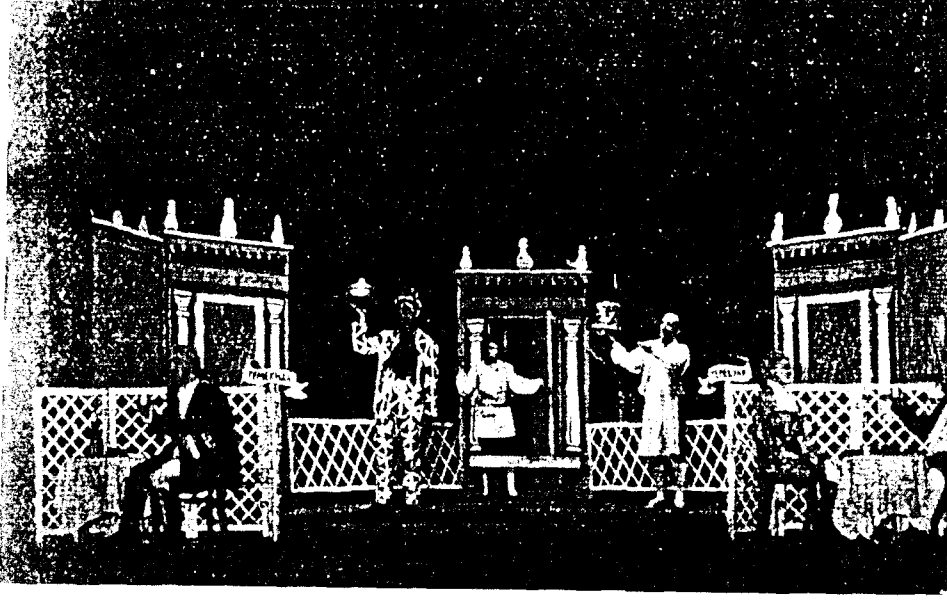
Oysa, 1957-58 tiyatro mevsiminde oynanan, yine Mahir Canova'nın sahneye koyduğu bir başka Goldoni oyununda, İki Efendinin Uşağında, Levendoğlu'nun farklı bir yaklaşım dikkati çeker. İki Efendinin Uşağı, oyun yapısı olarak Goldoni'nin Yalancısıyla benzer özellikler gösterir. Oyun yine Commedia dell'Arte tekniğinde yazılmış ve Commedia dell'Arte'nin gele-

neksel tiplerinden (Pantolone, Il Dottore, Arlecchino, Brighella, vb.) yararlanılmıştır. Konusu Venedik'te geçen İki Efendinin Uşağı yine üç perdedir. Perdelerin mekan sayısı bakımından kuruluşunda İki Efendinin Uşağı , Yalancının tersine bir diziliş gösterir. Birinci perdede bir dış ve bir iç mekan olmak üzere iki mekan kullanılmıştır : Pantolone'nin evinde bir oda; Brighella'nın oteline giden yol. İkinci perdede, oteldeki yemek salonu ve otele giden yol olmak üzere yine iki mekan yer alır. Üçüncü perdede ise tek mekan vardır : otelin salonu.

Levendoğlu İki Efendinin Uşağı için hazırladığı tasarımda, stilizasyon ve dekor parçalarındaki figüratif yaklaşımlarla Commedia dell'Arte'nin geleneğine daha uygun mekanlar ortaya koymuştur. Aşağıdaki resim, birinci perdedeki Pantolone'nin evidir. Dolap, kapı gibi dekor parçalarının arasına duvar konmamış, bu elemanlar bir kirişle birbirine bağlanmıştır. Gerektiğinde bu kirişle bir kapı asılarak salona girilir (Resim 32).

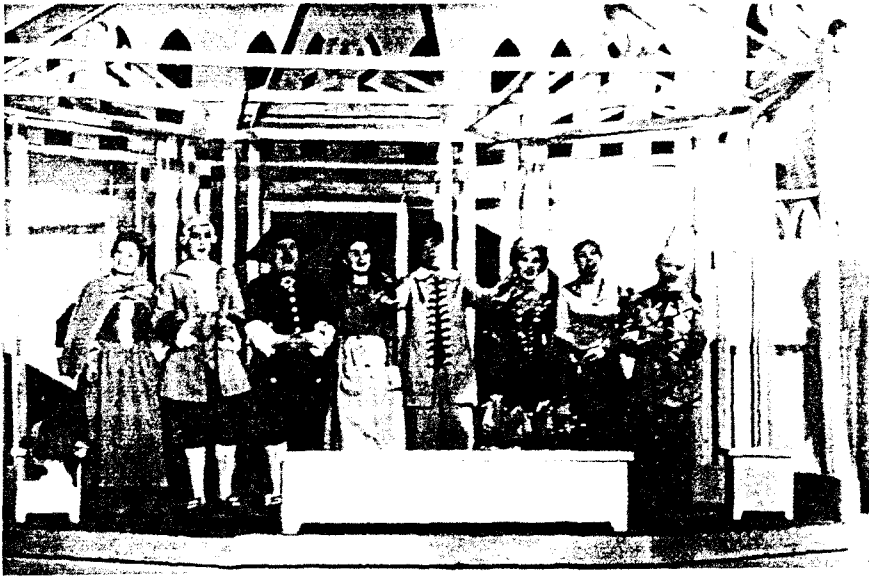


Resim 32: İki Efendinin Uşağı (1957-58)



Resim 33: İki Efendinin Uşağı (1957-58)

Levendođlu, İki Efendinin Uşağındaki yaklaşımını üçüncü Goldoni oyununda, Yabanlarda da sürdürmüştür. Ankara Devlet Tiyatrosunda 1964-65 tiyatro mevsiminde oynanan oyunu Mahir Canova yönetmiştir. Levendođlu' nun tasarımındaki "masalımsı" stilizasyon yine Commedia dell'Arte uslubuyla bütünleşmeye yöneliktir.



Resim 34: Yabanlar (1964-65)



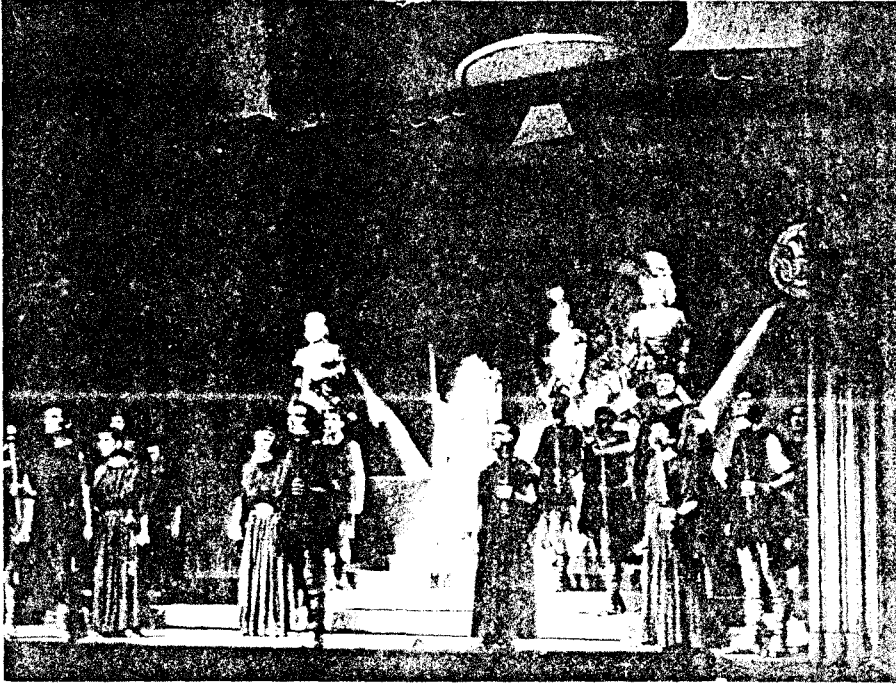
Resim 35: Yabanlar (1964-65)

Tarık Levendođlu'nun tasarımı yaptıđı ilk Türk oyunlarından biri Se lahattin Batu'nun Güzel Helena adlı oyunudur. Batu'nun bu oyunu, 1953-54 mevsiminde Ankara Devlet tiyatrosunda oynanmış ve yönetmenliğini Takis Mousenides üstlenmiştir. Güzel Helena Antik Yunan mitolojisindeki Helena motifi üzerine kuruludur. Homeros'un anlatımına göre, Helena bütün erkeklerin evlenmek istiyebilecekleri, çok güzel bir genç kız tipidir. Evlenmeye karar verdiğinde, Agamemnon'un kardeşi Menelaos'un karısı olur. Ancak Troya Prensi Paris onu kaçıır ve Hellas halkıyla Troyalılar arasında geçen ünlü Troya savaşı bu yüzden çıkar. Helena, Paris'in ölümünden sonra, onun kardeşi Deiphobis'le ilişki kurar ve evlenir. Sonunda Argos'lu Plysko Helena'yı öldürür. Bunun üzerine Zeus onu göğe alarak yıldız yapar. Batu oyununda, Helena'nın yaşamından Troya ile ilgili bölümü kullanmıştır. Helena idealin bir simgesidir ve insanlar bu ideal uğruna savaşırken bile o hiç değ işmeyen ihtiras ve üstünlük içgüdülerine yenik düşerler. Güzel Helena oyununda da, Troya savaşının Helena'yı kurtarmak için yapılmasına rağmen ,

sonunda, Hellas'lular Troya'yı ele geçirince, Helena'yı unutup ülkeyi yağmalamaya başlarlar, Troya halkına eziyet ederler. Yazar bu bakımdan, Alman nazi önderi Hitler ile oyunu arasında bir ilişki kurar⁶⁵. Hitler de ideal bir toplum yaratma amacıyla işe başlamış ama sonunda "korkunç bir diktatör olmuştur.

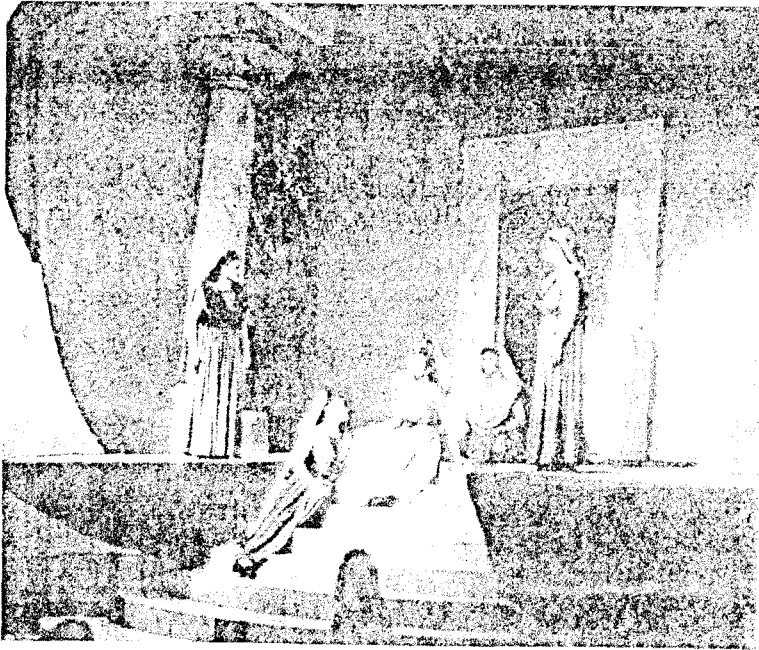
Batu'nun Güzel helena oyunu beş perde ve yirmibeş sahneden oluşur. Ancak, bir perdedeki sahnelerin arasında dekor değişmez. Dolayısıyla oyun her perde için bir olmak üzere beş mekan gerektirir : 1. Agamemnon'un Otağı 2. Troya Kralı Priamos'un Sarayının önü; 3. Troya'da bir meydan; 4. Priamos'un Sarayında Bir Salon; 5. Troya'da Zeus Tapınağının önü. Görüldüğü gibi, oyun dört dış mekan ve bir iç mekan gerektirmektedir. Tarık Levendoğlu bu oyun için hazırladığı tasarımda, sözünü ettiğimiz farklı mekanları tek bir çerçeve içinde çözümlene yoluna gitmiştir. Bu çerçeve Antik Yunan kültürünü simgeliyen kulplu bir çömlek kesitidir. Oyunun dramatik yapısıyla bir bağlantısı olmamakla birlikte, canlandırılan dönemi anımsatması ve görkemli bir etki yaratması bakımından çarpıcı bir fon oluşturmuştur. Antik uygarlıkların kalıntılarından bir örnek olarak bu çömleğin yabancı olmayan Türk izleyicisi, bu görsel yapının etkisinde oyunla kolayca iletişim kurabilir. Levendoğlu, farklı perdelerin gerektirdiği farklı mekanları bu figür üzerinde yaptığı değişikliklerle gerçekleştirmiştir. Örneğin, aşağıdaki resimde, perde ve kalkanı andıran figürlerle Agamemnon'un otağı canlandırılmıştır.

⁶⁵ BATU, Selahattin , "Güzel Helena'yı Nasıl Yazdım?", Devlet Tiyatrosu Dergisi, 20 Ocak 1954, sayı:14, s.:7

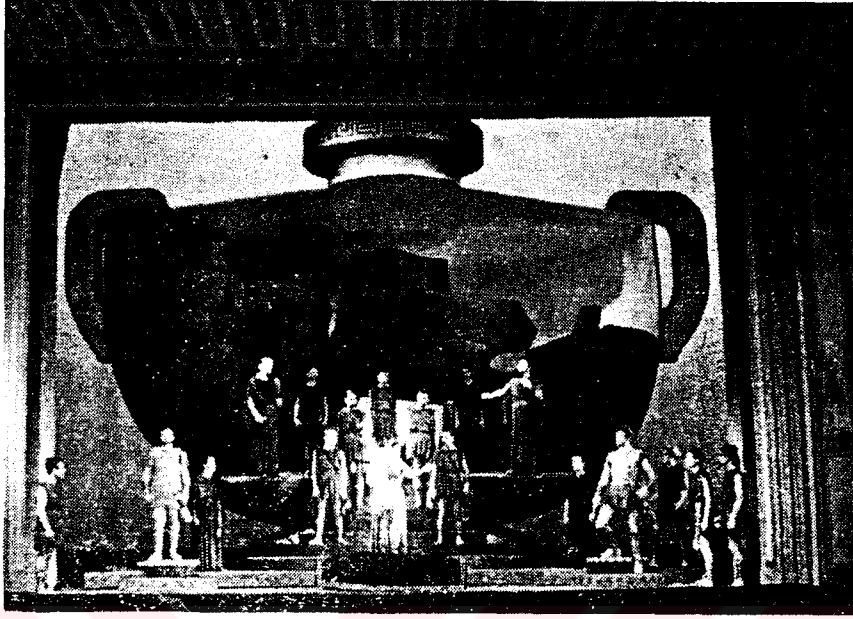


Resim 36: Güzel Helena (1953-54)

Aşağıdaki resimde ise dördüncü perdedeki "Priamos'un Sarayında Bir Salon" görülmektedir. Burada iç mekan izlenimi, kapının oldukça geriye kurulmasıyla oluşan içerlek bir çerçeve ile sağlanmıştır. Sütun, kapı ve kapının üstündeki ve kulis perdelerindeki Hellenistik dönem süslemeleri stilize edilerek yapılmış, ayrıca bunlar kabartma değil iki boyutlu boyama olarak verilmiştir.



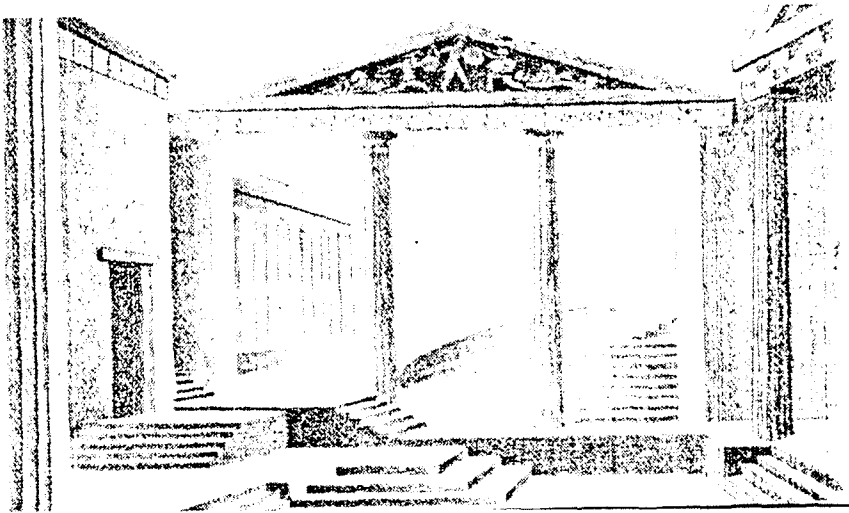
Resim 37: Güzel Helena (1953-54)



Resim 38: Güzel Helena (1953-54)

Levendođlu'nun mekan deęerlendirme aısından dikkati eken alıřmalarında Racine'in Andromaque oyunu iin hazırladıđı tasarımı da yeralmaktadır. Fransız klâsik tragedyasının kurucusu olarak tanınan Jean Racine'in bu oyunu, 1968-69 mevsiminde, Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenmiř, yönetmenliđini Fransız sanatı Julien Bertheau yapmıřtır. Racine'in oyunundaki Andromaque, Yunan mitolojisiniñ ünlü kadın karakterlerinden biridir. Kocası Troyalı savařı Hektor, ünlü Troya savařında öldürülmüřtür. Bir efsaneye göre, Troya Yunanlıların eline geince, Andromaque da ođlu Astyanaks'la birlikte, kent hisarının duvarlarından ařađı atlamıř ve ölmüřtür. Homeros'a göre ise, Odysseus Andromaque'ın ođlunu öldürmüř, tek başına kalan Andromaque tutsak düřmüřtür. Racine'in oyunundaki Andromaque'in yařamı bu iki efsaneye de uymaz. Savař bittikten sonra ođlu ile birlikte tutsak düřer. Hellas'lı komutan Pyrrhus'onunla evlenmek ister. Genç kadın ya bu evlilik önerisini kabul edecek ya da tutsaklıđı yeđliyerek ođlunu feda edecektir. Oyun Andromaque'ın bu eliřkisi üzerine kuruludur.

Beş perdeden oluşan oyunun metninde mekan tasarımına ilişkin bir öneri yoktur. Andromaque, Ankara Devlet tiyatrosunda iki bölüm olarak oynanmıştır. Oyun Troya'da, tek mekanda geçer. Bu yapısal özellik, yani mekan değişiminin olmaması, sahne tasarımında mekanın kalıcı ve ayrıntılı olarak işlenebilme olanağı sağlamıştır. Yer ve zaman açısından Racine'in Andromaque'ı ile, Selahattin Batu'nun Güzel Helenası aynı özellikleri gösterir. Ancak Batu'nun Güzel Helena oyununda mekan değişimi zorunluluğu, Levendoğlu'nu tasarım konusunda daha pratik çözümlere yöneltmiştir. Andromaque'ın sahnesinde ise, Levendoğlu'nun, oyunun geçtiği döneme ilişkin mimari yapıyı ayrıntılarıyla işlediği görülmektedir. Tasarımda ilk dikkati çeken, yüksek sütunlar ve sütun başlarıdır. Arka-ortada yer alan sütunların bir binaya bağlanmaması ve arkadan ışıklandırılması, derinlik etkisine önemli bir katkı sağlamıştır. Sütun başlıklarındaki süslemeler, dönemin mimari üslubunu stilize olarak yansıtan öğelerdir. Ancak soldaki kapının üzerinde yer alan süsleme ve kaidesiz sütunlar bu bakımdan bütünlüğü bozan bir ayrıntı olarak dikkati çeken özelliklerdir. Beş perde boyunca hiç değişmeden kalan dekorun tekdüzeliği, merdivenler ve bunlara bağlı olarak oluşan yükseltilerle kırılmıştır. Merdivenlerin dekora kazandırdığı hareketi, yükseltilerin oyun alanı olarak kullanılması da desteklemiştir.



Resim 39: Andromaque (1968-69)



Resim 40: Andromaque (1968-69)

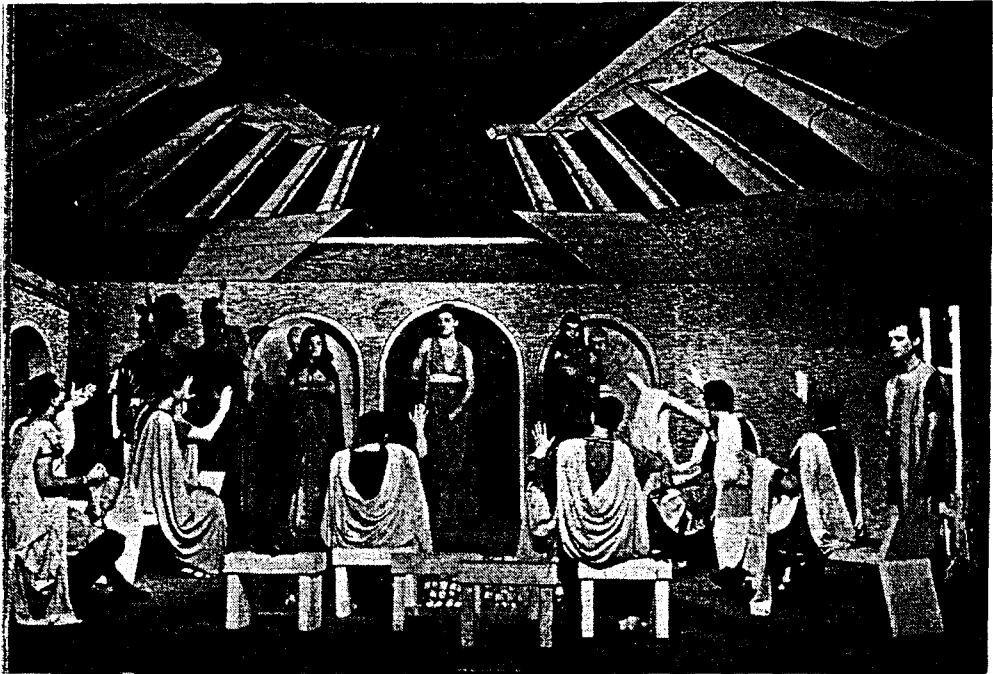


Resim 41: Andromaque (1968-69)

Antik Çağa ilişkin bir oyun olan Caliguladaki tasarımı da, Tarık Levendoglu'nun mimari çizgilere yöneldiği çalışmalarından biridir. Albert Camus'nün bu oyunu Ankara Devlet Tiyatrosunda, 1960-61 tiyatro mevsiminde sahneye konmuş ve Mahir Canova yönetmiştir. İ.S.37 yılında Roma İmparatorluğunun başına geçen Caius Caligula, tarihsel verilere göre tehlikeli denebilecek boyutta bir delidir. Tahta çıkışını izleyen yıllarda halka kendisini sevdirmiş, köleleri serbest bırakmış ama daha sonra, zalim bir diktatör olmuştur. Bu değişim, tarihte, Caligula'nın sonradan delirdiği biçimde yorumlanmıştır. Camus ise, oyununda, tarihsel gerçeklere bağlı kalmakla birlikte, olaylara tarihçilerin yorumlarıyla değil, kendi bakış açısından bakmıştır. Ona göre Caligula bir deli değil, mantığın sınırlarını zorlayan bir mantıkçıdır ve Caligula'yı çileden çıkararak mantığın sınırlarını aşmak olmuştur. Caligula'nın yaşamı boyunca uğraşı, olanaksızı olası kılmaya yönelik olmuştur. Böylesine büyük ve güç bir uğraş içindeyken de, çevresindekilerin ne olduğu, yaşamaları ya da ölmeleri önemini yitirmiştir. Bu nedenle, en basit gerekçelerle bile, çevresindeki soyluları öldürmeye ya da öldürtmeye başlar. Olanaksızı olası kılma çabası "ay"la doruğa ulaşır. Caligula ayı ele geçirmek, onu avuçlarının içinde tutmak ister. Bütün gücünü buna harcar ama başaramaz ve çırpınışlar içinde ölür.

Caligulanın Ankara Devlet tiyatrosundaki sahnelenişinde, sahne tasarımını tarihsel doğruluk açısından ele aldığımızda, Roma İmparatorluğu sarayıyla bağdaştırılabilecek hiç bir özellik görülmez. Yalnızca giysiler, kapı ve pencerelerin şekilleriyle bütünleşince oyunun geçtiği döneme ilişkin bir çerçeve belirir. Roma İmparatorluğunun görkemli ve debdebeli yaşamı sahneye yansımamıştır. Ancak, Camus'nün Caligulasında verilmek istenen, Roma İmparatorluğunun saray yaşamı ve imparatorun bu tür bir yaşam içinde geçen serüvenleri değildir. Yukarıda da değindiğimiz gibi, Camus, varoluşçu felsefe açısından, hiç de deli olmayan, fakat belki "kabına sığmaz" diye nitelendirilebilecek, kendine özgü bir tipi ele alıyor ve gerek ruhsal ,

gerekse düşünsel nedenleri olan taşkınlıklarını sahneye getiriyor. Aslında yazarın Roma tarihinden bu tipi seçmesi, Roma İmparatorluğunun yaşam biçiminden söz etmek için değildir. Camus, vurgulamak istediği düşünceye uygun kişileri bu dönemden bulduğu için Roma İmparatorluğuna yönelmiştir. Bu durumda sahne tasarımından beklenmesi gereken tarihi betimlemesi değil, oyunun dramatik yapısına uygunluk ve katkıdır. Levendoğlu da bu tasarımında, ölçülü bir stilizasyonla Camus'nün Caligula yorumunu ortaya çıkarmaya yönelmiştir. Oyunda "olanaksız olası kılma"ya yönelik en önemli simge, yukarıda da değindiğimiz gibi "ay"dır. Ancak bunun olanaksızlığı, sahnede ayın görüntü olarak yer almamasıyla da vurgulanmıştır. Caligula'nın aya yönelişi, sahnede, duvarların üzerine yerleştirilen sütunların gökyüzüne yöneltilmiş stilizasyonu ile vurgulanmıştır. Genel yapıda, iki boyutlu ve üç boyutlu tasarım öğelerinin içiçe geçmesi, "doğal" perspektifle, sütunların yatıklığından kaynaklanan "yapay" perspektif ilk bakışta algılama gücünü yaratabilir, hatta rahatsız edebilir. Ancak oyunun gelişimi içinde "ay" motifini belirginleştikçe, stilizasyon amaca yönelik bir anlam kazanır. Ayrıca oyunun özünde olan derin düşünce olayı sahneye yapay perspektifle derinlik yaratma biçiminde yansımış olabilir.



Resim 42: Caligula (1960-61)

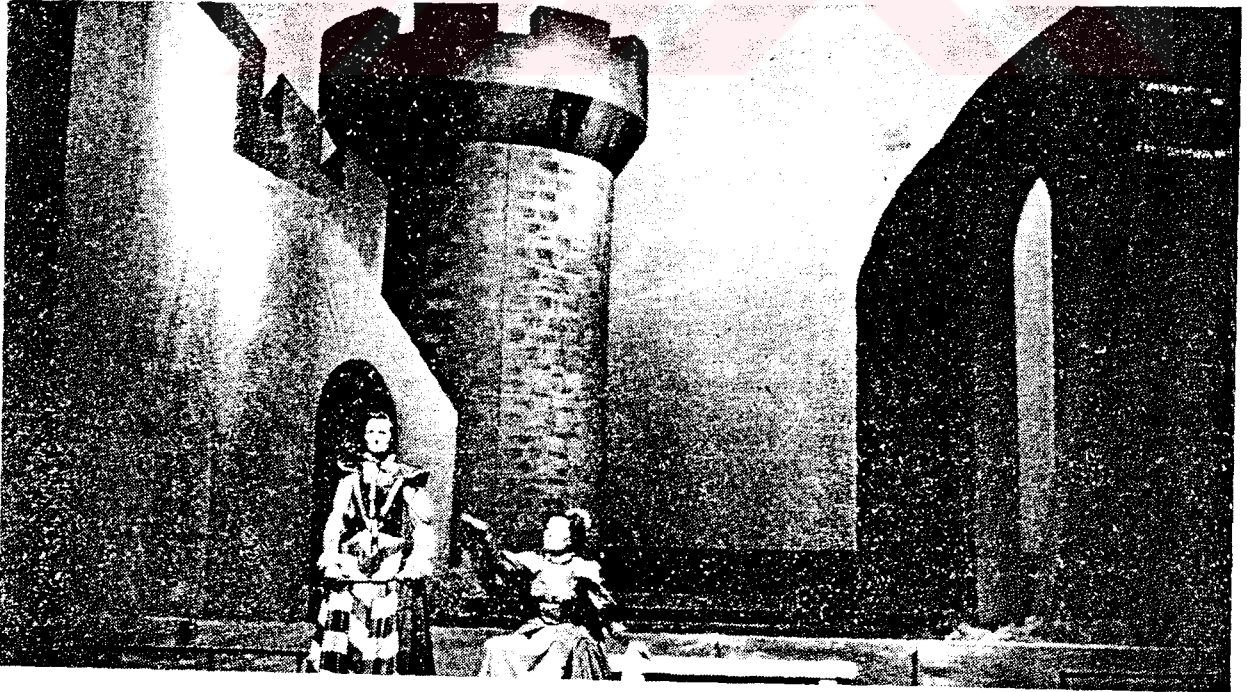
Levendođlu'nun tasarımıını yaptığı tarihsel oyunlardan Ölü Kraliçe ,sahne sanatçısının tarihsel gerçekliğe daha bađlı kaldığı, stilizasyona yönelmediđi bir çalışmasıdır. Oyunu yirminci yüzyıl Fransız yazarlarından Henry de Montherlant yazmış, Ankara Devlet Tiyatrosundaki sahnelenişini (1952-53 gösteri mevsimi) Mahir Canova yönetmiştir. Ölü Kraliçe "ölüm" teması üzerine kuruludur. Kral Ferrante hep ölümü bekliyerek, bu korkuyla yaşar. Ođlu Don Pedro, babasının karşı çıkmasına rağmen evlenir ve bu nedenle de hapse atılır. Kral Ferrante, Don Pedro, babasının karısını da sürekli olarak ölümle tehdid eder.

Montherlant'ın Ölü Kraliçesi üç perdelik bir oyundur ve beş ayrı mekanda geçer : 1. Portekiz Krallık Sarayında Bir Salon; 2. Ines'in Mondego'daki Evinde Bahçeye Bakan Bir Oda; 3. Kral Ferrante'nin Çalışma Odası; 4. Santerem Şatosunun Önü; 5. Kral Sarayında Bir salon.

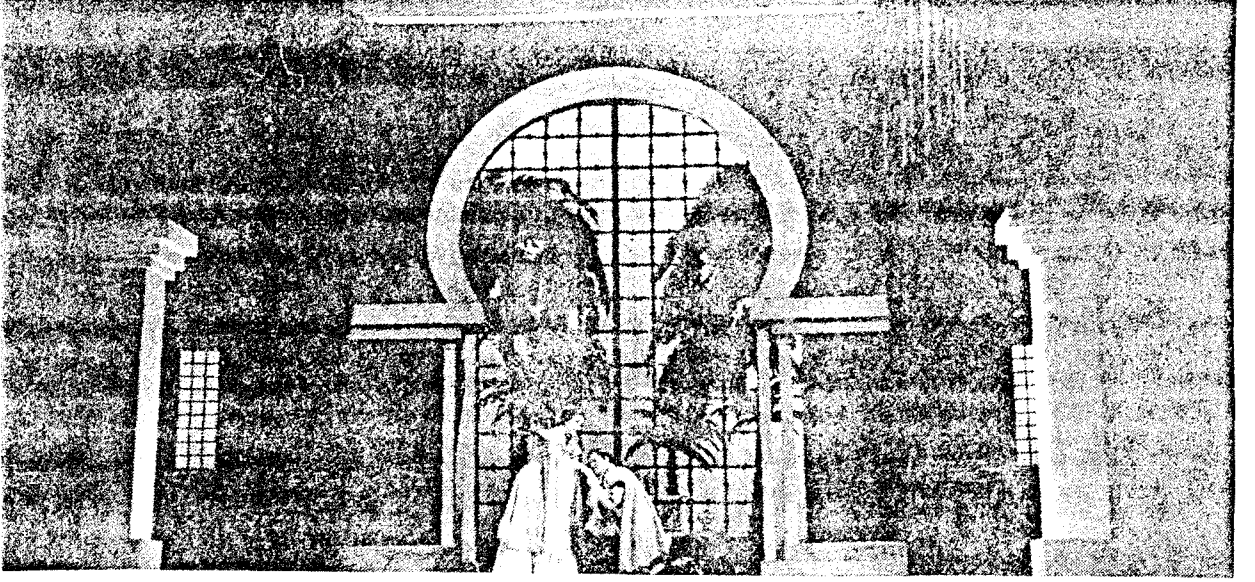
Levendođlu'nun tasarımında bütün mekanlar stilizasyona gidilmeden, gerçekçi ve ayrıntılarıyla işlenmiştir. Ancak, yine de, sözgelimi sarayın salonları ile Ines'in Evi sahnesi için tasarlanan mekanlar arasında, olması gereken belirgin farklara raslanmaz. Levendođlu bu yolla, mekan betimleme yerine, oyunun dramatik yapısıyla bütünleşen ve ölüm temasını yansıtan bir tasarıma yönelmiştir. Bütün mekanlarda görülen ortak özellikler, yüksek duvarların egemen olduđu mimari yaklaşım ve ışığın sürekli olarak düşük düzeyde tutulmasıdır. Bu genel yaklaşım, bütün mekanların tasarımına ölüm sođukluđunu yansıtmıştır. İkinci perde/ikinci sahnedeki "Santerem Şatosunun Önü" de, dış mekan olmasına karşın, duvarların sođukluđu ve ışıklama bakımından iç mekanlarla bir bütünlük gösterir.



Resim 43: Ölü Kraliçe (1952-53)

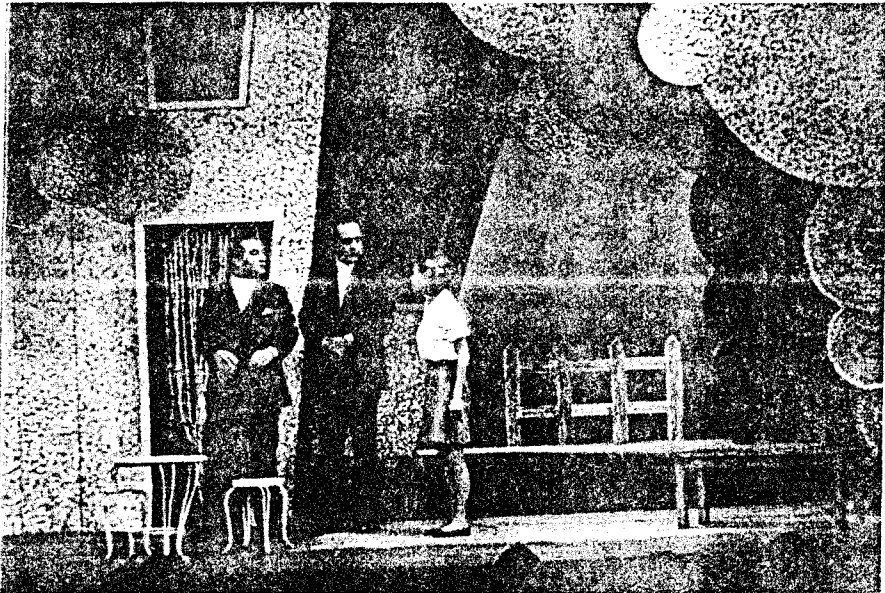


Resim 44: Ölü Kraliçe (1952-53)



Resim 45: Ölü Kraliçe (1952-53)

Sanatçının stilize çalışmalarına örnek olarak, Romain Waingarten'ın Yaz oyunu için yaptığı tasarımı da gösterebiliriz. 1968-69 mevsiminde Ankara Oda Tiyatrosunda oynanan ve Romain Weingarten'ın kendi yönettiği Yaz kik genç insan ile iki kedinin içinden geçenler üzerine kurulu, soyut-simgesel bir oyundur. Aslında "içten geçenler" teması, insanın düşünüp de söyleyemediği konuları kapsar. Oyunun birinci perdesinden alınan aşağıdaki resimde, Levendoğlu'nun, oyunun "soyut-simgesel" yapısına yaklaşımı görülmektedir. Tabure, sehpa gibi "aslına uygun" dekor parçaları da, sanatçının "fantastik" denebilecek uslubuna uygun olarak özenle seçilmiştir.



Resim 46: Yaz (1968-69)

Reşat Nuri Güntekin'in romanından Necati Cumalı'nın oyunlaştırdığı Çalığışu için hazırladığı sahne tasarımı Levendođlu'nun sahneler arasında mekansal deđişim sorunlarını çözmeye yönelik ilginç bir çalışmasıdır.1962-63 tiyatro mevsiminde Ankara-Devlet Tiyatrosunda sahneye konan oyunu Mahir Canova yönetmiştir. Yapıtın sahneye uyarlanmasında en önemli sorun me- kan deđişiklikleridir. Roman tekniđinde kolayca yapılabilen mekan deđişim- leri, Çalığışunun bir tiyatro oyunu olarak sahneye konmasını zorlaştıracı bir etkidir. Necati Cumalı'nın üç perde olarak oyunlaştırdığı Çalığışun- da toplam yirmidokuz sahne vardır ve yalnızca dört sahne tekrarlanır. Do- layısıyla yirmibeş ayrı mekan tasarımı gerekmektedir. Bu mekanların deđi- minde dođacak teknik güçlüklerin yanısıra, oyunun kimi yerlerinde çok kı- sa sürelerde yapılacak sahne deđişimlerinin izleyicileri yoracağı, hatta algılamayı güçleştireceđi de açıktır. Bu bakımdan Çalığışu oyununun sahne- ye konması, sahne tasarımı açısından çözüm gerektiren belli sorunları i- çermektedir.

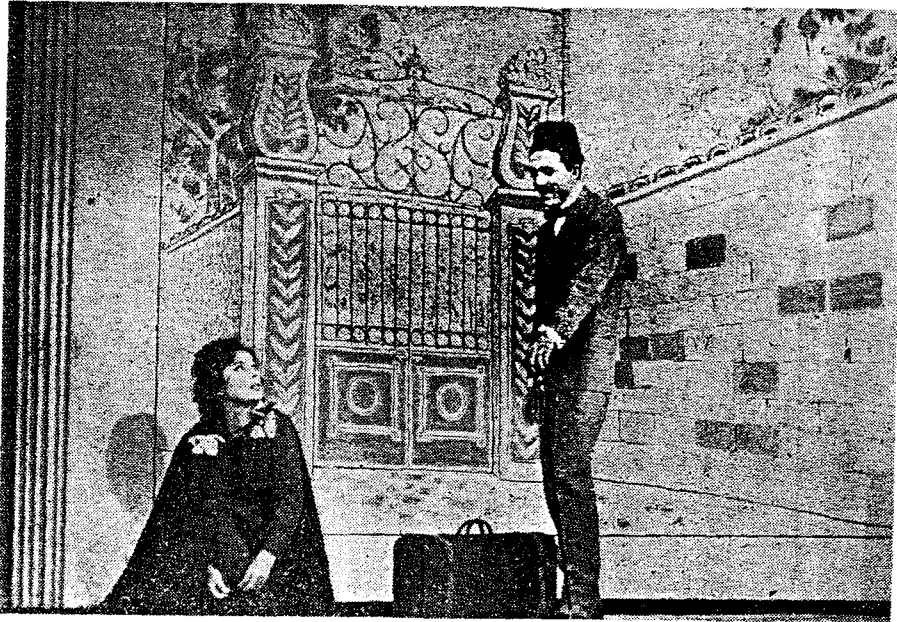
Bilindiđi gibi Çalığışu romanı, Feride'nin serüven dolu yaşamını ko- nu alır. Teyzesinin kızı Müjgan, Feride'nin günlüğünü roman boyunca okur ve olayların gelişimi bu okuma üzerine kurulur.

Oyunun Ankara Devlet Tiyatrosundaki sahnelenişinde Feride'nin günlü- ğü, Tarık Levendođlu'nun, tasarımda çıkış noktası olmuştur. Levendođlu , sık aralarla birbirini izleyen mekan deđişimlerinin yaratacađı teknik güç- lükleri gözönüne alarak sorunu resimsel dekorla çözmeye yoluna gitmiştir; mekan çizimlerini bir cilt içinde toplayıp, defter biçimine getirmiştir . Oyunun akışı içinde her sahne deđişiminde, bu defterin de bir sayfası çey- rilir ve böylece gerekli mekan deđişimi sağlanmış olur. Bu "kitap dekor", gerekli sahnelerde öne konan masa, sandalye gibi öğelerle de desteklenmiş- tir. Bunun dışında, Levendođlu her sayfanın sağ üst köşesine mekanın adı- nı yazarak seyircinin algılamasını kolaylaştırmıştır. Aşağıdaki örnekler-

de de görüldüğü gibi. Levendoğlu'nun çizimleri oldukça yalın karakalem çalışmalarını andırır. Bu yolla, kısa sürede yapılacak değişimlerin izleyiciyi yormaması sağlanmıştır. Öte yandan bu defterin sahnede sürekli olarak bulunması, olayların Feride'nin günlüğünden aktarıldığı izlenimini sürekli kılmaktadır. Levendoğlu'nun Çalığışundaki tasarımı, yalın ve temelde resimsel olmakla birlikte, oyunu rahat izlenebilir bir hale getirmeye yönelik olması ve mekan değişimi sorununu ince bir espriyle çözmesi bakımından önemli bir örnek oluşturmuştur. Ancak sahnede dar bir bakış açısı ve sabit bir nokta da getirmiştir.



Resim 47: Çalığışu (1962-63)



Resim 48: Çalığışu (1962-63)

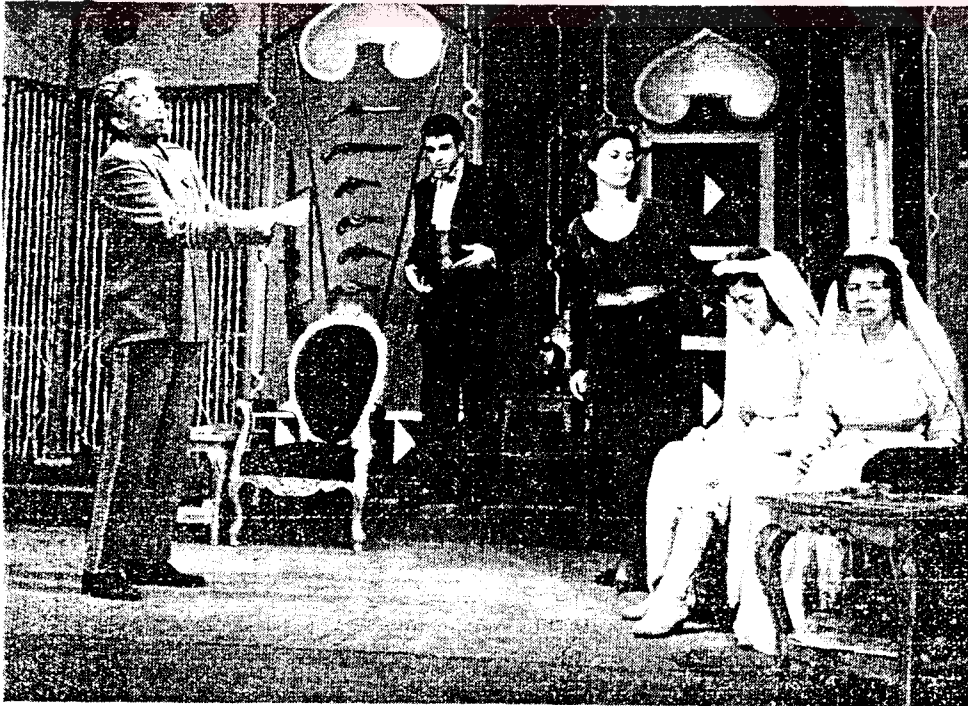
Ankara Devlet Tiyatrosunda 1959-60 gösteri mevsiminde oynanan, Fransız yazar Jean Anouilh'nin Toreadorlar Valsinin (yöneten: Ahmet Evintan) sahne tasarımı da Tarık Levendođlu yapmıştır. Psikolojik sorunları ince mizah biçiminde ele alan oyunda, evlenme çağında çocukları olan emekli generalin gözü hala çapkınlıktadır. Şirret karısının göz açtırmamasına rağmen, hastayken bile çapkınlığı hizmetçi kızlara, terzi kadınlara kadar ilerletmektedir. Onyediyıl önce bir baloda tanıdığı genç kızı sevmekte ve bu derdini ancak böyle avutabilmektedir. Onyediyıldır onun boşanmasını bekleyen sevgilisi ise, ihtiyar generalin merhametini ve korkaklığını yenmesi için karısının ihanetini gösteren belgeler getirir. Ancak işler karışır ve genç kız bir genç erkekle, generalin katibiyle ilişki kurar ve onunla yaşamaya başlar. Generalin, karısından nefret ederken bile ona güçlü bağlarla bağlandığını anlar. Artık o bağları koparmaya gücü yoktur. General o kabus gibi yaşamına devam edecek ve teselliye hizmetçi kızlarda bulacaktır.

Oyun beş perdedir ve hep aynı mekanda, generalin çalışma odasında geçmektedir. Çalışma odası, karısının yatak odasına bitişiktir, Dialoglar burada sürdürülmüştür. Olaylar dizisinde, dördüncü perdede, dekor aynı kalmış, ancak yatak odasını gizleyen duvar kaldırılmış ve bu iki ayrı mekan aynı anda kullanılmıştır. Beşinci perdede yatak odası yine görülmez. Oyunun ağırlıklı mekanı çalışma odasıdır. Resimlere baktığımızda, klasik eşya olarak koltuk, masa ve sehpanın dışında, uslup olarak değişik ve simgelerle biçimlendirilmiş bir çizgiye raslıyoruz. Eski eşyalar ve silahlarla birlikte, generalin eski yaşamını anımsatacak dekor parçaları yer alırken, oyundaki gülünç ve hareketli durumu verecek motif ve süslemeler yer almıştır. Dekorun genel görünüşünde, oldukça karışık ve birbirini izlemeyen dekoratif çizgiler dikkati çeker: Örneğin, kapı ve pencere üstlerindeki kalp figürü, yan odaya ve bahçeye açılan kapılardaki, hafif malzemeyle yapılmış örtücü elemanlar ve tavan şeritlerinde görülen şerit süslemeler...

Bu farklı öğeler, oyunun hızlı temposu içinde karışıklığa yolaçar ve seyirciyi yorar.



Resim 49: Toreadorlar Valsi (1950-60)



Resim 50: Toreadorlar Valsi (1959-60)

İrlandalı yazar John Mullington Sygne'nin Babayiğit oyunu için hazırladığı tasarım, sanatçının natüralist anlayışla yaptığı bir çalışmadır. Oyun 1965-66 gösteri mevsiminde Ahmet Evintan'ın rejisiyle sahneye konmuştur. Babayiğit, sürprizlerin yarattığı bir komedyadır, aynı zamanda hayal kırıklığının verdiği bir tragedyadır. Christophe Mahon, babasını öldürdüğü için köylüler tarafından kahraman olarak görülür, ama babası birdenbire ortaya çıkınca, köyller aldatıldıklarını görerek Mahon'la alay ederler. Christopher kahramanlığa yeniden kavuşmak için babasını yeniden öldürdüğünü duyurur. Ancak efsane havası artık yokolmuştur. Köylüler olayı bu kez, bir cinayet olarak görürler ve işe polis karışır. Baba Mahon yeniden ortaya çıkar ve hem kendini, hem oğlunu köylülere karşı savunur.

Oyun üç perdedir; hep aynı mekanda geçer. Eşyalar, eskiz ve resimlerde de görüldüğü gibi, natüralist bir anlayışla tasarlanmış, oyun kırık bir alanda geçtiği için, duvarların yanısıra, tezgah, masa, kapı ve raflarda da ahşap malzeme kullanılmıştır. Oldukça kaba, sıkışık bir mekan yaratılmıştır. Genel görünüş olarak, oyunun sürprizli komedi yönünü yansıtan bir hava taşımaz.



Resim 51: Babayiğit - Eskiz (1965-66)



Resim 52: Babayiğit (1965-66)



Resim 53: Babayiğit (1965-66)

C. TURGUT ATALAY : Yaşamı - Sanatı

Aslen Silistireli, sanatçı bir ailenin üyesi olan Turgut Atalay (soyadı: Güneri) 1918'de, Konya'da doğdu. Ortaöğrenimi İstanbul Erkek Lisesin de bitirdikten sonra, onsekiz yaşında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisine girdi. Buradaki dokuz yıllık resim eğitimi boyunca, Nazmi Ziya , İbrahim Çallı, Leopold Levy gibi sanatçıların atelyelerinde öğrenci oldu. Bunun yanısıra, iki yıl Rudolf Belling'in heykel atelyesinde de çalıştı . Daha öğrencilik yıllarındayken, ressamlar arasında birlik oluşturma çalışmalarına katıldı, "Yeniler Grubu" nun kuruluşuna katkıda bulundu. Resim alanındaki ilk başarılarını, Nuri İyem, Avni Arbaş, Abidin Dino gibi ressamlarla açtığı "Liman Sergileri"nde kazandı. 1945'oe Güzel Sanatlar Akademisini bitirdikten sonra, ertesini yıl, Paris'te düzenlenen uluslararası UNESCO sergisine katıldı.

Sanat çalışmalarını, kısa sürelerle, birkaç kez, yurtdışında da sürdürme olanağı bulan sanatçı, 1951'de, İstanbul Şehir Tiyatrosu kadrosuna "dekoratör" olarak girdi. Ayrıca, aralıklı olarak dört yıl resim öğretmenliği yaptı. İstanbul Şehir Tiyatrosundaki otuzaltı yıllık görev süresinin önemli bir bölümünü "baş dekoratör" olarak geçirdi. Tiyatro çalışmalarının yanısıra, opera tasarımları da yaptı. İstanbul Şehir Tiyatrosunda oynanan ilk opera, "Konsolos"un tasarımını gerçekleştirdi.

Sanatçı resim çalışmalarında ilk olarak renk ögesine yaklaşımıyla dikkati çekti. Sahne tasarımına başladıktan sonraki resimlerinde görülen usluplaştırılmış, kesin bir geometrik düzen içine alınmış resimleri, sahne tasarımı uslubundan etkilenen eserleri olarak yorumlandı⁶⁹. Gerçekten

⁶⁹ BERK, N. - ÖZSEZGİN, K. , Cumhuriyet Dönemi Türk Resmi. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları No:248, Ankara, 1983 , s.77

de, geometrik çizgilerle usuplaştırma eğilimi, sanatçının sahne tasarımı eskizlerinde de görülür. Turgut Atalay, İstanbul Şehir Tiyatrosundaki görevinden 1977'de emekli oldu. Halen kişisel olarak resim çalışmalarını sürdüren sanatçı bugüne dek, Kültür ve Turizm Bakanlığı (1987), Gülhane Sanat Festivali Organizasyon Komitesi (1988) ve Avni Dilligil Ailesinden (1989) çeşitli ödüller aldı.



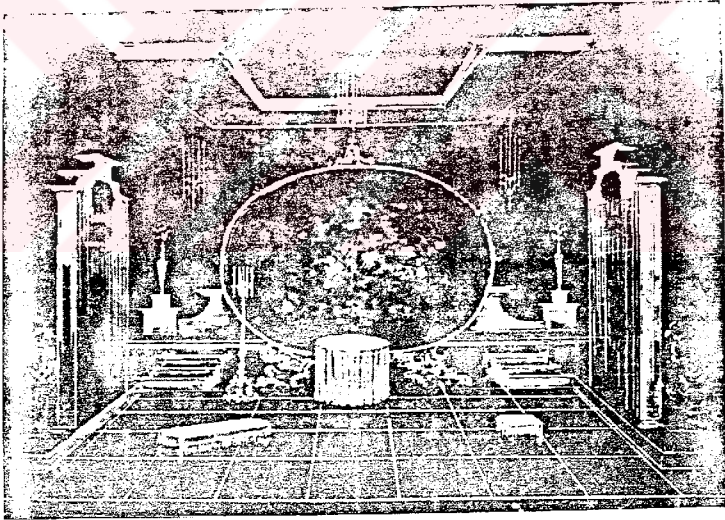
Resim 54: Turgut Atalay/Yörük Kızı

"Gerçekçi dekor", "stilize dekor" gibi sahne tasarımı terimleri, Türkiye'de yaygın olarak kullanılmakla birlikte, "stilize dekor" başlığı altında toplanan farklı estetik yaklaşımlar Türk sahne tasarımında pek bilinçli bir düzeyde ele alınmamıştır. Oysa stilize tasarımın estetik türveleri olan kesitsel ya da parça dekorlu tasarım (:fragmentary scenery) ya da sezgisel tasarım (:suggested scenery) gibi belli başlı yaklaşım biçimlerinin - pek az da olsa- örneklerine Türk sahnelerinde de raslanmaktadır. Örneğin Turgut Atalay, bu tür çalışmalara yönelmiş tasarımcılarımızdan biridir. Sanatçının, Molière'in Tartuffe'ü için hazırladığı iki ayrı tasarım, (1964-65; yöneten: Coşkun Tunçtan/ 1975-76; yöneten: Mıcap Ofluoğlu) bu açıdan ilginç örneklerdir. Turgut Atalay İstanbul Şehir tiyatrosunda, kurunun ilk "sahne ressamı" olan Rus asıllı Nikolay perof'un yanında çalışmaya başlamıştır. Ama bununla birlikte, sahnenin plastik değerlendirilmesinde, Perof'un çoğunlukla resimsel kalan tasarımlarından farklı bir perspektifle yapıtlar ortaya çıkarmıştır.

Fransız komedyasının onyedinci yüzyıldaki doruğu olarak görülen Molière'in Tartuffe'ü, 'dinsel ikiyüzyülük' olgusu üzerine kuruludur. Yazar, bu oyununda, yaşadığı dönemin Fransa'sında çok etkili bir konumu olan "Kutsal Kitap Örgütü"nü hedef almıştır. Bu örgütün üyeleri, dinsel inanç maskesi altında yaptıklarıyla, pekçok kişinin felaketine neden olmuştur. Aslında olay, toplumsal niteliğiyle ciddi olmakla birlikte, Molière bu konuyu bir komediya olarak ele almıştır.

Oyunun metninde mekan olarak yalnızca Drgon'un evi belirtilmiş, bunun dışında hiç bir yönlendirme yapılmamıştır. Turgut Atalay'ın Tartuffe için hazırladığı iki ayrı mekan da, dönemin Fransız mimari özelliklerine göre simetrik denge anlayışını açıkça yansıtan tasarımlardır. Mekanların uslub bakımından özelliği ise, parça dekor ya da kesitsel dekor anlayışına

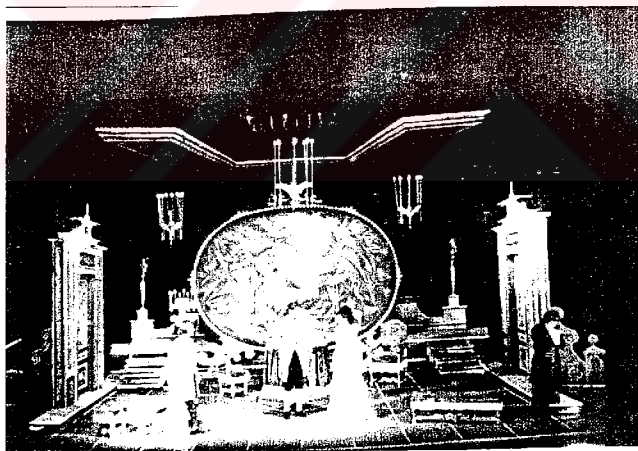
görc yapılmış olmalarıdır. Sanatçının bu uslubu seçmesindeki temel etkenin salonun gösterişini ve büyüklük etkisini yaratmak olduğu anlaşılmaktadır. Turgut Atalay, salonu sahneye yerleştirmek için üç duvarlı bir mekan oluşturmak yerine, belirgin parçaları siyah bir fon perdesinin önüne yerleştirmiştir. Resim - 57 'de görülen, ortadaki büyük tablo da, salonun dekoratif gösterişini canlandıran en önemli öğedir. Tavanın arkaya doğru uzayıp gitmesi, kapıların dışında yan duvarların olmaması gibi özellikler, salonun büyük bir mekan olduğu izlenimini yaratmaktadır. Aynı yaklaşım ikinci mekanın tasarımında da sözkonusudur. Sahneyi çevreleyen bütün panolar, yalnızca o dönemin mekan süslemelerini yansıtan özelliktedir. Tavan, yine boşlukta duruyormuş gibi bir izlenim verir.



Resim 55: Tartuffe - Eskiz (1975-76)

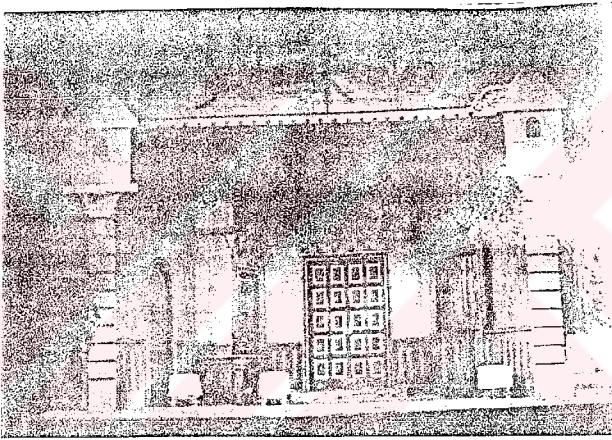


Resim 56: Tartuffe (1964-65)



Resim 57: Tartuffe (1975-76)

Oysa ertesi yıl oynanan bir başka Molière oyununda, Cimride (yöneten: Coşkun Tunçtan) Turgut Atalay, "gerçekçi dekor" anlayışına bağlı kalmış - tır. Molière'in bu beş perdelik oyunu için hazırladığı mekan, Harpagon'un cimriliğini yansıtan basit, zevksiz hatta bakımsız bir salonu canlandırır. Çağın mimari özelliği olan süslemelerden bile kaçınıldığı dikkati çekmektedir. Ancak dönemin uslubunu veren ana çizgiler de, yalınlaştırmada kaybolmuştur.



Resim 58: Cimri (1965-66)

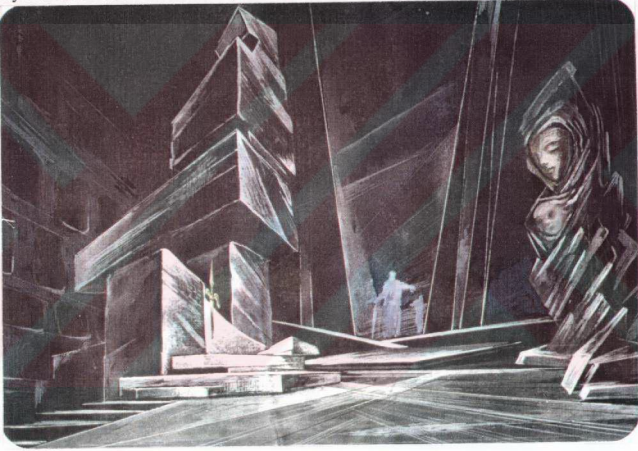
1962-63 gösteri mevsiminde sahneye konan Yanlışlıklar Komedyası (yöneten: Hamit Akınlı) ve Macbeth (yöneten: Beklan Algan) oyunları için hazırladığı tasarımlar da, Turgut Atalay'ın iki farklı yaklaşımını sergilemektedir. Yanlışlıklar Komedyasındaki yalın, kolay ve yüzeysel tasarımına karşılık, Macbethdeki tasarımında oldukça karmaşık bir yaklaşım gözlenebilir. İki çalışma arasındaki fark, büyük ölçüde oyunların yapısından da kaynaklanmıştır.

Yanlışlıklar Komedyası, Shakespeare'in en ünlü komedyalarından biridir. Konusu Plautus'un İkiz Menaechmus'lar adlı yapıtından alınan bu oyun birbirinden habersiz yaşayan ikiz kardeşlerin, benzerlikleri nedeniyle Efes kentinde yaşadıkları yanlışlıklar üzerine kuruludur. Beş perdeden oluşan oyun, ikizlerin birbirleriyle karşılaşmalarına dek sürer. Metinde, oyunun geçtiği mekanlara ilişkin ayrıntılı bir yönlendirme yoktur. Turgut Atalay'ın hazırladığı tasarımda (bk. Resim:) oyunun akışı içinde gereken mekanlar biraraya toplanmıştır. "Efesli Antipholus'un Evinin Önü" , "Kontun Sarayının Önü", "Efes'te Bir Meydan" gibi mekanlar üç ayrı üniteyle tek sahnede toplanmıştır. Öte yandan bu ünitelerde de Turgut Atalay'ın oldukça tutumlu olduğu görülür. Sağdaki "Lokanta" ve "Elbiseci Dükkanı" -nın o kadar küçük bir alana otuması, neredeyse karikatürleştirmeye varan simgesel bir anlatım sağlamıştır. Bunun gibi, soldaki "Efesli Antipholus'un Evi"nin de, yalnızca ön duvarı dikilmiştir.



Resim 59: Yanlışlıklar Komedyası (1962-63)

Yine 1962-63 gösteri mevsiminde Beklan Algan'ın sahneye koyduğu Macbeth'de ise, Turgut Atalay'ın tasarımında farklı bir yaklaşım gözlenmektedir. Shakespeare'in düzenli bir toplumda, çürümüş, psikolojik bozuklukları olan bir kişiliğin mücadelesini incelediği Macbeth tragedyasında, Turgut Atalay tümüyle soyut bir tasarıma yönelmiştir. Aslında dekor parçalarının doku bütünlüğü bakımından yine oldukça yalın bir çalışmadır. Görsel etki bakımından çok belirgin olan karmaşıklık, dekor parçalarının biçimsel farklarından ve yerleşiminden kaynaklanmaktadır. Bu da, Macbeth'in kişiliğiyle bir bütünlük oluşturur.

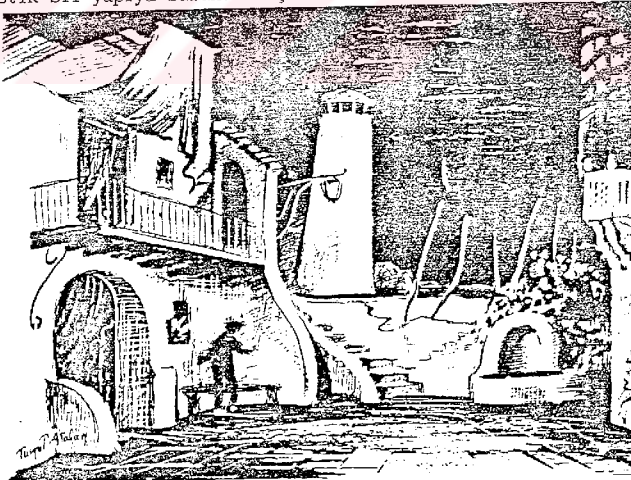


Resim 60: Macbeth (1962-63)



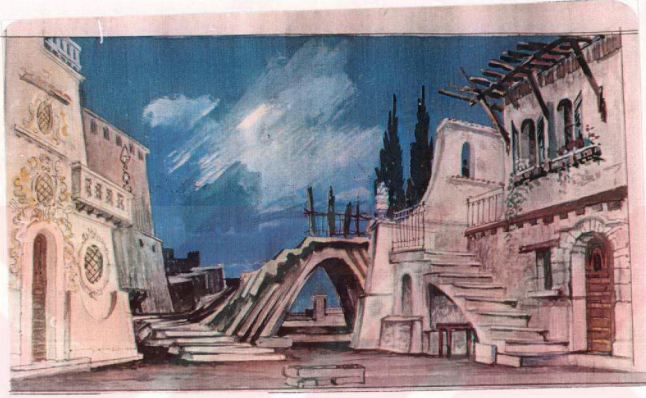
Turgut Atalay'ın iki Shakespeare yorumunda da görülen bu üslup özellikleri, Shakespeare'in oyunlarında son elli yıldır genelde uygulanan tasarım anlayışının bir uzantısıdır. Eskiden anlaşılması zor oyunlar olarak görüldüğü için Shakespeare'in yapıtları dekorla süslenmeye, ilgi çekimi bu yolla sağlanmaya çalışılmıştır. Ama son yarım yüzyıldır, oyunların karakterini yansıtan yalın düzenlemeler yeğlenmeye başlamıştır.

Turgut Atalay'ın İstanbul Şehir Tiyatrosunda göreve başladığı yıl yaptığı ilk çalışmalardan biri, Claude André Puget'inin Don Juan'a Oyun adlı yapıtı için hazırladığı tasarım olmuştur. (yöneten: Vasfi Rıza Zobu) . Oyun 1972-73 tiyatro mevsiminde ikinci kez sahnelenirken (yöneten: Engin Uludağ), sahne tasarımını yine Turgut Atalay hazırlamıştır. Yalnız resim eğitimi almış bir sanatçı olmakla birlikte, bu ilk dönemine ait çalışmada resimsel bir üsluba bağlı kalınması dikkat çekici bir özelliktir. Sanatçı dekoru, yalnızca sahneyi çevreleyen ve ortamı betimleyen bir çerçeve olarak ele almamıştır; merdiven ve balkonlarla yarattığı oyun alanları sahneyi plastik bir yapıya büründürmüştür.



Resim 61: Don Juan'a Oyun (1952-53)

Yukarıdaki mekan, genel yapı olarak, oyunun 1972-73 mevsimindeki sahneye konuşunda hazırlanan tasarımda da görülmektedir. Bu ikinci yorumdaki temel farklılık, mekanın önemli bir parçası olan merdivenin daha ön plana alınmasıdır.



Resim 62: Don Juan'a Oyun - Eskiz (1972-73)



Resim 63: Don Juan'a Oyun (1972-73)

Turgut Atalay'ın, İstanbul Şehir Tiyatrosunda ilk yıllarında ilgi çeken çalışmalarından biri de Goldoni'nin Yelpazesi olmuştur. Oyun 1954-55 gösteri mevsiminde, Vasfi Rıza Zobu'nun yorumuyla sahneye konmuştur. Goldoni'nin öteki oyunları gibi Yelpaze de, Commedia dell'Arte tekniğine dayalıdır. Oyundaki "gerçek dışı" hava, Turgut Atalay'ın tasarımında da açık bir biçimde ortaya konmuştur. Evlerin pencereleri, pencerelerin kenarları, çatı ve kapılardaki "karikatür" stilizasyonuna varan çizgiler, bu tasarımın ilgi çeken özellikleridir.



Resim 64: Yelpaze (1954-55)

Turgut Atalay'ın bu yaklaşımı, 1959-60 mevsiminde oynanan bir başka Goldoni komedyasında, İki Efendinin Uşağındaki (yöneten : Hamit Akınlı)ta sarımda da görülmektedir. Aşağıdaki resimde, ortada görülen demir parmaklık ve sağdaki pencere, simgesel anlam taşıyan dekor parçalarıdır ve karikatürleştirme eğilimi, "pencere"nin belirgin bir özelliğidir.



Resim 65: İki Efendinin Uşağı (1959-60)

Bu iki Goldoni oyunundaki uslub birliğine rağmen, 1969-70 mevsiminde İtalyan yönetmen Renato Padoan'ın sahneye koyduğu Yalancıda, sanatçı mekanı farklı bir yaklaşımla yorumlamıştır. Yalancı, Goldoni'nin yine Commedia dell'Arte uslubunda yazdığı bir oyundur. Ama Turgut Atalay bu oyunda, tümüyle gerçekçi bir tasarım anlayışına bağlı kalmış ve dönemin İtalyan mimari özelliklerini sahneye yansıtmıştır. Bu yaklaşım farklılığının yönetmenden kaynaklanabileceği de unutulmamalıdır.



Resim 66: Yalancı- Eskiz (1969-70)



Resim 67: Yalancı (1969-70)

Karikatür çizgiler, Turgut Atalay'ın 1960'larda, güldürü nitelikli oyunlar için hazırladığı sahne tasarımlarında pek sık görülen bir eğilimdir. Goldoni, Puget gibi yabancı yazarların yanı sıra, Türk yazarların oyunlarında da sanatçının bu çizgilerine raslanır. 1962-63 mevsimi sahneye konan, Haldun Taner'in Huzur Çıkmazında (yöneten: Nüvit Özdoğru) bu türden örnekler arasında yer alır.

Huzur Çıkmazı üç perdelik bir buruk güldürüdür; dar bir aile çevresindeki özel ilişkiler konu alınmıştır. Zennube, güzel bir kadındır ve kocasının aşırı ilgisinden kaynaklanan bir baskı nedeniyle bunalımdadır. Sonuç delirime noktasına kadar gider. Turgut Atalay böyle bir oyun için hazırladığı tasarımda da karikatür çizgilere yönelmiştir ama, buradaki oyun kişileri, Goldoni'nin komedyalarında gördüğümüz, karakterleri daha ilkbaştan belli olan Commedia dell'Arte tipleri gibi değildir. Karısını sürekli olarak pohpohlayan, bir dediğini iki etmeyen bir koca olarak "Menmun" tiplerinin özelliklerinin neden ve sonuçları araştırılmıştır. Öte yandan oyun günümüzün yaşamıyla da ilgili olduğundan, oyuncular, doğal olarak, güncel

giysiler içinde sahneye gelmektedir. Turgut Atalay'ın Goldoni oyunlarında ki karikatür çizgileri, oyuncuların, günümüz seyircisine "fantazy" dünyasından gelme etkisini kolayca yaratacak giysileriyle bütünleştigiinden bir çelişki olmamıştır. Ancak, Huzur Çıkmaızındaki güldürü ne insan tiplerindedir, ne de giysiler günümüz izleyicisine gülünç gelir. Bu nedenle, eskizi oldukça hareketli, canlı ve renkli bir etki bırakan tasarım, oyuncuların sahneye gelmesiyle bütünlüğünü yitirmiş ve çelişik bir görüntü egemen olmuştur. Bir başka deyişle, sahne tasarımının genel yapısı, Taner'in bu oyunu için bir 'zorlama' olarak görülebilir.



Resim 68: Huzur Çıkmaızı (1962-63)



Oysa Haldun Taner'in bir başka oyununda, 1959-60 tiyatro mevsiminde sahnelenen Fazilet Eczanesinde (yöneten: Ulvi Uraz), Turgut Atalay'ın tasarımı oyunun dramatik yapısıyla daha organik bir bağ içindedir. Fazilet Eczanesi, 1950'lerin Türkiye'sinde ortaya çıkan toplumsal ve ekonomik geçiş döneminin, hızlanmanın bir parçası olan eski ve yeni değer kavramlarını bir arada ve çelişen tüm yönleriyle birlikte verir. Saadettin Beyin eczanesi eski-düzen değer kavramlarının bir simgesi gibidir ve oyunun akışı içinde eski değerler gibi yavaş yavaş yıkılır.

Turgut Atalay'ın bu oyun için hazırladığı mekanda eczane, mimari eksikleriyle, "yarım kalmış" izlenimi yaratan görünümüyle bu yıkılışı kavramı kolaylaştıran bir etkidir. Tavan ve çatının olmayışı, sağdaki duvarın yıkıntı izlenimi vermesi, arkadaki inşaat iskelesinin görünmesi, bu yıkılma sürecinin somut ve görsel belirtileridir.



Resim 69: Fazilet Eczanesi (1959-60)

D. DOĞAN AKSEL : Yaşamı - Sanatı

8 Ocak 1928'de doğdu. İlk ve orta okulu Özel Işıklı Lisesinde okudu, lise eğitimini Şişli Terakki Lisesinde tamamladı (1948). Ortaöğrenimi sırasında ve daha çok lise çağında, tebeşir, ağaç gibi malzemelerden oyma heykelcikler yapmaya başladı. Kendi kendine yürüttüğü bu ilk denemelerinde gemi modellerinden insan heykelciklerine kadar çeşitli figürler üzerine çalışmalar yaptı. İnsan heykelciklerini, farkında olmadan, antik uygarlıkları anımsatan giysiler içinde tasarladığı görülür. Lisenin fen dalında eğitim görmesine karşılık, okul sergilerinde, çalışmaları en çok yer alan öğrencilerden biri oldu. Liseyi bitirdikten sonra, bir aile dostlarının yönlendirmesiyle İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisine girmeye karar verdi. 1948'de Akademinin İç Mimarlık Bölümünde eğitim görmeye başladı. Bunun yanı sıra tezhip, hat gibi geleneksel Türk sanatları üzerine verilen dersleri de izledi. Öğrencilik yıllarındayken, iç mimarlık dalındaki bilgilerini, tezhip ve hat sanatlarında edindiği becerilerle birleştirerek, tabak üzerine kabartma eski yazı çalışmaları yapmaya başladı. Ayrıca, İstanbul'un Fethi filmi için hazırlanan set tasarımlarında görev aldı. Üniversite öğrenimini tamamladıktan sonra, askerlik görevini yaptı (1952-54). İstanbul'a dönüşünde, yurtdışında eğitim için Milli Eğitim Bakanlığına başvurdu ve devlet hesabına Münih Güzel Sanatlar Akademisine gönderildi. Buradaki derslerin İstanbul'daki eğitiminden çok farklı olması üzerine, başka çalışma alanları aradı. Münih Devlet Operası müdürünün yakınlığı olmasıyla, bu kurumda stajyer öğrenci olarak çalışmaya başladı (1955). Münih Devlet Operasında geçirdiği 1,5 yıllık süre içinde, bütün atelyelerde çalıştıktan sonra, teknik müdür yardımcılığı ve Prof. H. Jürgens'in asistanlığını yaptı. Buradaki çalışmalarını bitirdikten sonra Avusturya'ya geçti ve Viyana Devlet Operasında stajyer olarak görev aldı

(1957). Bir yıl kadar Prof. R. Kautsky'nin asistanlığını yaptı, ayrıca operanın ünlü sahne tasarımcılarını tanıma ve çalışmalarını izleme olanağı buldu. Viyana'da bir yıl kadar çalıştıktan sonra, İtalya'ya gidip Roma Devlet Operasında Prof. Crucianni'nin asistanlığını yaptı.

Münih Devlet Operasındayken görüştüğü Devlet Tiyatroları Genel Müdürü Muhsin Ertuğrul'un kendisine ilgi göstermesi üzerine, Devlet Tiyatrolarında görev alma düşüncesiyle 1959'da yurda döndü. Ama o sırada Muhsin Ertuğrul görevinden istifa etmiş ve yerine Cüneyt Gökçer getirilmişti. Muhsin Ertuğrul'dan gördüğü ilgiyi Cüneyt Gökçer'den göremeyince, Aksel İstanbul'da kalmayı yeğledi ve Devlet Güzel Sanatlar Akademisi İç Mimarlık Bölümünde göreve başladı. 1962'de, bu kurumda "Tiyatro Dekorları Atelyesi"ni kurarak başkanlığına atandı. Bu atelye zamanla gelişerek Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümüne dönüştü. 1968'de doçentliğe yükselen sanatçı 1972'de profesör oldu. Yurda dönüşünü izleyen on yıl içinde, İstanbul Şehir Tiyatroları ve Operası, Kenter Tiyatrosu, Dörmner Tiyatrosu, Arena Tiyatrosu gibi kurumlarda sahne tasarımcısı olarak görev aldı.

Sanatçının bu dönemde gerçekleştirdiği sahne tasarımı çalışmalarında genel olarak stilizasyonun egemen olduğu görülmektedir. Çoğunlukla modern bir yoruma yöneldiği bu yapıtlarında Aksel'in uslubunu biçimlendirmesinde belli başlı etkenlerden biri de maddi yetersizlikler olmuştur. Çalıştığı sahnelerin küçüklüğü, tasarımın birkaç dekor elemanı ile çözümlenmesi zorunluluğu ortaya çıkmış ve Aksel kendi ifadesiyle, bunun sonucu olarak singeci, soyut tasarımlar hazırlama yolunu seçmiştir. Sanatçı, maddi yetersizlikler arasında sahnelerin küçüklüğünün yanı sıra, atelyelerin olmasını ve her şeyin sahnede hazırlanması zorunluluğunu da saymaktadır⁷⁰.

Yönetmen ile tasarımcı arasındaki işbirliğinde, ülkemizde yaşanan te

⁷⁰ 8 Şubat 1990 tarihinde Prof.Doğan Aksel ile yapılan görüşme.

mel sorunun eğitim eksikliğinden kaynaklandığını belirten sanatçı, sorunu şöyle dile getirir :

"Sahne görüntüsünün yapımına en mühim etki sahneye koyucularımızın pek azı bu iş için yetiştirilmişlerdir. Devlet Konservatuvarında sahneye koyuculuk mesleğini öğreten bölüm mevcutsa da, kuruluşundan zamanımıza kadar geçen 37 yıl içinde daha fazla oyuncu yetişmiştir. Yetişen kabiliyetli sanatçılar hem oyuncu hem sahneye koyucu olarak çalışmaktadırlar. Bu yüzden, oyunun yalnız oyunculuk tarafı ve trafiği ile ilgili olup, plastik sanatlarla yaklaşımları, kişiliklerine bağlı kalmıştır. Bu nedenle yeni atılımlara girişmek, dekorcular için büyük zorluklar doğumaktadır"71.

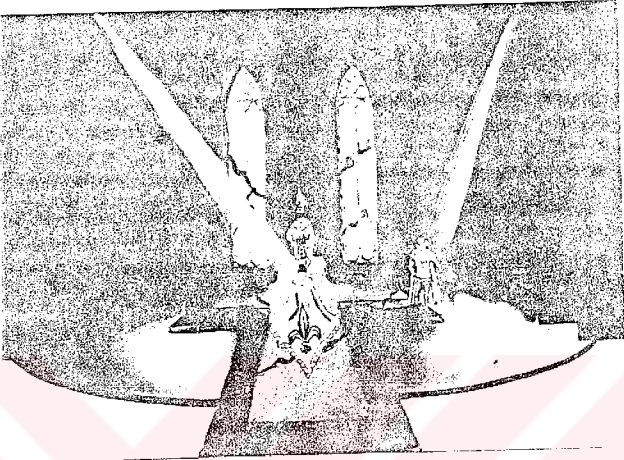
Doğan Aksel, sahne tasarımı çalışmalarının bir bölümünü İstanbul Şehir Tiyatrosunda, geri kalanını ise özel tiyatrolarda gerçekleştirmiştir. 1960 yılında başladığı bu çalışmaların ilk örneklerinden biri, İstanbul Şehir Tiyatrosunda Beklan Algan'ın sahneye koyduğu, Jean Anouilh'in Tarlasu adlı oyunu üzerine yaptığı çalışmadır.

Yirminci yüzyıl Fransız tiyatrosununun ünlü yazarlarından biri olan Jean Anouilh'in bu oyunu onbeşinci yüzyıl Fransa'sının ünlü kadın kahramanı Jeanne d'Arc üzerinedir. Jeanne d'Arc, hakkında öne sürülen pekçok tez olmasına rağmen, çoğu yönüyle halen bir sırdır. Ancak Anouilh'in amacı, oyununda bu sırrı çözmek değil, farklı düşüncelerin toplumda nasıl tepki gördüğünü ortaya koymaktır. Anouilh, Jeanne d'Arc'ı bir fenomen, nedeni açıklanamayan bir doğa olayı gibi yorumlamıştır. Bu arada Jeanne d'Arc'ın ortaya çıktığı toplumsal koşullara da bir bakış getirmiştir.

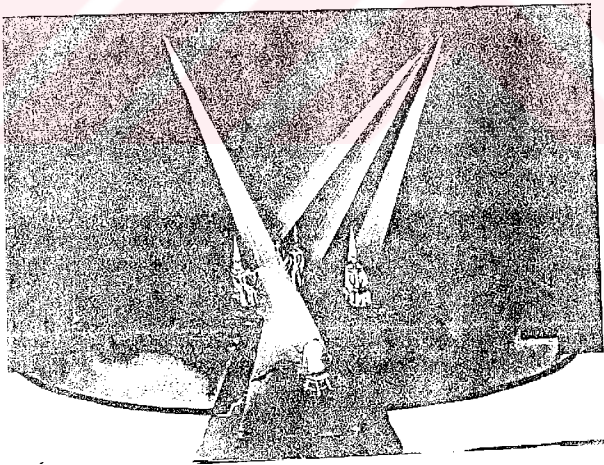
Oyun ağırlıklı olarak Jeanne d'Arc'ın yargılanması çerçevesinde geçer. Bu nedenle ana mekan bir mahkeme salonudur. Bunun yanı sıra, birinci perde ortalarında Fransa kralı Charles'ın Chinon'daki şatosu sahneye gelir. Burada sahne değişimi, oyunun akışı içinde gerçekleştirilir. Anouilh

her iki sahnenin de simgesel özellikleri olan, az sayıda dekor parçasıyla oluşturulmasını önermiştir. Aslında oyunun akışı içinde yapılan sahne değişimi, teknik bakımdan da bunu zorunlu kılar.

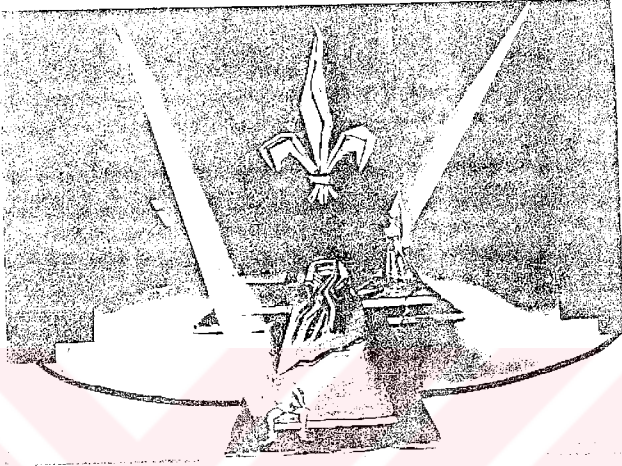
Doğan Aksel'in Tarla Kuşu için hazırladığı tasarımda, iki mekanda da kırmızı rengin egemenliği belirgin bir özelliktir. Ayrıca Aksel'in bu çalışmasında, anlatımın simgesel soyutluğu da dikkati çeker. Mahkeme sahne sinde, podyum üzerindeki taburenin iki yanında yeralan gotik panolar, tabureye simetrik olarak yerleştirilmiş, böylelikle Ortaçağ mimarisinin simetrik denge anlayışı sahneye getirilmiştir. Öte yandan, bu panoların genel çizgileri de yine Ortaçağ mimarisinin süslemelerini andırmaktadır. Bu mekanda, Ortaçağ ile ilişkisi bulunmayan tek öge, arkadaki taburedir. Ama tabure, aslında bir sanık sandalyesidir ve sanığın yani Jeanne d'Arc'ın yalın, gösterişsiz giysileriyle bütünleşir. Mahkeme sahnesi gibi, Chinon'daki kralın şatosunda da yine simgesel öğelerin kullanıldığı dikkati çeker. Taht ve kralın arması zambağın yerleştirilmesi ile sahnenin yapısı birdenbire değişir. Ancak perde başında Jeann d'Arc'ın oturduğu yere kral Charles'ın oturması, oyun metnindeki, Charles'ın kişiliğini, daha doğrusu dönemin yöneticilerini sorgulayan konuşmalarla bütünleşmesi bakımından ayrı bir anlam taşır. Bu sahnede yargılananın Charles olduğu izlenimi doğar. Bu bakımdan mekan, çok yalın, simgesel özelliklerle bezenmiş olmasına rağmen, oyunun dramatik yapısıyla çarpıcı ilişkiler kurulabilecek biçimde ele alınmıştır. Eskizlerde görülen haç biçimindeki podyum ise, oyunun dramatik yapısının dayandığı temayı yansıtır.



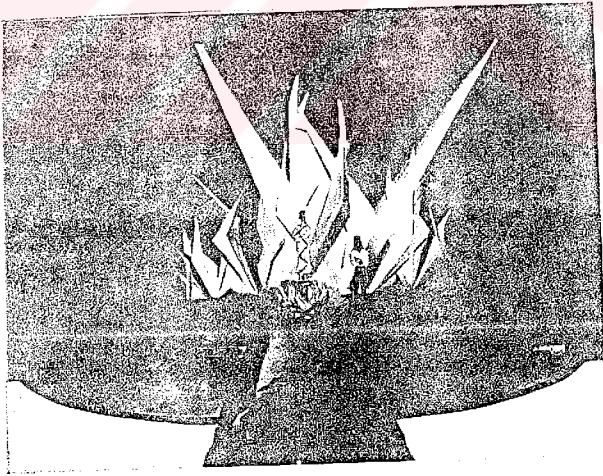
Resim 70: Tarlakuşu -Eskiz (1960-61)



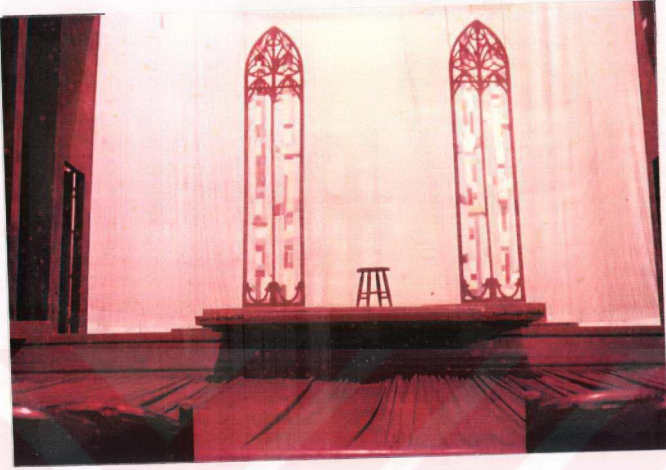
Resim 71: Tarlakuşu - Eskiz (1960-61)



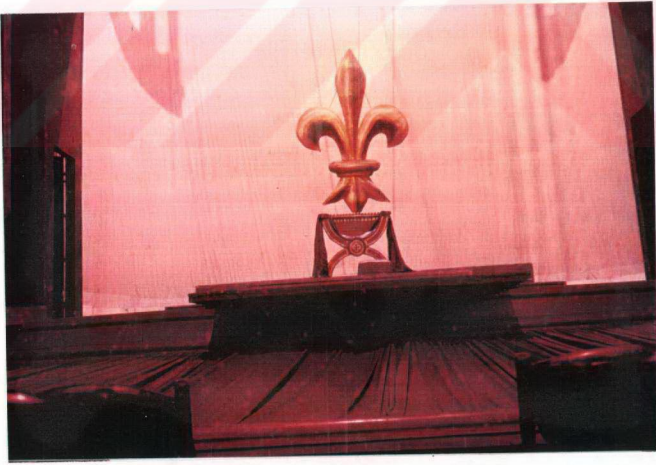
Resim 72: Tarlakuşu - Eskiz (1960-61)



Resim 73: Tarlakuşu - Eskiz (1960-61)



Resim 74: Tarlakuşu (1960-61)



Resim 75: Tarlakuşu (1960-61)

Aksel'in yine 1960 yılında, Lope de Vega'nın Cılgın Dünya adlı oyunun İstanbul Şehir Tiyatrosundaki sahnelenişi için (yöneten: Asaf Çiyiltepe) gerçekleştirdiği tasarım, mekan değerlendirmede çağdaş yorumun ilginç bir örneğidir. Shakespeare ve Cervantevs'in çağdaşı olan İspanyol yazar Lope de Vega'nın bu oyunu, çaresiz kalıp deli numarası yaparak tımarhane-ye sığınan iki gencin birbirleriyle ve çevresindeki delilerle ilişkileri üzerine kurulu bir komedyadır. Oyun, günümüz seyircisine yaklaştırılabilir-
mek için çağdaş bir yorumla sahneye konmuştur. Çiyiltepe'nin bu rejisi, doğal olarak sahne tasarımına da yansımış ve dekor stilize bir yaklaşımla hazırlanmıştır. Oyunun metninde yer alan mekan betimlemeleri Doğan Aksel'in tasarımında kullanılmamıştır. Yazar "tımarhanenin avlusu", "bahçe duvarı", "cümle kapısı" ve bunun yanında yer alan "küçük kapı"yı açıklamalarında belirtmiştir. Ancak Doğan Aksel'in tasarımı, yazarın çizdiği bu kompozisyonların çerçevesinde değildir. Sahnenin ortasında Gotik mimari çizgileri andıran tek bir kapı yer alır. Öndeki sandalyeler de dönemin mobilya uslubunu yansıtmaktadır. Ancak bu tek-tek parçalar, oyunun dönemini betimleyen bir kompozisyon bütünlüğü'nün parçaları olarak değil, tasarımın simgesel özellikleri olarak değerlendirilmiştir. Bu bakımdan mekan, oyunun çağdaş yorumuna rahatlıkla uyum sağlayacak bir yapıdadır. "Deliler Evi" yazısının yer aldığı, sofitedan sarkan kumaş band ise, duvarın alınlığını simgeliyen bir öğe izlenimini yaratır. Ayrıca bu band, görsel olarak dekorun sahne ortasında, tek noktada toplandığı etkisini de ortadan kaldırmıştır. Eskiz ve fotoğraflarda görülen karo boyalı podyum ise, arkaya doğru derinlik yaratmakta, aynı zamanda dönemin yer süslemelerini vermektedir. Yardımcı olduğu bir konuda, kod farkıyla sahnenin iki ayrı mekan biçiminde kullanılmasındır. Dekor oyunun renkli yapısına uygun bir düzenleme ile yapılmıştır.



Resim 76: Çılgın Dünya - Eskiz (1960-61)



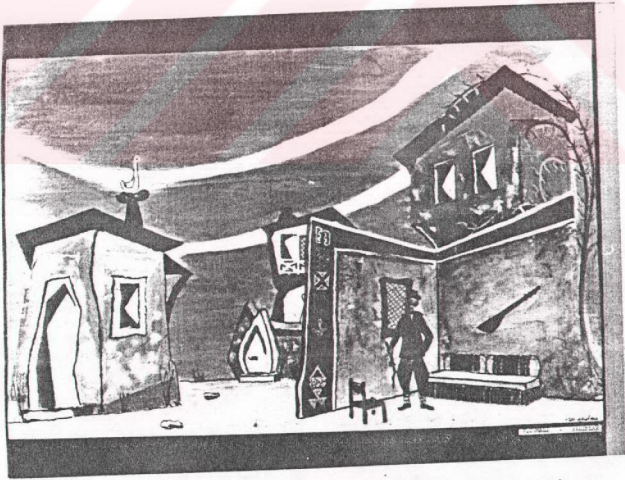
Resim 77: Çılgın Dünya (1960-61)

İstanbul Şehir Tiyatrosundaki bu iki çalışmasından sonra Aksel, özel tiyatrolarda yaptığı tasarımlarda da stilize dekor anlayışına uygun örnekler vermiştir. Sözelimi 1962'de, Kenter Tiyatrosunda, Mahir Canova'nın sahneye koyduğu Nalınlar sanatçının stilize çalışmaları arasında yer alır. Ancak Aksel bu çalışmasında simgesi bir dekor anlayışına yönelmemiş, stilizasyonu karikatür desenleriyle yapmıştır.

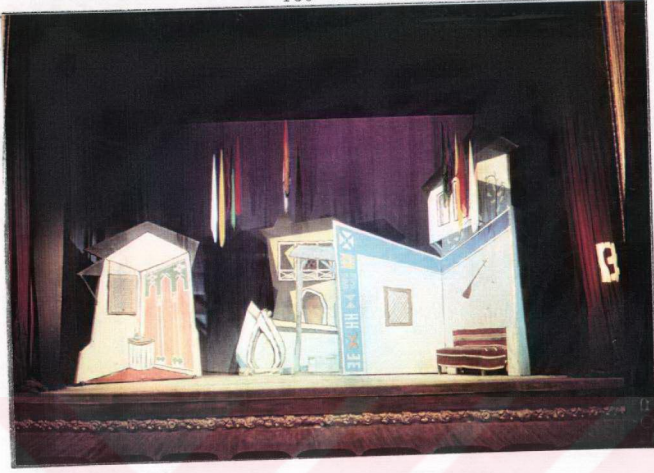
Necati Cumalı, Nalınlar oyununda köy yaşamından bir kesit çizmiştir. Birbirini seven iki genç, aile büyüklerinin çıkardığı engeller yüzünden evlenemezler ve olayların gelişimi kız kaçımaya kadar gider. İki perde - den oluşan oyun tek mekanda geçer ve yazar, oyunu tasarlarırken düşündüğü mekanı metnin başında ayrıntılarıyla betimlemiştir. Bu betimlemeye göre mekân bir köy meydanıdır ve sahneyi üç ev çevirir. Yazar evlerin üç kanatlı üç panoyla betimlenmesini öngörmüştür. Panoların yan kanatları sahne gerisine dönük olduğu zaman dış mekân sağlanmış olur. Ev içinde geçen sahneler için ise, yan kanatlar seyirciye dönük duruma getirilir ve böylece iç mekân sağlanmış olur. Aksel'in mekân değerlendirmesinde ise, yazarın bu betimlemesinden oldukça farklı bir görünüm ortaya çıkar. Evler yine panolara çizilmiştir ama, iç mekân sağlamak için kullanılacak kanatlar yoktur. Resim 8'de görüldüğü gibi, iç mekân, evlerin önüne, seyirciye dönük olarak yerleştirilen iki kanatlı panoyla sağlanır. Bu pano sağdaki evin (Şehir'in evi) içini süslemektedir. Soldaki ev ise (Döndü'nün evi) oyunun başından sonuna dek iç mekân olarak kalır. Aksel'in karikatür stili zasyonu oyunun yalın kuruluşuyla bütünlük oluşturmuştur.



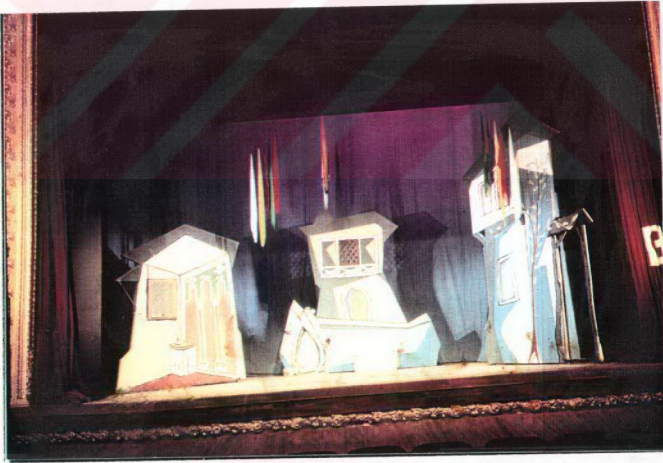
Resim 78: Nalınlar - Eskiz (1961-62)



Resim 79: Nalınlar - Eskiz (1961-62)



Resim 80: Nalınlar (1961-62)



Resim 81: Nalınlar (1961-62)

Doğan Aksel'in Kenter Tiyatrosunda yaptığı çalışmalardan biri de 1969-70 döneminde sahneye konan, Arthur Miller'in Bedelidir (yöneten? Şükran Çüngör). Miller bu oyununda, yaşamlarını farklı biçimlerde kurmuş iki kardeşin bir miras konusu nedeniyle, eski evlerinde bir araya gelmesi sonucu ortaya çıkan bozulmuş ilişkiler sergilenmektedir. Kapitalis bir düzen içinde, toplumun zorlamasıyla çizdikleri yaşam biçimlerinin yarattığı mitsuzluklar ortaya çıkar. Miller bu oyunda, sahne tasarımının yapısal özelliklerini metnin başında ayrıntılı olarak betimlemiştir. Bu betimlemede, koltuk kılıflarına, su kovasına ve süpürgenin durduğu yere kadar her şey belirtilmiştir. Bu anlatımlarda adı geçen eşyaların çoğu, oyundaki dramatik aksiyonla doğrudan ilintili olduğundan, uyulması zorunludur. Bu durumda sahne tasarımı temelde, zorunlu olarak yazarın açıklamalarına göre kurulur. Sözelimi sahnenin önünde yer alması gereken arp, metnin gerektirdiği bir öğedir. Burada arp, eski eşya alıcısına satılacak bir mal olmanın dışında, manevi açıdan simgesel bir değer taşır. Eski eşya alıcısı Salomon arpa dokunarak şöyle der : "Ses tahtası çatlamış ana meraklanmayın hala güzel eşya". Arpın ses tahtasındaki çatlak, aslında, manevi değerlerin yıkılmasına getirilen eleştirel yaklaşımın sembollerinden biri - dir.

Aksel, Bedel için hazırladığı sahne tasarımında bu tür, metne bağlı dekor parçaları yerleştirilmiştir. Bunun dışında, eşyaları yerleştirme bakımından dikkati çeken özellik karmaşıklığıdır. Oyun sırasında kullanılan birkaç koltuk ve bir kanepenin dışında eşyalar yığın halindedir. Ancak bu yığılma biçimi; boşaltılmak üzere olan bir ev izlenimi yaratmaz. Ortada hiçbir paket ya da ambalaj yoktur. Öte yandan, sahnenin arkadaki penceresine beyaz badanayla çizilen çarpı işareti, evin boşalacağını ve yıkılacağını semboller. Bu durumda eşyaların yığılışı, taşınma hazırlığının dışında, sahnedeki dramatik aksiyonda ortaya çıkan karışık ilişkilerin ve ruhsal karmaşanın bir yansıması olarak görülebilir. Dolayısıyla Aksel, bu oyunda eşya yığını, metinde sözü geçen taşınma ve binanın yıkı-

mini hazırlıyan bir betimleme olarak ele almaktan çok, dramatik aksiyonun bir desteđi olarak deđerlendirmiştir.



Resim 82: Bedel - Eskiz (1969-70)



Resim 83: Bedel (1969-70)

Kenter Tiyatrosunda 1971-72 gösteri mevsiminde oynanan, Anton Çehov'un Üç Kızkardeş oyununun (yöneten: Ali Taygun) tasarımı da Doğan Aksel hazırlamıştır. Çehov'un küçük burjuva insanları arasındaki ilişkilere dayanan oyunlarındaki genel atmosfer, Üç Kızkardeşte de sözkonusudur. Taşra da yaşayan Olga, Maşa ve Irina, yaşadıkları ortama yabancılaşmış, Moskova'daki yaşamı özlem duyan insanlardır. "Büyük kent yaşamı"nın simgesi olarak "Moskova" motifi, oyunun ana motifidir, kişilerin iç gelişmeleri bu motifle birlikte sergilenir. Ancak Moskova hayali hiçbir zaman gerçekleşmeyecektir ve bunun yarattığı hava kişilerin kendilerine ve birbirlerine yabancılaşmasına yolaçmıştır. Karakterler arasındaki kopukluk, aralarında, birbirlerini dinlemeden yaptıkları konuşmalarla açıkça vurgulanmış olur. Öte yandan dış aksiyondaki yavaş gelişmeye karşılık, iç aksiyondaki hızlı ilerlemeler, sıkıntının belirgin yansımalarına yolaçar.

Mekan, bol-bol konuşulan, düşünce tartışmaları yapılan ve içki içilen bir evdir. Oyunun ilk iki perdesi salonda, üçüncü perdesi Maşa ve İrina'nın yatak odasında, dördüncü perdesi ise, evin arkasındaki eski bahçede geçer. Aksel'in tasarımında dikkati çeken ilk özellik, Çehov'un uslubu doğrultusunda, dönemin Rus mimarisine yönelmekten çok, oyunun dramatik yapısıyla bir bütünlük oluşturmasıdır. Salondaki ahşap doğramalar, bir taşra evinin salonunu betimler. Ama mobilyanın dışında kalan öğeler bir stilizasyon özelliği taşırlar. Salonun sınırları yalnızca bir çerçeve ile belirtilmiştir. Tavanla duvarın birleşim çizgisinden geçen ayrıntılı süslemelerin, konturların boşlukta olması, kapı ve pencerelerin camsız olması "boşluk" ya da "eksiklik" izlenimi uyandırmaktadır. Bu etki, oyunun dramatik yapısındaki çıkış noktası olan yabancılaşmayla birlikte, doğrudan iç-yalnızlığa bir bağlantı oluşturur. Benzer bir durum, dördüncü perdedeki bahçe sahnesi için de sözkonusudur. Burada bahçeyi simgeliyen, oldukça yalın bir okaliptüs gövdesi, önünde çiçeklik bulunan pencere ve bahçe sandalyeleriyle sehpadır. Birinci perdede, boşluk etkisini destekleyen soğuk mavi renkteki fon perdesi bu sahnede de görülür.



Resim 84: Üç Kızkardeş (1971-72)



Resim 85: Üç Kızkardeş (1971-72)

E. METİN DENİZ : Yaşamı - Sanatı

1940'da, İstanbul'da doğdu. Ortaöğrenimini Haydarpaşa Lisesinde yaptıktan sonra, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisinin Resim Bölümüne girdi. Bir yıl Halil Dikmen ve beş yıl Cevat Dereli'nin öğrencisi oldu. Heykel Bölümünde Zühdü Müridoğlu ile tahta yontu üzerine çalıştı. Öğrenciliği sırasında, İstanbul Şehir Operasında 'boyacı' olarak çalışmaya başladı (1961). Buradaki işini önceleri, tiyatroya bir başlangıç olmaktan çok, geçimini sağlamak için bir araç olarak gördü. Asıl istediği resim ve heykel üzerine çalışmaktı. Ancak Operanın tasarımcısı Duygu Sağıroğlu'nun yakınlığı ve ilgisiyle, zamanla tiyatroya da ilgi duymaya başladı. İlk çalışması, Orhan Kemal'in Balina oyunu için hazırladığı sahne tasarımı oldu. Bu çalışmasını kendisi beğenmemekle birlikte, başta oyunun yazarı olmak üzere, çevresinin ilgisini çekti. Bunun üzerine çok geçmeden, İstanbul Şehir Operası na "dekoratör" olarak atandı. 1964'de, Akademideki eğitimini bitirdikten sonra da görevini sürdürdü. Bir yıl sonra istifa edip, özel tiyatrolarla çalışmaya başladı. Gülriz Sururi - Engin Cezzar Tiyatrosu, Dostlar Tiyatrosu, Ankara Sanat Tiyatrosu gibi kurumlarda sürdürdüğü bu çalışmaların yanı sıra, 1974'de, İstanbul Şehir Tiyatroları Tepebaşı Deneme Sahnesinin kurulmasında Beklan Algan'la birlikte görev aldı. Burada geleneksel çerçeveyi ortadan kaldırarak, seyirciyle oyuncu arasında daha güçlü bir iletişim kurabilecek mekan denemelerine girişti. Aynı yıl, yurt dışındaki ilk çalışmasını, Paris'te, Mehmet Ulusoy'un yönettiği, Bertolt Brecht'in Kafkas Tebeşir Dairesi ile gerçekleştirdi. Sahne tasarımı alanındaki çalışmalarını 1980'li yılların sonlarına dek sürdürdü. 1982'de, yapıtlarını "İki Kalas Bir Heves" sergisinde toplayan Deniz, 1989 - 2. İstanbul Uluslararası Bienalinde gerçekleştirdiği "Geleneksel Çevrede Çağdaş Sanat" projesiyle de ilgi çekti.

Tiyatroyla ilişkisi bir raslantı ya da zorunluluk sonucu başlamakla birlikte, Metin Deniz, yapıtlarıyla son yirmibeş yılın en özgün tiyatro tasarımcılarımızdan biri olmuştur. Sanatçının yapıtlarında görülen bu özgünlük, sahne kavramına yaklaşımında da yer alır. Deniz, yaptığı çalışmalarla kendisini bir "tiyatro dekoratörü" olmaktan çok bir "sahne yorumcusu" olarak görür. Bu düşüncesinin temelinde yatan, günümüz tiyatrosunda, sahnenin artık bir çerçeve içine yerleştirilmiş süsleme alanı olmaktan çıkması ve kalıplaşmış seyirci - sahne ilişkisinin ortadan kalkmasıdır. Metin Deniz bu konudaki görüşlerini şöyle dile getirir :

"... Zamanın usta fırça kullanan ressamı, fonda göz alabildiğine uzanan ormanlar, caddeler, bahçeler ya da salonlar sunarlar seyircilerine. En düşkün mekan bile bir azamet, bir şaşaa taşır orada. Bu tavrın bugün olmadığı anlamını çıkarmamalı yukarıdaki sözlerden. Dünyadaki bütün burjuva tiyatrolarının genel çizgisi bugün de bundan ayrı değildir. Hele operada bu tavır, onun belki de hala yaşamasını sağlayan etkilerden biridir. Sözünü ettiğimiz aya da savunucusu olduğumuz tiyatronun salonu ise, bir teknik yığındır adeta. Bu salon belki hala halı kaplıdır ve bu halı hala kırmızı kaplıdır ama, artık çok şey değişmiştir. Bu salonda sahne ağzı, ornamentalar süsü değildir. Çünkü belirli bir sahne ağzı bile yoktur bu salonda. Sahne artık seyircisinden kopuk, uzak değil. Zaman zaman ortaya gelir, zaman zaman seyircisi bile katılır oyuna. İşte bu sahnenin dekorcusunun işi de ismi de başkadır artık. 'Dekor' yerine "çevre düzeni" ya da "sahne tasarımı" dedirtmek için çok kavgaya verdim."⁷¹

Yorum kavramını bu biçimde ele alışı, Metin Deniz'e yaratıcılığı konusunda geniş olanaklar sağlayan bir perspektif kazandırmıştır. Sahnenin ya da tiyatro oynanan mekanın plastik değerlendirmesi, rejî kadar, oyunculuk kadar oyunun yorumunu etkileyen, oyuncuyu yönlendiren bir öğedir. O halde

⁷¹ 12 Şubat 1990 tarihinde Metin Deniz ile yapılan görüşme.

sahne yorumu ilk elde, reji ve oyunculukla bir bütün oluşturmaldır. Bu an larında Metin Deniz, sahne dekorunu hazırlama sürecini de geleneksel yöntemden farklı düşünür: Bir oyunun sahne tasarımının provalara kadar aşağı yukarı ortaya çıkmış olması, oyuncuların bu düzen içinde sonradan yer almalarına yol açar. Oysa, sahne tasarımının ayrıntılarda, provalar sırasında gerçekleştirilmesi, tasarım düşüncesinin oyuncularla uygunlaştırılmasını ve sonuçta yorumun bir bütün olarak ortaya konmasını sağlar.

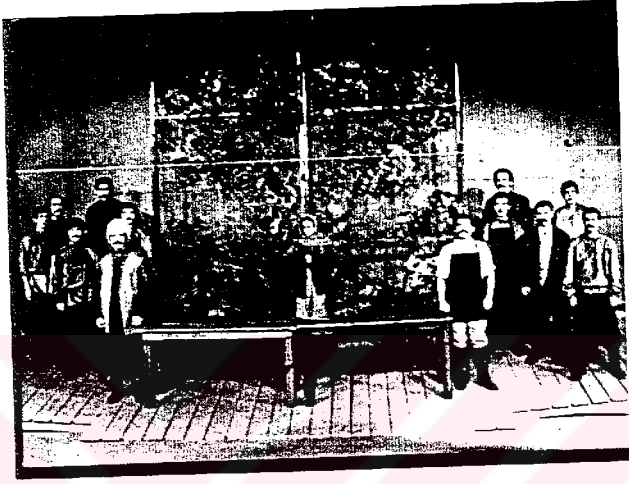
Sahne tasarımının günümüzde artık bir yorum olduğunu vurgulayan Deniz çağdaş tiyatrodaki tasarımın konumunu şöyle betimler :

"Görüntü yalnız başına hiçbir şey anlatmaya çalışır. Yararlı oldukça açıklayıcı ve destekleyicidir. Sözü anlatıp, yardımını tam yapabilmek için zamanın bütün malzemelerinden ve teknik olanaklarından, korkmadan, alabildiğine ve o oranda ekonomik olarak yararlanır. Yararlı olabildiği sürece estetik kazanacağını bilir. Salt estetik peşinde değildir ve gerekmedikçe ön planda oynamaz. Boş bir sahnenin de gereğinde ne kadar etkili olabileceğini öğrenmiştir artık. Oyuna - oyuncuya - yöneticiye - seyirciye karşı bir tavır takınır ve bu tavrını sonuna kadar götürür. Bütün bu tavırlar da alabildiğine özgür değildir. Belki de hiç özgür değildir. Bir ressam, bir heykeltıraş, bir yazar gibi bağımsız düşünemez 'sahne yorumcusu'. Onu var kılan etmenler vardır. Oyun - oyuncu - yönetmen - mekan... Hepsine uymak ve onlara uyduğu olarkde yararlı olmak zorundadır"⁷².

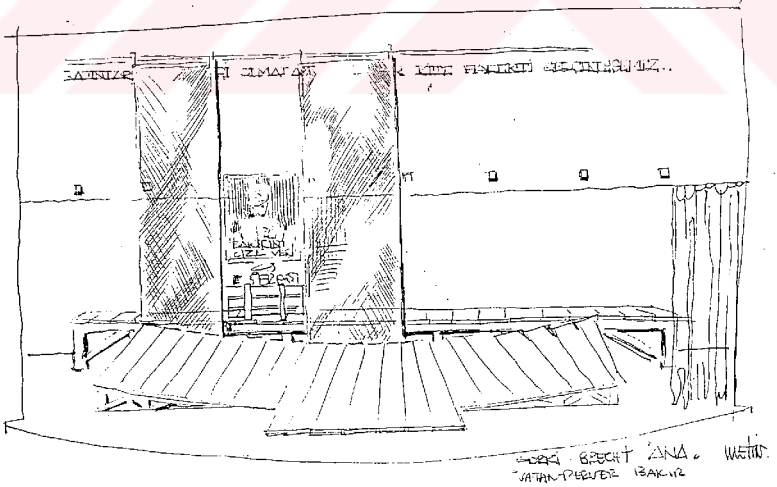
⁷² 12 Şubat 1990 tarihinde Metin Deniz ile yapılan görüşme.

1974'de, Ankara Sanat tiyatrosunda, Rutkay Aziz'in rejisiyle sahneye konan Ananın tasarımı Metin Deniz, bu düşüncelerle gerçekleştirdiğini anlatır. Gorki'nin aynı adlı romanından esinlenerek Brecht'in yazdığı bu oyun, işçi Pavel'in annesi Vlassova'nın sınıfsal bilinçlenme sürecini sergiler. Birinci Dünya Savaşı sırasında, oğlunu korumaya yönelik analık duygularıyla işçe eylemlerine katılmaya başlayan Vlassova, zamanla bilinçlenir ve işçi hareketindeki yerini alır. Teknik açıdan oyun, kısa sürelerle ve hızlı mekan değişimini gerektirmektedir.

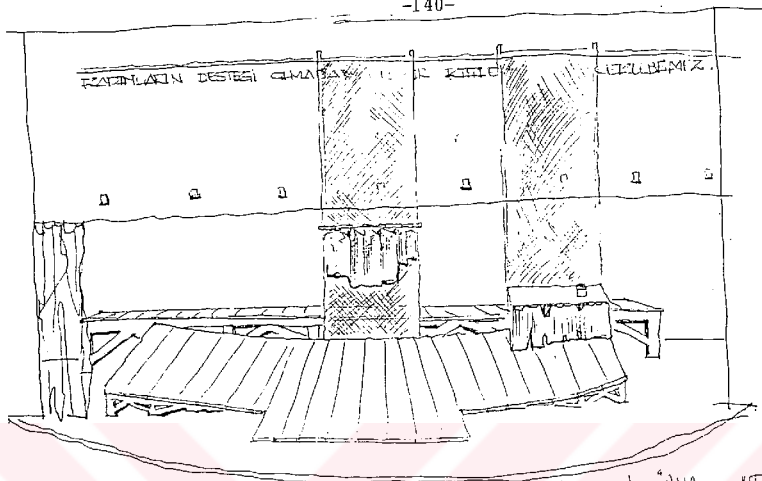
Metin Deniz'in Ankara Sanat Tiyatrosu sahnesi için hazırladığı tasarım temelde, sahne gerisinde iki oynar pano ve eğik bir platform üzerine kuruludur. Panolar düzensiz lekelerle nötr görüntü veren saydam bir doku dan oluşur. Her episode için gerekli olan dekor parçaları, bu panoların önüne yerleştirilir. Panolar gerektiğinde birleştirilir, gerektiğinde birbirinden ayrı olarak da kullanılabilir. Bir sahnede "Fabrika Girişi" olan panolar, bir başka sahnede ev duvarı, hatta tutukevini canlandırır. Panoların bu nötr özelliği, hızlı dekor değişimi sağlamak bakımından da oldukça kullanışlıdır. Sahne, panoların arkasında da devam eder. Panoların bunun dışında sağladığı bir olanak da, dekoratif özelliğiyle, yer yer masa, kanepeler gibi doğal dekor parçalarıyla bütünleşerek, oyundaki katı ve slogançı çizgileri eritmek olmuştur. Metin Deniz'in bu tasarımında, oyunun yapısında varolan ve kolaylıkla suistimal edilebilecek olan slogançı öğeleri vurgulamaktan kaçındığı dikkati çekmektedir. Sanatçının yukarıda aktardığı sözlerinde geçen oyuna ve seyirciye karşı takınılan tavır bu noktada ortaya çıkmaktadır.



Resim 86: Ana (1974)

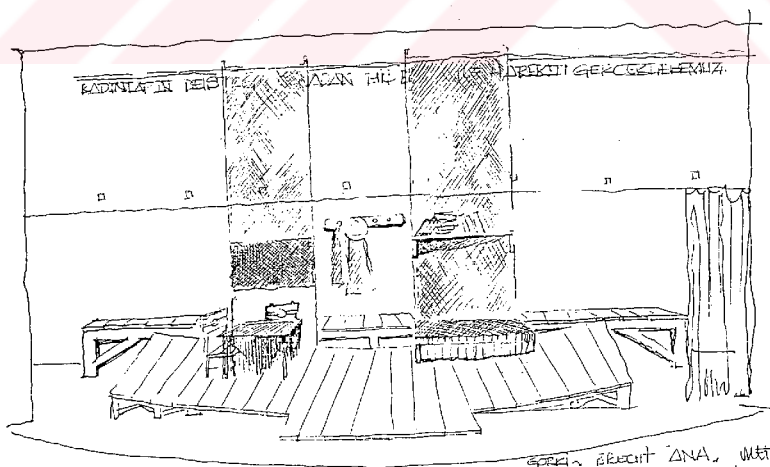


Resim 87: Ana - Eskiz (1974)



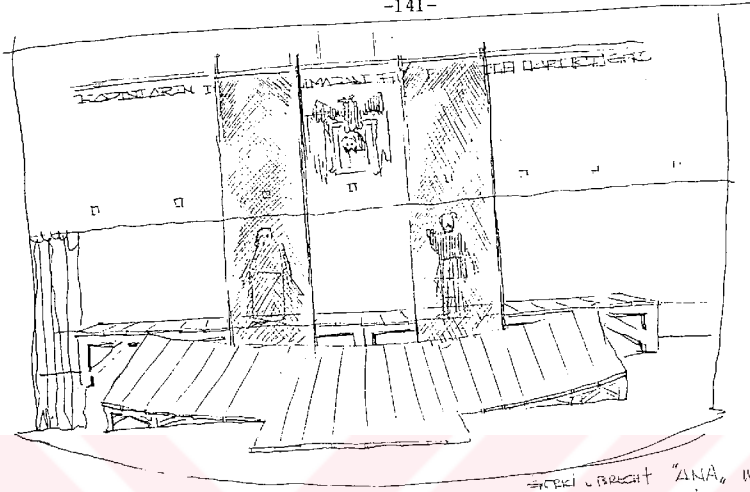
ERKIN BERTH ANA, METU.
"KAYIHLARIN DESTEĞİ GEMASAY"

Resim 88: Ana - Eskiz (1974)



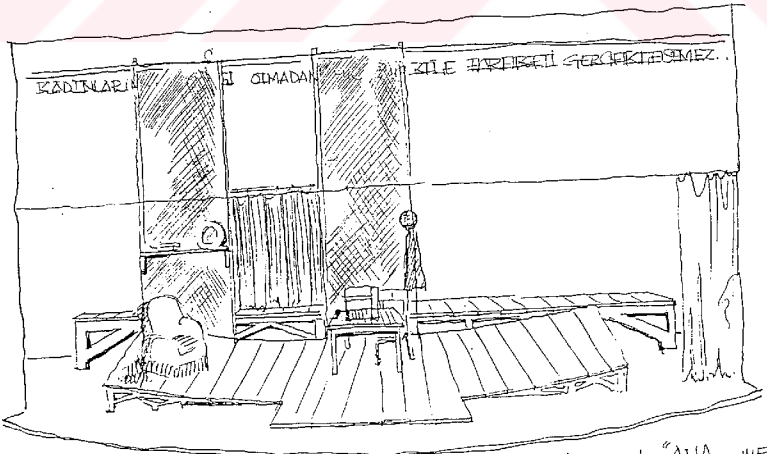
ERKIN BERTH ANA, METU.
"KADINLARIN DESTEĞİ GEMASAY"

Resim 89: Ana - Eskiz (1974)



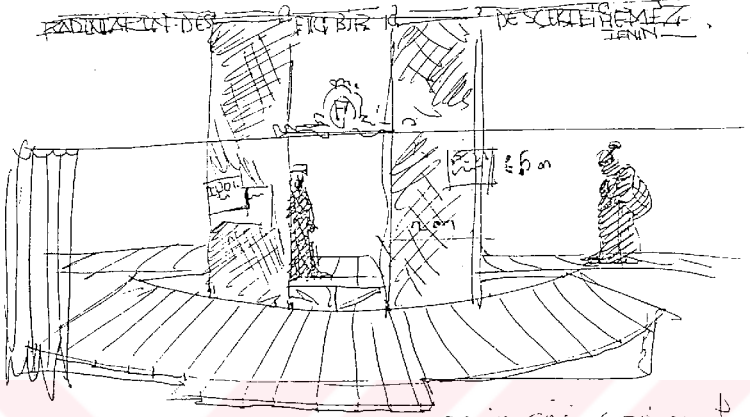
Resim 90: Ana - Eskiz (1974)

GÖRKE BRECHT "ANA" METİN:
TUTUKÇU



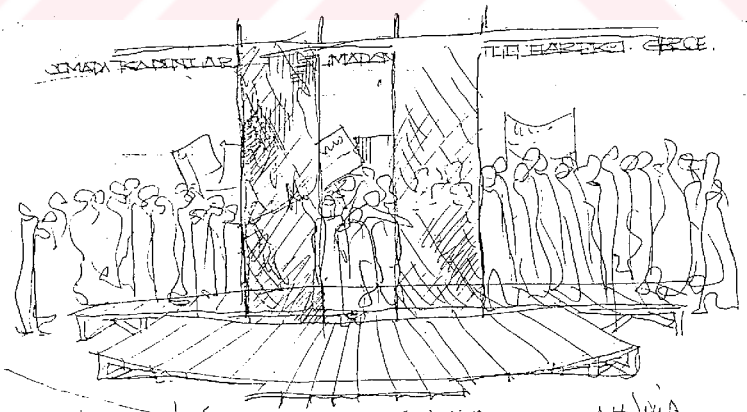
Resim 91: Ana - Eskiz (1974)

GÖRKE BRECHT "ANA" METİN:
PAVELİN EVI



Resim 92: Ana - Eskiz (1974)

FABRICA CIPRASI - GOREKI - BRECHT



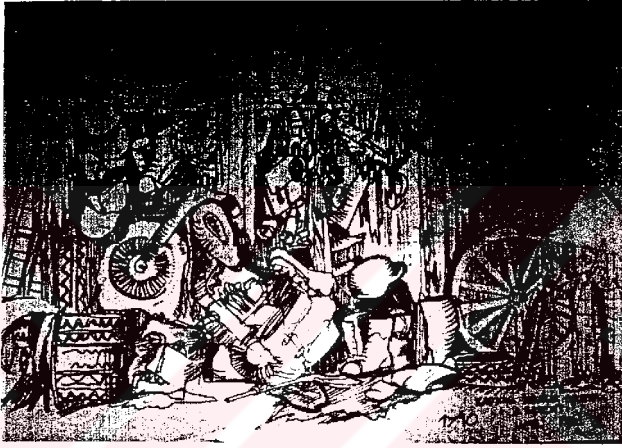
Resim 93: Ana - Eskiz (1974)

GOREKI - BRECHT - ANA, 1 MAYIS YARUVUSU

Metin Deniz'in en çok yankı uyandıran Brecht çalışmalarından biri, Paris'te, Théâtre de Liberté'de oynanan Kafkas Tebeşir Dairesi için hazırladığı tasarımdır (Yöneten : Mehmet Ulusoy; 1974). Brecht'in ABD'nde geçirdiği yıllarda yazdığı oyun, İkinci Dünya Savaşı sonrası Kafkasya'da geçer. Ön oyunda, iki köy halkı arasında bir vadinin kullanılması konusunda çıkan tartışma sergilenir. İki köyden biri, savaştan önce bu alanı bir otlak olarak kullanmıştır. Savaşın bitiminde de, yine koyunlarını burada otlatmak ister. Öteki köyün halkı ise, vadinin savaş sırasında zarar görmesi nedeniyle otlak olarak kullanılmayacağını, kendilerinin burada meyve - sebze yetiştireceklerini belirtir. Sonunda, vadiye ikinci köyün yerleşmesine karar verilir. Bunun üzerine köy ozanı, konuyla ilgili bir oyunun oynanacağını duyurur halka. Oyun bir Çin efsanesine dayanmaktadır. İki kadın bir çocuğun anneliği konusunda çatışmalar ve sonuca ulaşmak için bilge - yargıca başvururlar. Birge - yargıç tebeşirle bir daire çizer ve çocuk bu dairenin içine konur. İki kadın, çocuğu kendi taraflarına çekmeye çalışacaklardır . Sonunda çocuk, onu doğuran kadına değil, bakıp büyüten kadına gider ve ane olarak onu seçer.

Metin Deniz'in bu oyun için hazırladığı tasarımın ana parçası 22X24m büyüklüğünde, 2 cm. kalınlığında bir bezdir. İki arabayla sahneye getirilen bu bez, oyun boyunca, dağ, tepe, bayır, su, halkın giysisi vb. olarak kullanılmıştır. Bez dekor, fantezise yönelik çalışmanın bir ürünüdür ve düşünce, oyunun dramaturgi çalışması sırasında ortaya çıkmıştır : "Oyunu köylüler oynayacaktır ve dönem büyük bir savaş sonrasıdır. İki köy halkı, bir toprak parçası için çatışacak kadar yoksul düşmüşlerdir ve bu koşullarda oyunu oynamak için ellerindeki malzemenin pek bol olmadığı söylenebilir. At arabalarıyla kilometrelerce uzaktan gelmişlerdir vadiye. Ellerinde bulunan malzeme, olsa olsa, üstlerine örtünmek için getirdikleri örtüler, kalın kuşmaş parçaları olabilir"⁷³. Sahnede kullanılan ana dekor parçası işte bu düşünceyle ortaya çıkarılmıştır. Oyuncular ön oyunda, bez parçalarını dike -

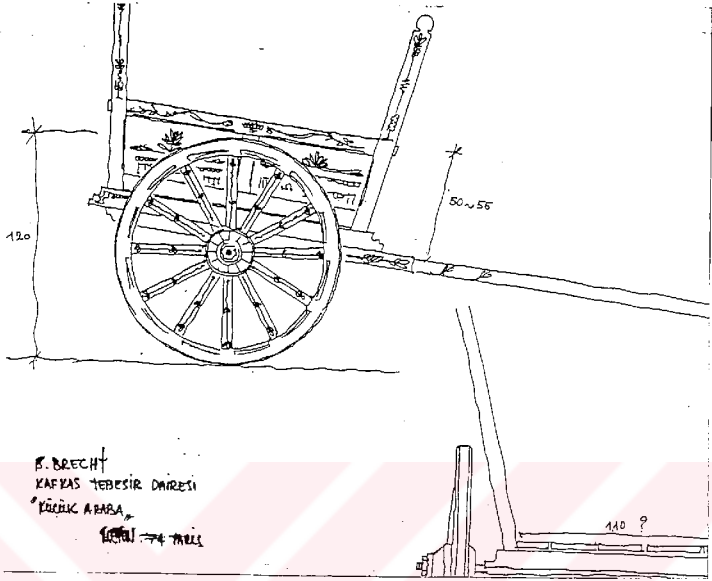
rek birleřtirirler. Oyun sırasında, egemen güçlerle halkın sınıfsal farkları giysilerle vurgulanmıştır. Kuzgun Acar'ın araba lastikleri ve Tunus'dan getirtilen kaplumbaęa kabuklarıyla hazırladığı giysilerle masklar, egemen güçlerin giysileri olmuştur. Halk ise, büyük bez dekordan kopardığı parçaları giysi yapar kendine.



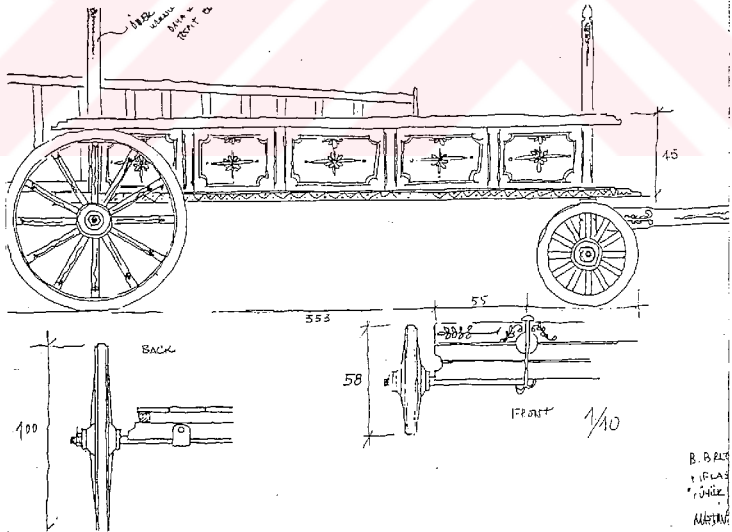
Resim 94: Kafkas Tebeřir Dairesi - Eskiz (1974)



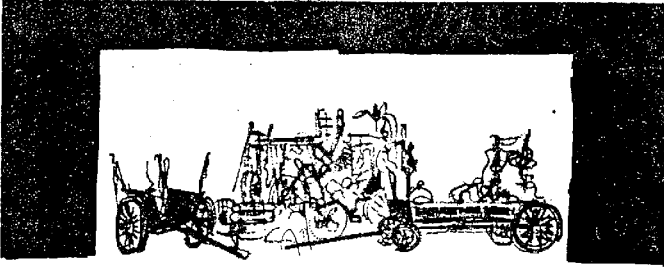
Resim 95: Kafkas Tebeřir Dairesi (1974)



Resim 96: Kafkas Tebeşir Dairesi - Eskiz (1974)



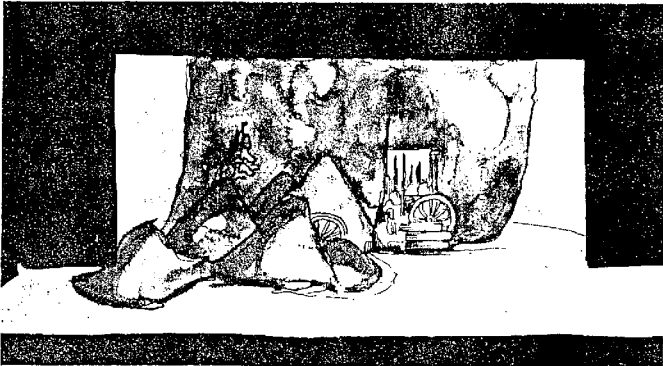
Resim 97: Kafkas Tebeşir Dairesi - Eskiz (1974)



Resim 98: Kafkas Tebeşir Dairesi - Eskiz (1974)



Resim 99: Kafkas Tebeşir Dairesi - Eskiz (1974)



Resim 100: Kafkas Tebeşir Dairesi - Eskiz (1974)



Resim 101: Kafkas Tebeşir Dairesi (1974)



Resim 102: Kafkas Tebeşir Dairesi (1974)



Resim 103: Kafkas Tebeşir Dairesi (1974)



Resim 104: Kafkas Tebeşir Dairesi (1974)



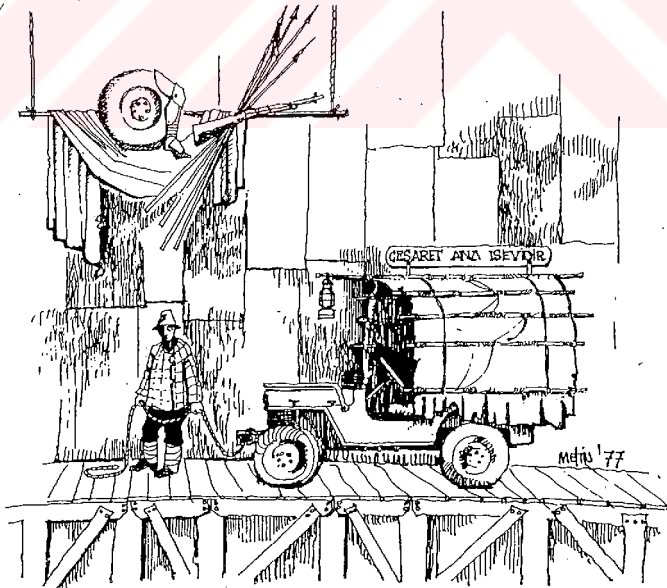
Resim 105: Kafkas Tebeşir Dairesi (1974)

Tepebaşı Deneme Sahnesinde oynanan, Brecht'in Cesaret Ana ve Çocukları için yaptığı çevre düzeni de, Metin Deniz'in tasarım konusundaki görüşlerini yansıtan önemli çalışmaları arasında yer alır. Oyun, seyircinin döner koltuklarla ortada oturduğu, sahnenin ise, seyirciyi çevrelediği bir mekanda oynanmıştır. "Çevresel Sahne" uygulamasının Türkiye'deki ilk örneklerinden biri olan bu çalışma, 1977'de gerçekleştirilmiş ve oyunu Beklan Algan yönetmiştir.

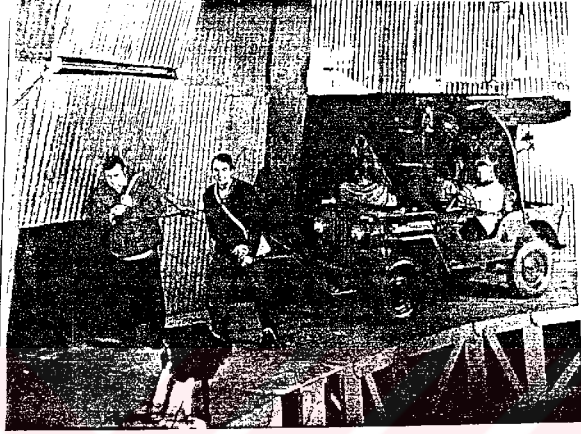
Cesaret Ana ve Çocuklarının konusu ünlü 'Otuz Yıl Savaşları'nda geçmektedir. Mekan Avrupa'nın çeşitli yerlerindeki savaş alanlarıdır. Cesaret Ana adıyla bilinen Anna Fierling'arabasıyla oradan oraya dolaşan, askerlere postaldan içkiye, akla gelen herşeyi satarak kendisinin ve üç çocuğunun geçimini sağlayan bir gezgin satıcıdır. Bir bakıma savaş, onun geçim kaynağı olduğundan, üç çocuğunu elinden almasına rağmen savaşın bitmesini hiç istemez. Tepebaşı Deneme Sahnesinde gerçekleştirilen yorum, oyunu İkinci Dünya Savaşı dönemine aktarmış ve mekan düzeni de buna göre hazırlanmıştır. Cesaret Ana'nın arabası bir jeep'tir ve sahne bir baştan bir başa kışlayı andıran oluklu saçlarla çevrilmiştir. Oyun büyük ölçüde Cesaret Ana ve jeep'i çevresinde geliştiğinden en önemli figürlerden biri jeep'tir. Metin Deniz'in "yorum"a ilişkin görüşleri, işte bu figürün sahne üzerinde kullanım konusunda somutlaşır. Oyunun çevresel sahnede oynanması, jeep figürünün kullanılmasında bir takım teknik sorunların çözümünü de kolaylaştırmıştır. Çevresel sahnede jeep'in bir yerden bir başka yere gidişini sahneye yansıtmak kolayca çözümlenebilmiştir. Bu bakımdan çevresel sahne düzeni, Cesaret Ana ve Çocuklarının sahnelenişinde, izleyicinin aksiyonu rahatça izleyebileceği bir ortam yaratmak ve teknik sorunları çözmek bakımından anlamlı bir yaklaşım olmuştur.



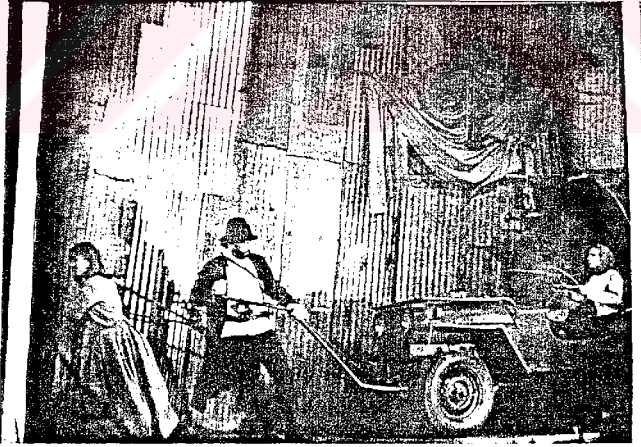
MEHMET
"CESARET ANA
İLK ETÜDLER."



Resim 106: Cesaret Ana ve Çocukları - Eskizler (1977)



Resim 107: Cesaret Ana ve Çocukları (1974)

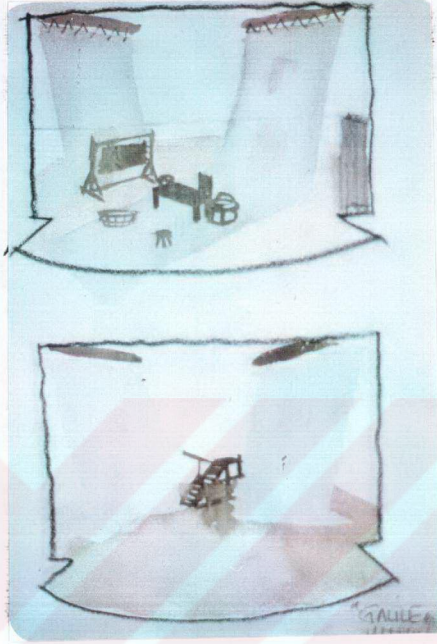


Resim 108: Cesaret Ana ve Çocukları (1974)

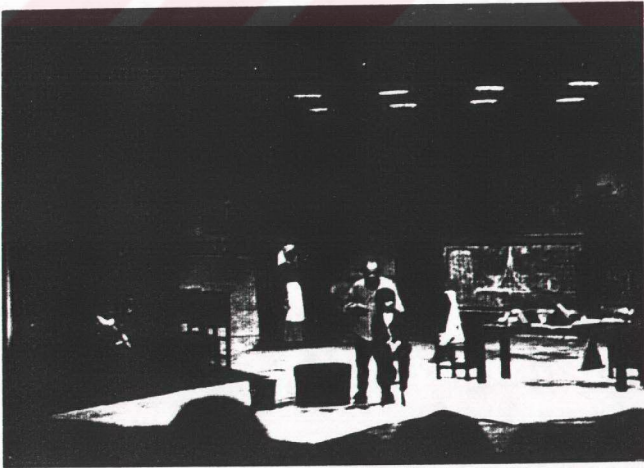
Dekorun oyunla ilgili bir illüzyon yaratmak değil, "doğrudan doğruya oyuna yorum getirmek olduğunu, oyun yorumunu etkinleştirme, pekiştirme, o luşturma işlevini yüklediğini"⁷⁴ savunan Metin Deniz, bir oyunun sahne - lenmesinde "yorum un bütünlüğü" düşüncesinden yola çıkarak yönetmenlik ça lışmaları da yapmıştır. Bu yöndeki en tartışmalı deneyimi, tasarımı da hazırladığı, 1975-76 gösteri mevsiminde, İstanbul Şehir Tiyatrosunda oyna nan, Brecht'in Galile'nin Yaşamı adlı oyunudur.

Brecht'in, Shakespeare'in tarihsel oyunlarını örnek alarak yazdığı Galile'nin çıkış noktası, Hitler'in baskıcı rejimi döneminde, bilim adam- larının sorumluluğu ve konumu olmuştur. Galile, yeni birşeyler bulma tut- kusu olan, aynı zamanda çapkın ve boğazına düşkün bir adamdır. Bilgi mera- kının dışında bir kahraman değil, düpedüz bir insandır. Brecht, bilim ça- ğının başlangıcını, böyle diyalektik çelişkileri olan bir insanla irdele- miştir.

Galile'nin bu "sıradan insan" konumu, oyun için hazırladığı tasarım- da Metin Deniz'in çıkış noktası olmuştur. Hazırlanan mekanların hiçbirin- de dramatik vurguyu zorlayan, ya da abartan bir tutum yoktur. Tasarım, se- yirciye, oyunun geçtiği yer ve dönemi (Onyedinci yüzyıl başları, İtalya) sezdiren, ama aynı zamanda tiyatrodaki olduğunu unutturmayan, yani illüzyo- na başvurmayan yalın bir yapı gösterir. Bu, tasarımın dramatik yapıya kar- şı "tavrı" olarak ortaya çıkar. Sahneye giriş olarak kullanılan kapıların bulunduğu taş duvarlar bu açıdan oldukça ölçülüdür. Duvarlar, dönemin mi- marisini anımsatır ama, öte yandan sahneyi sarmaz ve yer yer fon perdele- riyle kesilir. İşte bu kesintiler, mimari bir görkemın sahneyi çepeçevre sarmasıyla doğacak illüzyonu engellemiştir. Metin Deniz'in, illüzyon etki- sini kesen bir başka yaklaşımı da, sahnede yeralan dekor parçalarında ol- dukça ekonomik davranmış olmasıdır.



Resim 109: Galile'nin Yaşamı - Eskiz (1975)



Resim 110: Galile'nin Yaşamı (1975)



Resim 111: Galile'nin Yaşamı (1975)



Resim 112: Galile'nin Yaşamı (1975)

Metin Deniz'in Fransa'da yaptığı bir başka çalışma, Binboğalar Efsanesi, dekorun ana ögesi bakımından Kafkas Tebeşir Dairesi ile benzerlikler taşır. Yaşar Kemal'in romanından, Fransa'daki Chène Noir Tiyatrosunun yönetmeni Gerard Gelas'nın oyunlaştırdığı Binboğalar Efsanesi, 1984 - A - Avignon Festivali çerçevesinde Chène Noir Tiyatrosunca oynanmıştır. Avignon'da, Ortaçağ'dan kalma bir kilisede sergilenen oyun, Çukurova yöresindeki göçerlerin sorunlarını konu alır. Ana tema, yörüklerin yerleşecek otlak ve yer bulamamaları, sürekli yer değiştirmek zorunda bırakılmalarıdır.

Güney Anadolu yörüklerinin yaşamını işleyen bu yöresel nitelikli oyunun Avignon'da oynanmasında, sahne tasarımı açısından karşılaşılabilecek birbirine bağlı iki temel sorun vardır : 1. Oyunun yer ve mekan özelliği bakımından otantik renklerin taşınması; 2. Bu otantik renklerin tümüyle yabancılaşmış olan bir seyirci önünde oynanması'. Yörüklerin, kıl çadırlarıyla, otantik şekillerle süslü giysileriyle sahneye getirilmesi durumunda, Fransız seyircisi için folklorik, hatta turistik bir etki yaratacağı açıktır. Bunun sonucu olarak da ilginin dramatik anlatımdan kayması kaçınılmazdır. Öte yandan kıl çadırların sürekli olarak sahnede kurulup kaldırılması da, teknik açıdan oldukça güçtür.

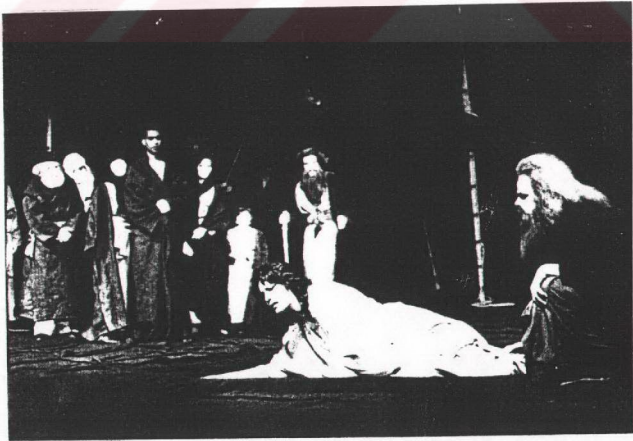
Metin Deniz bu sorunları çözebilmek için, Kafkas Tebeşir Dairesinde uyguladığı büyük bez dekora başvurmuştur. Sanatçı bu kez, 2400 m² büyüklüğünde bir bezden ve onsekiz sıırıktan yararlanmıştır. İplerle kurulan bir mekanizma, bezin sıırıklar üzerinde yükselip alçalmasını sağlar. Çuvaldan yapılan bu bez dekorun, yörüklerin kıl çadırlarına benzeyen bir yönü rengidir. Ayrıca, oyuncuların üstgiysi olarak kullandıkları bir tür cüppe de aynı renktedir. Böylelikle, oyuncuların sahneden çekilmeden, hareketsiz durarak görüntüden yokolması (!) sağlanmıştır.



Resim 113: Binboğalar Efsanesi - Eskiz



Resim 114: Binboğalar Efsanesi (1984)



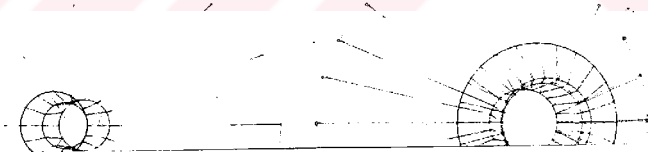
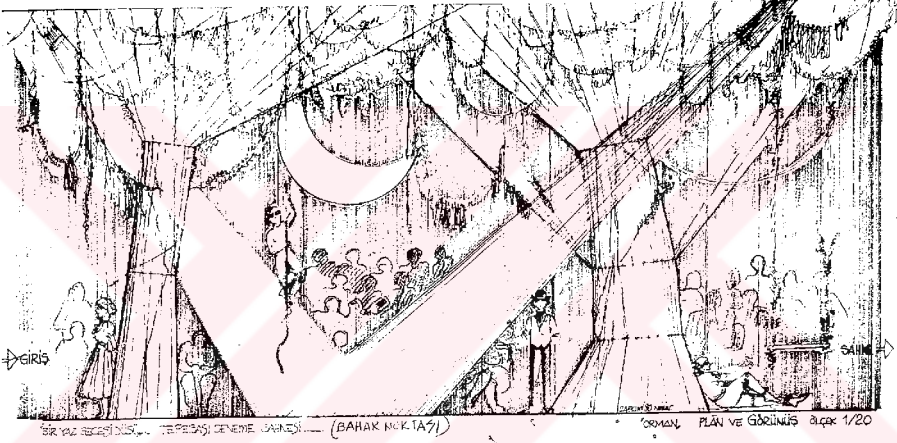
Resim 115: Binboğalar Efsanesi (1984)

Değişik yorum denemelerine yönelik çalışmaların gerçekleştirildiği Tepebaşı Deneme Sahnesi, Shakespeare'in Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası adlı oyununun ilginç bir yorumuna da sahne olmuştur. Can Yücel'in çevirisinde Bahar Noktası adını alan, Shakespeare'in bu ünlü komedyasını Başar Sabuncu sahneye koymuş, sahne tasarımı Metin Deniz hazırlamıştır (1980-81 gösteri mevsimi). Bahar Noktası, Shakespeare'in romantik kalıplardan yararlanarak aşkı ve cinselliği irdedelediği bir oyundur. Oyun herşeyin karşılığının olduğu bir düş dünyasında geçer. Gerçekle düş, doğruyla yanlış, gülünç olanla trajik olan içiçe ve uyum içinde sunulur.

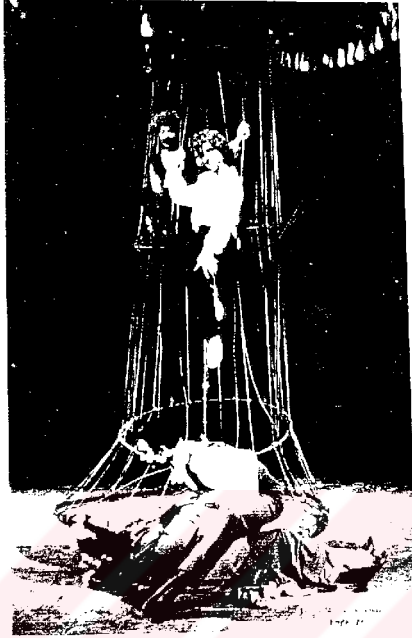
Atina Dükü Teseus'la, Amazon Kraliçesi Hipolita evlenmek üzeredir. Bu arada, Ege'nin kızı Hermia da İskender adında soylu bir delikanlıya aşık-tır, İskender de ona. Ama Ege, kızını Dimitri adında bir başka soylu gençle evlendirmek ister. Ama Dimitri'nin Helena adında bir başka sevgilisi vardır. Hermia ile İskender önlerine sürülen yasalarla başa çıkamayınca, evlenebilmek için Atina yakınlarında bir ormana kaçarlar. Dimitri onların arkasından ormana gelir. Burada, Dükün evlenme töreni için hazırlıklar yapılmaktadır. Atinalı zenaatkarlar, tören için bir oyun hazırlamaktadırlar. Cinlerin, perilerin egemen olduğu bu gizlerle dolu zamanda geçen olaylardan sonra, oyun çok geçmeden tatlıya bağlanır ve dengi dengine bir eşleşmeyle biter. Düğün günü, zenaatkarlar "Piramus ile Tisbe" oyununu oynarlar.

Metin Deniz'in Bahar Noktası için hazırladığı tasarım, oyundaki düşsel ve masalsi anlatımdan esinlenerek hazırlanmıştır. Seyircinin inceleme gücüne yönelik öğelerin yanısıra, yer yer, abartmalı ve gerçeküstü yaklaşımlara da raslanır. Oyunda, cinlerin, perilerin uğrağı olan orman, sahne de iki ağaçla singelenmiştir. Metin Deniz bu ağaçları, tavanla taban arasında sık aralarla gerilmiş iplerle canlandırmış ve ağaçları bir düğün evi gibi kağıt süslerle bezemiştir. Sağlanan görüntü oyunun ağırlıklı olarak geçtiği orman sahnesinin coşkusunu yansıtır. Öte yandan, hilal biçim-

mindeki ay, yine iplerle sarkıtılan ve oyuncuların bir aşk beşiği gibi kullandıkları bir dekor parçasıdır. Eskizinde görülen salıncak da, seyirciye hareketli, canlı, düşsel görüntüler yansıtır. Bu özellikleriyle Metin Deniz'in tasarımı, Shakespeare'in oyununun yapısıyla bütünlük oluşturan bir yorumdur.



Resim 116: Bahar Noktası - Eskiz (1980)



Resim 117: Bahar Noktası (1980)



Resim 118: Bahar Noktası (1980)

S O N U Ç

Sahne tasarımının yirminci yüzyıldaki gelişiminde, farklı estetik yaklaşımlardan kaynaklanan akımlar ortaya çıkmıştır. Ancak, genelde görülen şudur ki, geliştirilen her yeni akım, her yeni yaklaşım, öncekilerin yadsınmasına yol açmamıştır. Günümüz sahne tasarımındaki estetik ve teknik yaklaşımların çeşitliliği bunu göstermektedir. Uygulanan yenilikler, tasarım düşüncesinin gerçekleşmesinde, sanatçının yaratım sürecine ivme kazandıran farklı seçenekler olarak yerleşmektedir. Pesetti'nin dediği gibi, modern bir sahne kurmak, sahneyi, göz için yeni olan şeylerle donatmak değil oyunun bünyesindeki araçlarla ortaya çıkarmaktır (bk. s:23). Bir başka deyişle, sahne tasarımındaki gelişmelerin, temelde tiyatroya kazandırdığı, bir "mekan değerlendirme" düşüncesidir: Sahne, oyunun geçtiği yer ve zaman gözönüne alınarak, yaratım sürecine başvurmadan, mantıksal, ya da "güzel" biçimde dōşenecek bir mekan değildir. Sahne tasarımı bu boyutuyla düşünülduğünde, giriş bölümünde sözü edilen altyapı sorunları, mekan değerlendirme düşüncesini ve bu düşünce çerçevesinde yaratım olgusunu yok eden etkenler değil, seçenekleri azaltan etkenler olarak görülebilir.

Türkiye'deki sahne tasarımının tarihsel gelişimine baktığımızda, Avrupa'daki gelişimin belli bir bölümüne benzeyen bir sürecin yaşandığını görürüz. 1940'lı yıllardan başlayarak incelediğimiz ilk dönemde, Avrupa'nın ondokuzuncu yüzyıl sonlarında yaşadığı "resimsel etki"nin, dolayısıyla boyama pano-dekorların kullanıldığı bir yaklaşım egemen olmuştur. Hatta bu yaklaşım içinde belli kalıplaşmalara gidildiği de gözlenmektedir. Sözgelimi, dış mekânlarda, oyun alanının arkasında yer alan ilk binanın üç boyutlu olarak sahneye uygulanması, ama bunun ardındaki derinliğin, giderek uzaklaşan binaların yer aldığı resim panolarıyla verilmesi, oldukça yaygınlaşmıştır. Bunun gibi, oyunların yapısı bakımından da geliştirilmiş belli kalıplara raslanır. Sözgelimi, geleneksel Türk tiyatrosundan esinlenerek

yazılmış güldürülerde, mekanlar çoğunlukla göstermecî bir yaklaşımla ele alınmıştır. Örneğin, Musahipzade Celal'in oyunları için hazırlanan tasarımlarda, dış mekanlar için çoğunlukla panolardan yararlanılmıştır. Bu tür tasarımlarda dikkati çeken bir ortak özellik, dekorun sahneyi bir bütün olarak ele almaktan çok, sahnenin arka sınırlarını çizen ve mekanı betimleyen bir işleve yönelik olarak düşünülmesidir. Bu 'betimleyici' yaklaşımın ve 'resimsel' etkinin yabancı oyunlara da uygulandığı görülmektedir. Commedia dell'Arte tekniğinden esinlenen Goldoni'nin oyunlarında (geleneksel ortaoyunuyla benzerliği gözönüne alınarak) da bu tür bir yanılmalara sık sık başvurulmuştur. Ama bunun yanısıra, Molière komedyalari için hazırlanan tasarımlarda da resimsel etki ve betimleyici yaklaşım dikkati çeker.

Bu tasarım yaklaşımının estetik geçerliğini doğru ya da yanlış diye nitелеmek elbette ki sözkonusu değildir. Burada vurgulanmak istenen, sözünü ettiğimiz tasarım anlayışının, Türk tiyatrosunun belli bir döneminde, bir kalıplaşmaya yolaçtığı ve bu açıdan yaşanan sürecin, Batı tiyatrosunda ondokuzuncu yüzyıl sonlarındaki konumuyla benzeştiğidir. Öte yandan bu saptama, çağımızda sahne tasarımının vazgeçilmez bir parçası olan "yaratıcı süreç" kavramının ve bunun sonucu olarak ortaya çıkan "mekan yorumu" olgusunun, sözünü ettiğimiz evrede, Türk tiyatrosunda henüz yaşama geçmediğini ortaya koyar. Bu karşılaştırmada iki yaklaşım biçimi arasındaki temel fark, aslında, "betimleme" ve "yorum" kavramları arasındaki farkın bir yansımasıdır.

Türk sahne tasarımında birinci kuşak sanatçıların yer aldığı bu ilk evre 1960 yöresi kapanmış ve bu yıllarda, tasarım düşüncesinde belli değişimler ortaya çıkmaya başlamıştır. 1960'lı yıllarda gelişen yenilikler, daha çok 'stilize' tasarım çalışmalarının giderek çoğalması olarak betimlenebilir. Ancak burada, "yenilik" ile "stilize tasarım" kavramlarını özdeş tutmak yanlış olur. Yukarıda da değindiğimiz gibi, tasarım yaklaşımı -

mında çağdaş anlayış, görsel olarak modern bir yapı ortaya koymak değil, oyunun özünden yola çıkarak görsel yapıyı oluşturmak ve böylece oyunun yorumuna katılmaktır. Kuşkusuz bu noktada, tasarım kavramının yenilenmesi açısından, "yaratıcı sürecin" sahne tasarımında bir etkinlik kazanması açısından stilize yaklaşımların önemli bir etkisi olmuştur. Ancak, görsel yapı olarak gerçekçi ya da doğalına uygun diye nitelendirebileceğimiz çalışmalarda da oyun yorumuna katılma kaygısı daha çok 1960'lı yıllarda ortaya çıkmıştır. Öte yandan bu yeni sürecin başlangıcı, eski "betimleyici" anlayışın tük ikinci kuşak sanatçılarınca yadsınması sonucunu yaratmamıştır. Bu anlayışın örneklerine zaman zaman günümüzde de raslanmaktadır. Ancak, eski anlayışı sürdüren tasarımcılarla yeni anlayışı benimseyen tasarımcıları karşılaştırmaya, tümten yeni bir araştırmayı gerektirdiğinden, bir üslup araştırmasına girmedik ve sözkonusu örnekleri de ele almadık.

Son yıllarda, Türk tiyatrosunda denemeye eğilim arttığıında, tasarım alanında, Batı tiyatrosunda gelişen soyut, simgeci, parça dekor, sezgisel dekor gibi belli başlı çağdaş yaklaşımların örneklerine 1960'lı yıllarda başlayan ikinci dönemin Türk sahne tasarımında da raslanmaktadır. Bunun yanı sıra, Çek ve Polonya tiyatrosunda geliştirilen "aksiyon tasarımı", son dönemde, Türkiye'de de uygulanmıştır. 1991 yılında, DEÜ Güzel Sanatlar Fakültesinde, Prof.Dr. Özdemir Nutku'nun, Çehov'un oyunlarından yaptığı ve Kül Altındaki Kor adıyla sahneye koyduğu derlemede, Nutku'nun denetiminde bir grup sahne tasarımı öğrencisi, bu türden ilk denemelerden birini gerçekleştirmiştir.

Bu çalışmada kulis perdeleri ve frizleri kaldırılmış, sahnenin gizli yerleri seyircinin gözleri önüne serilmiştir: kaloriferler, havalandırma boruları, hoparlörler, vantilatörler, ışıldaklar, kablolar, vb... Sahne girişindeki kapıya da işlerlik kazandırılmıştır. Kapkara, loş bir sahneye birdenbire açılan ve açıldığı anda göz kamaştıran bir ışığın sahneye akma-

sı, umut ve özgürlüğün kapısı etkisini yaratmıştır. Tasarımın ana ögesi, sahne gerisinde ve sağında yer alan dev raflardır. Bu raflarda mankenler, giysiler, sahne eşyaları, aksesuarlar ve bunların arasında birer nesne gibi hareketsiz duran oyuncular vardır. Bu oyuncular, yaşlı aktör S^vetlovidov'un anıları içindeki kişilere sıra gelince canlanan ve sonra yine tozlu raflarda yerini alan insanlardır. Bu çalışmada sahne tasarımının hareketleri yalınlığa götürülerek, tiyatronun özellikleriyle uyum sağlamasına çalışılmıştır (bk. EK I).

Sonuç olarak, görüldüğü gibi, günümüzde Türk sahne tasarımı, başlangıç evresinde yaşadığı, Batıdaki örnekleri aynen taklit eden ve 'betimleyici' tasarım anlayışını sürdüren, statik ve bunun sonucu olarak genelde kimliği gelişmemiş bir yapı göstermemektedir. Son otuz yılda, değişimi sergileyen yapıtlar verilmiştir. Ancak bu alandaki değişim, kavramsal boyutta, tiyatrodaki bütüncül görsel etkiyi yaratan öteki etkenlerin de, yani yazar, yönetmen ve oyuncunun da bu değişimi benimsemesiyle gerçekleşebilir. Daha genel anlamda değişim, tiyatronun genelindeki gelişimle doğru orantılıdır.

K A Y N A K Ç A

I. KİTAPLAR

a) Sahne Tasarımı Kitapları

- AKSEL, Prof. Erdoğan (Derleyen): Tiyatro Tasarımının İç Yapısı Tasarımcının Ödevleri Basım yeri ve yılı gösterilmemiş
- ARONSON, Arnold : The History and Theory of Environmental Scenography UMI Research Press, Michigan, 1981
- ARONSON, Arnold : American Set Design, Theatre Communication Group, New York, 1985
- BECK, A. Roy : Stage Craft, National Textbook Company, Illinois, 1987
- BENTHAM, Frederick : The Art of Stage Lighting, Pitman House Ltd, London, 1980 (Third Edition)
- BRECHT, Bertold : Oyunculuk Sanatı ve Dekor (Çeviren: Kamuran Şipal), Say Kitap Pazarlama, İstanbul, 1982
- BURDICK, Elizabeth (yayınlayan): Contemporary Stage Design - USA; International Theatre Insitut of the United States Inc., Connecticut, 1974
- FEHER, Erwin : The Element of Scenography, Fotokopi ile Çoğaltma, Basım yeri gösterilmemiş , 1981
- GASSNER, John : Producing the Play, Holt, Rinehart & Winston, New York, 1953 (Revised Edition)
- IZENOUR, George : Theater and Technology, Mc Graw Hill, New York, 1986
- JOSEPH, Stephan : Act and Architect, Butle & Tanner Ltd, London, 1984
- LAVER, James : Drama = Its Costure & Décor, The Studio Publications, London, 1951
- LEACROFT, Helen-Richard : Theatre and Playhouse, Menthuen Inc., London 1985
- PARKER, Oren W. : Sceno-Graphic Techniques, Southern Illinois University Press, Illinois, 1987
- PARKER, Oren W. - SMITH, Harvey H. : Scene Design and Stage Lighting Holt, Rinehart & Winston Inc., New York, 1963
- ROWELL, Kenneth : Stage Design, Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1971

- ROSENTHAL, Jean - WARTENBAKER, Lael : The Magic of Light, Little Brown and Company, Boston, 1972
- SCHUBERT, Oscar : "Das Bühnenbild", Verlag Georg D.W., Callwey, München 1955
- WILLET, John : Caspar Neher - Brecht's Designer, Methuen London Ltd., London, 1986
- : Theatre Space/Der Raum des Theaters, International Federation for Theatre Research, 8th World Congress, Munich 1977

b) Genel Kitaplar

- AKSOY, Erdem : Mimarlıkta Tasarım İletim ve Denetim, Gün Matbaası, İstanbul, 1975
- AND, Metin : 50 Yılın Türk Tiyatrosu, İş Bankası Kültür Yayınları , No.124, İstanbul, 1974
- AYHAN, Yard.Doç.Dr. Sencer : Mimarlık Kavramları ve Tasarım Süreci , DEÜ Mühendislik, Mimarlık Fak. Yay.(MM/MİM-85 EY 087), İzmir, 1985
- BERGER, John : Görme Biçimleri (Çeviren: Yurdanur Salman-Margaret Quigley); Yankı Yayınları, İstanbul, Basım yılı gösterilmemiş
- BERK, Nurullah - ÖZSEZGİN, Kaya : Cumhuriyet Dönemi Türk Resmi, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları No.248, Ankara, 1983
- BROOK, Peter : Boş Alan (Çeviren: Ülker İnce), Afa Yayınları, İstanbul, 1990
- CHARLES, Jill (Edited by):Directory of Theatre Training Programs + Dorset Theatre & Colony House Inc., Dorset, 1987
- DENEL, Bilgi : "Tasarım Üzerine" Bir Deneme, Yükselen Matbaası, İstanbul, 1970
- DORUK, Prof.Dr. Teoman : Mimari Dizayn, İTÜ Yayını, İstanbul, 1979
- EVANS, Helen Marie : Man the Designer, The Macmillan Company, New York, 1971
- GÜNGÖR, Prof.Hulusi : Temel Tasar, Afa Matbaacılık, İstanbul, 1983
- KAGAN, Mossej : Güzellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat (Çeviren : Aziz Çalışlar, Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul, 1982

- NUTKU, Özdemir : Modern Tiyatro Akımları (19.Yüzyıl Tiyatrosu), Dost Yayınları, Ankara, 1963
- NUTKU, Özdemir : Darülbedayi'in Elli Yılı, AÜ Dil-Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları, 1969
- NUTKU, Özdemir : Tiyatro Yönetmeninin Çalışması, AÜ Dil-Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları, Ankara, 1974
- NUTKU, Özdemir : Dünya Tiyatrosu Tarihi (2 Cilt), Remzi Kitabevi Yayınları, İstanbul, 1985
- ŞENER, Sevda : Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, Adam Yayınları, İstanbul, 1982
- TANSUĞ, Sezer : Beş Gerçekçi Türk Ressamı, Gelişim Yayınları, İstanbul, Basım yılı gösterilmemiş
- VANTURI, Robert : Mimarlıkta Karmaşıklık ve Çelişki (Çeviren: Serap Merzi-Özaloğlu), Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, İstanbul, 1990
- VITRUVIUS : Mimarlık Üzerine On Kitap (Çeviren: Dr.Suna Güven), Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, İstanbul, 1990
- ZEVİ, Bruno : Mimari Görmeyi Öğrenmek (Çeviren: Prof. H. Demir Divanlıoğlu), Birsan Yayınevi, İstanbul, 1990

c) Başvurma Kitapları

- HARTNOLL, Phyllis (edited by) : The Oxford Companion to the Theatre, Oxford University Press, London, 1952
- KAYSI, Ömer (Hazırlayan) : Devlet Tiyatrolarında Oynanmış Oyunların Bibliyografyası (6 cilt), Devlet Tiyatroları İç Eğitim Dizisi No.A 35-40, 1987-88, Teksirle çoğaltma
- NUTKU, Prof.Dr. Özdemir : Gösterim Terimleri Sözlüğü, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara, 1983

II. MAKALELER

- ARONSON, Arnold : "Design and the Next Wave"Theatre Design & Technology, Spring 1986, s.6-11
- BATU, Selahattin : "Güzel Helena'yı Nasıl Yazdım?",Devlet Tiyatrosu Dergisi, 20 Ocak 1954, sayı:14, s.7
- BELLMAN, Dr. Willard: "The Technical Director in Educational Theatre",Theatre Design & Technology, Winter 1989, supp.
- COCKAYNE, David : "Documenting Design",Theatre Design & Technology, Spring 1989, s.22-28
- DENİZ, Metin : "Tiyatroda Teknoloji Kullanımı Bir Yorumdur",Gösteri Sanat Edebiyat Dergisi Eki, Şubat 1988, sayı: 87, s. 11-12
- ELSON, Charles : "Training the Stage Designer",Contemporary Stage Design, USA, International Theatre Institute of the United States Inc., Connecticut, 1974, s.48-52
- GORELIK, Mordecai : "Designing the Play", Producing the Play, Holt, Rinehart and Winston. New York, 1953, s.301-354
- HOWARD, Pamela : "The Creative Imagination of a Stage Designer in Modern Theatre",Theatre Design & Technology, Summer 1988,s.5-7
- MEHMET Şükrü : "Maya Hakkında", Darülbeydi, 1931, sayı:23, s.3-4
- NOWELL, Lucy Terry : "The Theatre Underclass", Theatre Design & Technology, Summer 1989, s.5-6,54-57
- NUTKU, Özdemir : "Bir Sahne Tasarımı Deneyi ve Yeni Bir Çekhov Düzenlemesi",24. Uluslararası Tiyatro Kongresi (Yayınlanmamış Bildiri), 1991
- OTTO, Teo : "Dekorcu Oyunu Sahneye Koyanla İşbirliği Yapmalıdır"(Çeviren: Seva Beşer), Türk Dili - Tiyatro Özel Sayısı, Türk Dil Kurumu Yayını, Ankara, 1974, s. 968-70
- RUSSEL, Douglas : "Adolph Appia's Influence on the Work of Lee Simonson", Theatre Design & Technology, Fall 1986, s.5-10
- ROJO, Jerry : "Çevresel Düzenleme" (Çeviren: S.Fırıncıoğlu),Tepebaşı Deneme Sahnesi Dergisi, 21 Eylül 1977, s.10-11
- SEVEN, Doç.Dr.Ayşın Candan : "Tiyatro Estetiği ve Mimarlık",Sanat ve Sanat Eğitimi, MSÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını 1987, sayı: 3, s.14-16

III. İNCELENEN OYUNLAR

- ANOUILH, Jean : Toreadorlar Valsi (Çeviren: Lütfi Ay), Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, 1965
- ANOUILH, Jean : Tarla Kuşu (Çeviren : Asude Zeybekoğlu) Çoğaltma
- BATU, Selahattin : Güzel Helena, Maarif Basımevi, Ankara, 1959
- BRECHT, Bertolt : Galile (Çeviren: Adalet Cimcoz), İzlem Yayınları, İstanbul, 1963
- BRECHT, Bertolt : Cesaret Ana ve Çocukları, (Çeviren: İsmet Sait Damgacı - Muammer Sencer), Sıralar Matbaası, 1967
- BRECHT, Bertolt : Kafkas Tebeşir Dairesi, (Çeviren: Can Yücel), İzlem Yayınları, 1980
- CAMUS, Albert : Caligula, (Çeviren: Bertan Onaran), Yankı Yayınları, İstanbul, 1969
- CELAL, Mısahipzade : İstanbul Efendisi, Kanaat Kitabevi, İstanbul, 1936
- CELAL, Mısahipzade : Pazartesi - Perşembe, Kanaat Kitabevi, İstanbul, 1936
- CELAL, Mısahipzade : Yedekçi, Kanaat Kitabevi, İstanbul, 1936
- CUMALI, Necati (Oyunlaştıran): Çalıkuşu, İnkılap ve Aka Kitabevleri, İstanbul, 1963
- CUMALI, Necati : Nalınlar, Tekin Yayınevi, İstanbul, 1983
- ÇEHOV, Anton : Üç Kızkardeş, (Çeviren: Hasan Ali Edip), Bilgi Yayınevi, Ankara, 1970
- GOLDONI, Carlo : İki Efendinin Uşağı (Çeviren: Nüzhet Haşim Sinanoğlu) Milli Eğitim Basımevi, Ankara, 1944
- GOLDONI, Carlo : Yalancı (Çeviren: Muhsin Ertuğrul), Cumhuriyet Matbaası, İstanbul, 1942
- GOLDONI, Carlo : Yelpaze Çoğaltma
- GOLDONI, Carlo : Yabanlar (Çeviren: Samim Sinanoğlu), Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, 1953
- GORKI, Maksim : Ana (Oyunlaştıran: Bertolt Brecht) Çoğaltma
- KEMAL, Yaşar : Binboğalar Efsanesi Çoğaltma
- MILLER, Arthur : Bedel (Çeviren: Nüvit Özdoğru), Sander yayınları, İstanbul, 1970
- MOLIERE, Jean Baptiste : tartuffe, (Çeviren: Cevdet Perin), Remzi Kitabevi, İstanbul, 1963

- MDLIERE, Jean Baptiste : Cimri(Çeviren: Sabahattin Eyübođlu), Remzi Kitabevi, İstanbul, 1974
- MONTHERLANT, Henry de : Ölü Kraliçe, (Çeviren: Mübeccel Bayramveli), Milli Eğitim basımevi, İstanbul, 1952
- PÜGET, André : Don Juan'a Oyun, (Çeviren: Yılmaz İnal) Çođaltma
- RACINE, Jean Batiste : Andromak(Çeviren: Munis Faik Ozansoy), Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, 1963
- SHAKESPEARE, William : Yanlışlıklar Komedyası (Çeviren : Avni Givda) Maarif Basımevi, Ankara, 1959
- SHAKESPEARE, William : Macbeth(Çeviren: Sabahattin Eyübođlu), Remzi Kitabevi, İstanbul, 1967
- SHAKESPEARE, William : Bahar Noktası (Çeviren: Can Yücel), Dost Kitabevi, Ankara, 1984
- SHAKESPEARE, William : Onikinci Gece (Çeviren: Özdemir Nutku),Remzi Kitabevi, İstanbul, 1988
- SYGNE, John : Babayiđit (Çeviren : Saffet Korkut), Maarif Matbaası, İstanbul, 1944
- TANER, Haldun : Dışardakiler, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1990
- TANER, Haldun : Fazilet Eczanesi Çođaltma
- TECER, Ahmet Kutsi : Köşebaşı, Kültür ve Yayım Kooperatifi, Ankara, 1947
- VEGA, Lope de : Çılgın Dünya Çođaltma
- WEINGARTEN, Romain : Yaz (Çeviren: Zahide Gökberk) Çođaltma

IV. İNCELENEN SÜRELİ YAYINLAR

a) Gazeteler

Akşam Gazetesi (1960 - 1969)

Cumhuriyet Gazetesi (1945 - 1985)

Ülus Gazetesi (1950 - 1959)

b) Dergiler

Devlet Tiyatrosu Dergisi (1945 - 1978)

Gösteri Dergisi (1982 - 1990)

Gülriiz Sururi - Engin Cezzar Topluluğu Aylık Dergisi (1965 - 1973)

Kent Oyuncuları Aylık Tiyatro Dergisi (1962 - 1968)

Milliyet Sanat Dergisi (1974 - 1990)

Oyun Aylık Tiyatro Dergisi (1963 - 1965)

Perde ve Sahne (1961 - 1968)

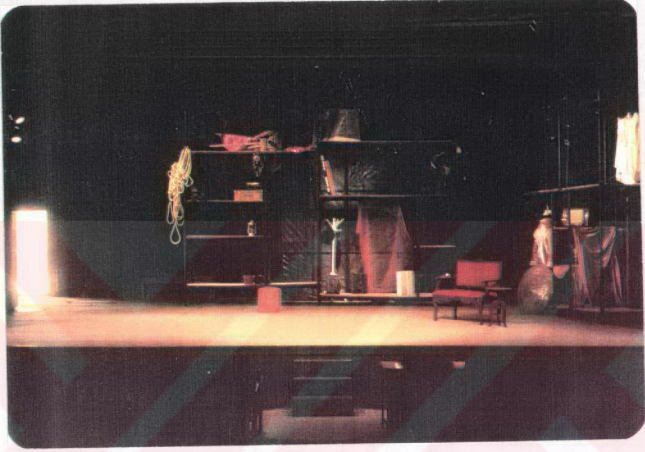
Şehir Tiyatrosu Dergisi (1982 - 1985)

Tiyatro (70 - 81) Aylık Dergi (1970 - 1981)

Türk Tiyatrosu Dergisi (1950 - 1981)

Varlık Aylık Kültür Dergisi (1950 - 1975)

EK I



Kül Altındaki Kor (1991)
(Aksiyon Tasarımı Örneđi)

Ö Z G E Ç M İ Ş

1958'de, Eskişehir'de doğdum. İlk ve orta öğrenimimi Ankara'da yaptım. 1975 - 76 öğrenim yılında Ankara Yükseliş Kolejinden mezun olduktan sonra, 1976 - 77 öğrenim yılında, Ege Üniversitesi Güzel sanatlar Fakültesi Tiyatro Bölümünün Sahne Tasarımı dalına öğrenci oldum. Öğrenciliğim sırasında, TRT İzmir Televizyonunda (1979) ve İstanbul'daki Şan Tiyatrosunda (1980) üçer ay staj yaptım. 1982 - 83 öğrenim yılı sonunda, Carl Orff'un Carmina Burana adlı sahne kantatı üzerine yaptığım dekor - kostüm çalışmasıyla bitirdim.

1984 - 86 arasında, Yüksek Lisans öğrenimi gördüm, Cumhuriyet Döneminde Türkiye'de Çalışan Yabancı Sahne Tasarımcıları başlıklı çalışmamla öğrenimimi tamamladım.

1988'dan bu yana, DEÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne ve Görüntü Sanatları Anabilim Dalında doktora öğrenimimi sürdürmekteyim.

1982'de İtalya'da ve 1987'de Almanya'da, burslu olarak, üçer ay konuyla ilgili araştırmalar yaptım.

Halen, DEÜ Güzel Sanatlar Fakültesi - Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümünde öğretim görevlisi olarak çalışmaktayım.