



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı

TİYATRODA ÇAĞDAŞ SAHNE TASARIMININ MİMARİ MEKAN KAPSAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Simge Vidinlisan

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2010

TİYATRODA ÇAĞDAŞ SAHNE TASARIMININ MİMARİ MEKAN
KAPSAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Simge Vidinlisan

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2010

KABUL VE ONAY

Simge Vidinlisan tarafından hazırlanan “Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımının Mimari Mekan Kapsamında Değerlendirilmesi” başlıklı bu çalışma, 10.06.2010 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Nazan Sönmez (Başkan)



Doç. Felin Yıldız (Danışman)



Doç. Hakan Ertek

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. İrfan Çakın

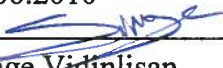
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- ☒ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

10.06.2010


Simge Vidinlisan

TEŞEKKÜR

Bu çalışma aracılığı ile, içmimarlık eğitimimde emeği geçen tüm hocalarıma, tüm eğitimim sürecinde gösterdikleri ilgi ve desteklerinden dolayı aileme ve tezin danışmanlığını üstlenen Sayın Doç. Pelin Yıldız’a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

VİDİNLİSAN, Simge. Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımının Mimari Mekan Kapsamında Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2010.

Tiyatro sahnesi tasarımı, tiyatro sanatının önemli bir parçasıdır. Tiyatroda sergilenen her oyunun bir öyküsü vardır ve bu öykü de bir hacimde geçer. Bu sebeple, oyunun geçtiği ‘mekan’, tiyatro sahnesi tasarımında da bütün unsurların bağımlı olduğu bir kavram olarak önem taşımaktadır.

Çalışmanın amacı tiyatro sahnesi tasarımının günümüz mimari tasarım koşullarında nasıl şekillendiğinin ve bu oluşumda mimari mekan kavramının ve mimari mekanı oluşturan elemanların ne kadar etkili olduğunun araştırılmasıdır.

Bu çalışmanın kapsamına mekansal nitelikleri öne çıkan tiyatro sahnesi tasarımları dahil edilmiştir. Buna göre, iç mimarlık disiplini içerisinde, mimari mekana etki eden doku, malzeme, mobilya, ışık, akustik ve kapanım gibi unsurların tiyatro sahnesi tasarımındaki etkisi ve bu etkinin sahnelenen oyuna uygun görsel atmosfer yaratma konusundaki yeri irdelenecektir. Ayrıca, söz konusu çalışmaya veri oluşturabilecek örnekler Dünya ve Türkiye ölçeğinde analiz edilecektir. Böylece elde edilen veriler ve yapılan analizler sonucunda mimari mekana etki eden unsurların tiyatro sahnesindeki yeri ve anlamı açığa çıkarılacaktır.

Çalışmada yazılı, görsel, elektronik ve işitsel kaynaklardan toplanan bilgiler derlenecek ve çalışmanın amacı doğrultusunda değerlendirilip yorumlanacaktır. Ulaşılan veriler, gerektiğinde görsel dokümanlar ile desteklenecektir.

Bu doğrultuda, mimari mekana etki eden elemanların bilinçli bir şekilde kullanılmasıyla tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımlarında daha iyi sonuçlar alınabileceği düşünülmektedir. Buna göre, sahne tasarımı sürecinde gerek işlevsel, gerekse estetik açıdan oyuna uygun mekansal çözümlerin geliştirilebilmesinde mimari mekan kavramının etkili olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro, Tiyatro Sahnesi Tasarımı, Mimari Mekan, Aydınlatma, Akustik, Tasarım Elemanları, Tasarım İlkeleri

ABSTRACT

VIDİNLİSAN, Simge. The Evaluation Of Theatre Stage Design In The Content Of Architectural Space, MA Thesis, Ankara, 2010.

Theatre stage design is an important piece of theatre art. Every play displayed in the theater has a story and this story takes place in a theatrical space. For this reason, ‘the place’ that the story takes place in, is an important concept in theatre stage design and every component of which is related

The purpose of this study is to research how theatre stage design is formed under the architectural design conditions and how much the architectural space and the elements that form it are effective in this formation.

The stage design projects of the theatre of which the spatial qualities come to the foreground are included in the content of this study. Accordingly, within the interior architecture discipline, the effects of the elements such as texture, material, furniture, light, acoustic and enclosure, which effect the architectural space, to the theatre stage design and the role of this effect to create an appropriate visual atmosphere for the play that is displayed are investigated. Besides, the samples which are suitable for the study are analyzed in the content of Turkish and World drama. In this way, the roles of the elements that effect the architectural space in the theatre stage are clarified according to the results of the evaluations and analysis.

In this study, the information gathered from written, visual, electronic and auditory sources are collected and evaluated in respect to the purpose of the study. The information that is reached is supported with visual instruments when needed.

In this way, better solutions can be obtained in stage design by consciously using the elements that effect the architectural space. Accordingly, it may be said that the architectural space is effective in stage design process not only for functional but also for esthetic aspects to improve spatial solutions that is appropriate for the play.

Key Words: Theatre, Theatre Stage Design, Architectural Space, Lighting, Acoustics, Design Elements, Design Principles

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

KABUL VE ONAY.....	i
BİLDİRİM.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xi

GİRİŞ.....	1
-------------------	----------

1- SAHNE KAVRAMINA GENEL BİR YAKLAŞIM VE TİYATRO SAHNESİNİN TARİHSEL GELİŞİM SÜRECİ.....	2
1.1- Sahne Kavramının Tanımı ve Tiyatroda Sahne Tasarımının Önemi.....	2
1.2- Tiyatronun ve Tiyatro Sahnesinin Tarihsel Oluşumu ve Gelişim Süreci.....	3
1.2.1- Tiyatronun Sahne Sanatı Olarak İlk Ortaya Çıkışı.....	3
1.2.2- Tiyatronun ve Tiyatro Sahnesinin 20. yüzyıl Öncesindeki Gelişim Süreci.....	4
1.2.2.1- Antik Çağda Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi.....	5
1.2.2.2- Ortaçağda Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi.....	10
1.2.2.3- Rönesans Döneminde Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi.....	12
1.2.2.3.1- Rönesans Döneminde İtalya’da Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi Tasarımı.....	13
1.2.2.3.2- Rönesans Döneminde İngiltere ve İspanya’da Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi Tasarımı.....	19
1.2.2.3.3- Rönesans Döneminde Fransa’da Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi Tasarımı.....	24
1.2.2.4- 18.yy ve 19.yy da Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi.....	27
1.2.3- Tiyatronun ve Tiyatro Sahnesinin 20.yüzyıl ve Sonrasındaki Gelişim Süreci....	43
1.2.3.1- Modern Tiyatronun Ortaya Çıkışı.....	43
1.2.3.2- Modern Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi.....	44
1.3- Tiyatro ve Tiyatro Sahnesinin Günümüzdeki Durumu ve Önemi.....	53

2- TİYATRODA ÇAĞDAŞ SAHNE TASARIMINA GENEL BİR YAKLAŞIM VE BU ALANDAKİ GELİŞMELER.....	58
2.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımı ve Tasarımcının Rolü.....	58
2.1.1-Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımı Anlayışının Gelişimi.....	58
2.1.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımı Sürecinde Tasarımcının Rolü.....	66
2.2- Çağdaş Tiyatro Binalarında Sahne Alanının Tanımlanması ve Sahne Biçimlenişleri.....	71
2.2.1- Tiyatro Binalarının Önemi ve Tiyatro Binalarında Sahne Alanının Tanımlanması.....	72
2.2.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Sahne ve Seyirci Etkileşimi.....	74
2.2.3- Tiyatroda Çağdaş Sahne Biçimlenişleri.....	76
2.2.3.1- Çerçeve Sahne (Proscenium Theatre) Biçimlenişi.....	76
2.2.3.2- Uç Sahne (End Sahne).....	82
2.2.3.3- Köşe Sahne.....	83
2.2.3.4- Çevreli (Yanal) Sahne.....	83
2.2.3.5- Thrust Sahne.....	84
2.2.3.6- Arena Sahne.....	86
2.2.3.7- Geçici Sahneler.....	87
2.2.3.8- Black Box Sahne Biçimlenişi (Esnek Sahne).....	88
2.3- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımındaki Gelişmeler	88
2.3.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Kullanılan Yeni Teknolojiler.....	89
2.3.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Mültimedya Kullanımı.....	91
 3- MİMARİ MEKAN KAVRAMINA GENEL BİR YAKLAŞIM VE MİMARİ MEKAN TİYATRO SAHNESİ ETKİLEŞİMİ.....	 96
3.1- Mekan Kavramının Tanımı ve Mimari Mekanın Nitelikleri.....	96
3.1.1- Mimari Mekanı Oluşturan Elemanlar.....	98
3.1.1.1- Mimari Mekanda Nokta.....	98
3.1.1.2- Mimari Mekanda Çizgi.....	99
3.1.1.3- Mimari Mekanda Düzlem.....	99
3.1.1.4- Mimari Mekanda Hacim.....	106
3.1.2- Mimari Mekanın Örgütlenmesi.....	108

3.2- Tiyatro Sahnesi ve Mimari Mekan Etkileşimi.....	111
3.2.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Sahne Oluşumuna Mimari Mekanın Etkisi.....	112
3.2.1.1- Çağdaş Tiyatro Sahnesini Oluşturan Elemanlar ve Sahne Kurulumuna Mimari Mekanın Etkisi.....	112
3.2.1.1.1- İki Boyutlu Sahne Elemanları.....	113
3.2.1.1.1.1- Sahne Perdeleri (Soft Scenery).....	114
3.2.1.1.1.2- Panolar.....	117
3.2.1.1.2- Üç Boyutlu Sahne Elemanları.....	121
3.2.1.1.2.1- Taşıyıcı Üç Boyutlu Sahne Elemanları.....	122
3.2.1.1.2.1.1- Yükseltilmiş Platformlar.....	122
3.2.1.1.2.1.2- Basamaklar ve Merdivenler.....	124
3.2.1.1.2.1.3- Kirişler.....	125
3.2.1.1.2.2- Taşıyıcı Olmayan Üç Boyutlu Sahne Elemanları.....	126
3.2.1.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Doku ve Malzeme Kullanımına Mimari Mekanın Etkisi.....	128
3.2.1.3- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Sahne Donatımı ve Mobilya Kullanımına Mimari Mekanın Etkisi.....	130
3.2.1.4- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Dekor Boyama ve Renk Kullanımına Mimari Mekanın Etkisi.....	134
3.2.1.5- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Dekor Değişimine Mimari Mekanın Etkisi.....	138
3.2.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımını Etkileyen İşlevsel Faktörler ve Mimari Mekanın Sahne Tasarımına İşlevsel Yönden Etkisi.....	143
3.2.2.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Aydınlatma ve Mimari Mekan İlişkisi.....	143
3.2.2.1.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Kullanılan Aydınlatma Yöntemlerine Mimari Mekanın Etkisi.....	146
3.2.2.1.1.1- Doğal Aydınlatma.....	146
3.2.2.1.1.2- Yapay Aydınlatma.....	146
3.2.2.1.1.2.1- Genel Aydınlatma.....	147
3.2.2.1.1.2.2- Özel Aydınlatma.....	148

3.2.2.1.1.2.3- Vurgulu Aydınlatma.....	149
3.2.2.1.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Aydınlatmanın Önemi ve İşlevi.....	150
3.2.2.1.3- Tiyatroda Çağdaş Sahne Biçimlenişlerine Göre Sahne Aydınlatması.....	155
3.2.2.1.3.1- Çerçeve Sahneli Tiyatrolarda Sahne Aydınlatması.....	155
3.2.2.1.3.2- Thrust Sahneli Tiyatrolarda Sahne Aydınlatması.....	162
3.2.2.1.3.3- Arena Sahneli Tiyatrolarda Sahne Aydınlatması.....	164
3.2.2.1.3.4- Esnek Sahneli (black box) Tiyatrolarda Sahne Aydınlatması.....	166
3.2.2.1.4- Dans Gösterilerinde Sahne Aydınlatması.....	166
3.2.2.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Akustik ve Mimari Mekan İlişkisi.....	167
3.2.2.2.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Sesin Fonksiyonu.....	173
3.2.2.2.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Kullanılan Ses Sistemleri.....	174
3.2.2.2.2.1- Ses Kayıt Sistemi.....	174
3.2.2.2.2.2- Ses Yükseltici Sistem.....	175
3.2.2.2.2.3- Ses Birleştirme Sistemi.....	176
3.2.3- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımını Etkileyen Estetik Faktörler ve Mimari Mekanın Sahne Tasarımına Estetik Yönden Etkisi.....	177
3.2.3.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Görsel Etki ve Tasarım İlkelerinin Önemi.....	177
3.2.3.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Algısal Değerler.....	190

4- TİYATRODA ÇAĞDAŞ SAHNE TASARIMININ MİMARİ MEKAN KAPSAMINDA ÖRNEKLER ÜZERİNDEN ANALİZİ.....

4.1- Örnek 1: ‘Geç Kalanlar’.....	195
4.1.1- Oyun Hakkında Genel Bilgi ve Oyunun Konusu.....	196
4.1.2- Tiyatro Binası ve Sahne Biçimlenişinin Özellikleri.....	197
4.1.3- Oyundaki Sahne Oluşumuna Mimari Mekanın Etkisi.....	199
4.1.3.1- Oyundaki Sahne Elemanları ve Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Kurulumuna Etkisi.....	199
4.1.3.2- Mimari Mekanın Oyundaki Mobilya Kullanımına Etkisi.....	201
4.1.3.3- Mimari Mekanın Oyundaki Doku, Malzeme ve Renk Kullanımına Etkisi.....	204
4.1.3.4- Mimari Mekanın Oyundaki Dekor Değişimine Etkisi.....	205
4.1.4- Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına İşlevsel Yönden Etkisi.....	206

4.1.4.1- Tiyatro Salonundaki Akustik ve Oyunda Kullanılan Ses ve Efektler.....	206
4.1.4.2- Oyundaki Aydınlatma Tasarımı.....	207
4.1.5- Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına Estetik Yönden Etkisi.....	211
4.1.5.1- Tasarım Elemanları ve Tasarım İlkelerinin Tiyatroda Sahne Tasarımına Etkisinin Örnek Oyun Üzerinden Değerlendirilmesi.....	212
4.1.5.2- Oyundaki Kostüm Tasarımı ve Makyaj.....	214
4.1.6- Oyundaki Sahne ve Seyirci Etkileşimi.....	216
4.2- Örnek 2: ‘Noises Off’	217
4.2.1- Oyun Hakkında Genel Bilgi ve Oyunun Konusu.....	218
4.2.2- Tiyatro Binası ve Sahne Biçimlenişinin Özellikleri.....	220
4.2.3- Oyundaki Sahne Oluşumuna Mimari Mekanın Etkisi.....	222
4.2.3.1- Oyundaki Sahne Elemanları ve Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Kurulumuna Etkisi.....	223
4.2.3.2- Mimari Mekanın Oyundaki Mobilya Kullanımına Etkisi.....	227
4.2.3.3- Mimari Mekanın Oyundaki Doku, Malzeme ve Renk Kullanımına Etkisi.....	229
4.2.3.4- Mimari Mekanın Oyundaki Dekor Değişimine Etkisi.....	232
4.2.4- Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına İşlevsel Yönden Etkisi.....	234
4.2.4.1- Tiyatro Salonundaki Akustik ve Oyunda Kullanılan Ses ve Efektler.....	234
4.2.4.2- Oyundaki Aydınlatma Tasarımı.....	235
4.2.5- Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına Estetik Yönden Etkisi.....	240
4.2.5.1- Tasarım Elemanları ve Tasarım İlkelerinin Tiyatroda Sahne Tasarımına Etkisinin Örnek Oyun Üzerinden Değerlendirilmesi.....	240
4.2.5.2- Oyundaki Kostüm Tasarımı ve Makyaj.....	245
4.2.6- Oyundaki Sahne ve Seyirci Etkileşimi.....	246
SONUÇ.....	251
KAYNAKÇA.....	263

ŞEKİLLER DİZİNİ

	Sayfa No
Şekil 1- Tiyatro Diyonisos.....	5
Şekil 2- Tiyatro Diyonisos Plan.....	5
Şekil 3- Antik Yunan Tiyatrosu.....	7
Şekil 4- Antik Yunan-Roma Tiyatrosu.....	9
Şekil 5- Antik Roma Tiyatrosu.....	9
Şekil 6- Aspendos.....	9
Şekil 7- Kolezyum (Arena).....	9
Şekil 8- Tekerlekli Sahne (Pagent)- Plan ve Kesit Çizimleri.....	11
Şekil.9- Teatro Olimpico Sahne ve Seyirci İlişkisi.....	15
Şekil10- Teatro Olimpico.....	15
Şekil 11- Teatro Olimpico-Plan.....	16
Şekil 12- Teatro Farnese.....	17
Şekil 13- Teatro Farnese.....	17
Şekil 14- Sahne Değişimi İçin Yerleştirilmiş Panolar.....	18
Şekil 15- The Globe Theatre.....	21
Şekil 16- The Globe Theatre.....	21
Şekil 17- Palais Kardinal.....	26
Şekil 18- Convent Garden Theatre- 1794.....	27
Şekil 19- Drury Lane Theatre-Lonra.....	27
Şekil 20- Haymarket Theatre.....	28
Şekil 21- Haymarket Theatre.....	28
Şekil 22. Teatro Regio Turin.....	32
Şekil 23. Drottningholm Theatre.....	33
Şekil 24- 19.yüzyılda Işık Kontrolü.....	37
Şekil 25- 19.yüzyılda Sahne Değişimi.....	37
Şekil 26- Park Theatre- 1822- Tipik 19. yy. Tiyatrosu.....	38
Şekil 27- Chestnut Street Theatre.....	39
Şekil 28- Walnut Street Theatre.....	39
Şekil 29- Drury Lane-İç mekan-1808.....	39
Şekil 30- Princess's Theatre- 1896.....	40

Şekil 31- Comedie Française-1808.....	41
Şekil 32- Odeon Theatre.....	41
Şekil 33- Olympic Theatre.....	42
Şekil 34- Zola'nın 'La Terre' oyunu için tasarlanan sahne Theatre Antonie- Paris – 1900.....	45
Şekil 35- Moscow Art Theatre.....	46
Şekil 36- 'The Cherry Orchard' Oyundan Bir Sahne.....	46
Şekil 37- Jacques Copeau's Stage- Vieux Colombier- 1919.....	49
Şekil 38- Brecht Tarafından Yazılan 'A Good Woman of Setzuan'.....	51
Şekil 39- Absürt Tiyatro- Ionesco Tarafından Yazılan 'The New Tenant'.....	52
Şekil 40- Royal Exchange Theatre- Londra.....	52
Şekil 41- Chichester Festival Theatre- Londra.....	52
Şekil 42- The Little Mermaid.....	54
Şekil 43- War and Peace.....	55
Şekil 44- The Automobile Graveyard.....	59
Şekil 45- Marat/Sade.....	59
Şekil 46- The Homecoming.....	61
Şekil 47- National Theatre- İngiltere.....	61
Şekil 48- A Raisin in the Sun.....	63
Şekil 49- As You Like It.....	66
Şekil 50- Maket Yapımı.....	69
Şekil 51- Lyric Theatre.....	73
Şekil 52- Sahne Alanının Bölümlenmesi.....	74
Şekil 53- Age of Gold.....	75
Şekil 54- Çerçeve Sahne.....	76
Şekil 55- Çerçeve Sahne Biçimlenişi ve Sahne Pozisyonları.....	77
Şekil 56- Çerçeve Sahne Kesiti.....	78
Şekil 57- Üst Sahne Görünümü.....	78
Şekil 58- Tavan Arası.....	79
Şekil 59- Tavan Arası- Düzenek.....	79
Şekil 60- Apron Sahne.....	80
Şekil 61- Apron Sahne Biçimlenişi.....	81

Şekil 62- New York State Theater/ Foto: David Shankbone.....	82
Şekil 63- Kaliper Sahne Biçimlenişi.....	82
Şekil 64- Uç sahne Biçimlenişi.....	83
Şekil 65- Köşe Sahne Biçimlenişi.....	83
Şekil 66- Çevreli Sahne Biçimlenişi.....	84
Şekil 67- Thrust Sahne.....	84
Şekil 68- Thrust Sahne.....	85
Şekil 69- Thrust Sahne Biçimlenişi.....	85
Şekil 70- Arena Sahne.....	86
Şekil 71- Arena Sahne Biçimlenişi.....	86
Şekil 72- Black Box.....	88
Şekil 73- Sahnede Projeksiyon Kullanımı.....	93
Şekil 74- Pozitif Mekan/ Negatif Mekan.....	96
Şekil 75- Düzlemlerin Bir Araya Gelişi.....	99
Şekil 76- Mekansal Kapanım.....	100
Şekil 77- Mimari Mekanın Düzlem Bazında Analizi.....	101
Şekil 78- Düzlem Üzerinde Açıklık Oluşumu.....	101
Şekil 79- Mekanda Doluluk ve Boşluk Oluşumu.....	102
Şekil 80- Renk Çemberi.....	104
Şekil 81- Munsell Sistemi.....	104
Şekil 82- Doku Örnekleri.....	105
Şekil 83- Doku Örneği.....	105
Şekil 84- Gerrit Rietveld- Şelale Evi.....	105
Şekil 85- Hacim Oluşumu.....	106
Şekil 86- Frank Lloyd Wright- Lloyd Lewis Evi.....	107
Şekil 87- Dominikaerinnen Kilisesi.....	110
Şekil 88- Atölye Çalışmaları.....	113
Şekil 89- Sahne Perdelerinin Adlandırılması.....	114
Şekil 90- Sahne Perdeleri.....	114
Şekil 91- Yatay ve Dikey Elemanlar Olarak Sahne Perdeleri.....	115
Şekil 92- Sahne Perdeleri ve Sahnenin Görünümü.....	115
Şekil 93- Pano Oluşumu.....	118

Şekil 94- Panolar ve Pano Üzerinde Açıklık Oluşumu	118
Şekil 95- Panolarda Kapı Oluşumu.....	120
Şekil 96- Süslemeli Çerçeve Örnekleri.....	120
Şekil 97- Panolarda Pencere Oluşumu.....	121
Şekil 98- Ahşap Platformlar.....	123
Şekil 99- Ahşap Platform Oluşumu.....	123
Şekil 100- Çelik Platformlar.....	124
Şekil 101- Merdiven Oluşumu.....	125
Şekil 102- Taşıyıcı Olmayan Üç Boyutlu Organik Formlar.....	126
Şekil 103- Sahne Kurulumu.....	127
Şekil 104- Eski Mobilyanın Değişimi.....	132
Şekil 105- Mobilya Tamiri.....	132
Şekil 106- Dokulu Yüzey Oluşturma.....	137
Şekil 107- Sahne Panolarının Taşınması.....	138
Şekil 108- Üst Sahne ve Halatlar.....	139
Şekil 109- Üst Sahne.....	139
Şekil 110- Makaralar.....	139
Şekil 111- Döner Sahne.....	141
Şekil 112- A Samall Family Business- National Theatre.....	142
Şekil 113- The Flying Dutchman's Ship.....	142
Şekil 114- Sahne Tasarımında Aydınlatma.....	144
Şekil 115- Renkli Işık Kesişimleri.....	145
Şekil 116- Projektör.....	147
Şekil 117- Motivasyonel Aydınlatma ve Renk Kullanımı- The Madwoman of Chaillot.....	149
Şekil 118- Motivasyonel Aydınlatma (You Can't Take With You).....	150
Şekil 119- Motivasyonel Olmayan Aydınlatma (A Midsummer Night's Dream).....	150
Şekil 120- Elipsoidal / Frensel/ Par.....	152
Şekil 121- Çerçeve Sahne Biçimlenişinde Aydınlatma Alanları.....	156
Şekil 122- Tek Yönlü Aydınlatma.....	157
Şekil 123- Çift Yönlü Aydınlatma.....	158
Şekil 124- Çift Yönlü Aydınlatma.....	158

Şekil 125- Çift Yönlü Aydınlatma- McCandless Yöntemi.....	159
Şekil 126- Çift Yönlü Aydınlatma- Double McCandless Yöntemi.....	159
Şekil 127- Üç Yönlü Aydınlatma.....	160
Şekil 128- Üç Yönlü Aydınlatma.....	160
Şekil 129- Üç Yönlü Aydınlatma.....	161
Şekil 130- Çerçeve Sahne için Geliştirilen Aydınlatma Düzenlemesi.....	161
Şekil 131- Thrust Sahne Aydınlatması.....	163
Şekil 132- Thrust Sahne İçin Geliştirilen Aydınlatma Düzenlemesi.....	163
Şekil 133- Arena Sahne Aydınlatması.....	164
Şekil 134- Arena Sahne İçin Geliştirilen Aydınlatma Düzenlemesi.....	166
Şekil 135- Esnek Sahneli Tiyatrolarda Sahne Aydınlatması.....	166
Şekil 136- Sesin Oluşumu.....	168
Şekil 137- Sesin Yüzeylerden Yansıması.....	168
Şekil 138- Ses Dalgalarının Farklı Yüzeylerden Yansıması.....	169
Şekil 139- Mekanda Sesin Yansıması.....	170
Şekil 140- Yüzey Birleşimlerinde Elastik Bağlantı.....	171
Şekil 141- Mekanda Tampon Bölge Oluşumu.....	172
Şekil 142- Sahnede Renk Kullanımı- As You Like It.....	178
Şekil 143- Sahnede Doku Kullanımı.....	180
Şekil 144- Sultan Ahmet Cami.....	181
Şekil 145- Simetri ve Simetri eksenini.....	181
Şekil 146- Simetrik Denge.....	182
Şekil 147- Sahnede Işınsal Denge Oluşumu.....	182
Şekil 148- Hotel Amelot- Paris.....	183
Şekil 149- Datum.....	184
Şekil 150- Vuoksenniska'da Klise.....	185
Şekil 151- Viktoriyen Cepheler- San Francisco Caddesi.....	185
Şekil 152- Ward Willetts Konutu.....	186
Şekil 153- Altın Oran.....	189
Şekil 154- Modülör.....	189
Şekil 155- Mekansal Oluşum- Mekan ve Form.....	191
Şekil 156- Oyun Ekibi.....	196

Şekil 157- Küçük Tiyatro.....	197
Şekil 158- Tiyatro İç Mekanı.....	197
Şekil 159- Tiyatro Salonu.....	198
Şekil 160- Sahne Oluşumu ve Sahne Elemanları.....	200
Şekil 161-Oturma Alanı.....	201
Şekil 162- Mutfak Alanı.....	203
Şekil 163-Doku ve Malzeme Kullanımı.....	205
Şekil 164- Aydınlatma Elemanlarının Konumu.....	207
Şekil 165- Motivasyonel Aydınlatma.....	208
Şekil 166- Oyuncuların Aydınlatılması.....	208
Şekil 167- Aydınlatmada Vurgu.....	209
Şekil 168- Aydınlatma ve Gölge Oluşumu.....	210
Şekil 169- Aydınlatma ve Renk Kullanımı.....	210
Şekil 170- Aydınlatma ve Dramatik Atmosfer Oluşumu.....	211
Şekil 171- Mekandaki Çizgisellik.....	212
Şekil 172- Kostüm Tasarımı.....	214
Şekil 173- Kostüm Tasarımı.....	214
Şekil 174- Kostüm Tasarımı.....	215
Şekil 175- Tiyatro Salonundaki Sahne ve Seyirci Alanları.....	216
Şekil 176- Balkondan Sahnenin Görünümü.....	216
Şekil 177- South Coast Repertory (SCR).....	217
Şekil 178- Oyun Ekibi.....	218
Şekil 179- South Coast Repertory (SCR).....	220
Şekil 180-South Coast Repertory (SCR).....	221
Şekil 181- Segerstorm Stage.....	222
Şekil 182- Sahne Oluşumu ve Sahne Elemanları.....	223
Şekil 183- Platform ve Kapıların Simetri Oluşumuna Etkisi.....	225
Şekil 184- Pencere ve Oturma Düzlemi.....	225
Şekil 185- Sahnenin Genel Görünümü.....	226
Şekil 186- Halı ve Mobilya İlişkisi.....	228
Şekil 187- Sahnenin Genel Görünüşü.....	229
Şekil 188- Doku ve Malzeme Kullanımı.....	229

Şekil 189- Mekanda Renk ve Doku.....	230
Şekil 190- Mekanda Renk.....	231
Şekil 191- Mekanda Malzeme.....	231
Şekil 192- John Iacovelli-Sahne Tasarımı Sunumu.....	232
Şekil 193- Birinci Perde İçin Tasarlanan Sahne.....	233
Şekil 194- Sahne ve Sahne Arkası İlişkisi.....	233
Şekil 195- İkinci Perde İçin Tasarlanan Sahne.....	234
Şekil 196- Aydınlatma Elemanlarının Konumları ve Hareketli Paneller.....	236
Şekil 197- Motivasyonel Aydınlatma.....	236
Şekil 198- Aydınlatma ve Renk Kullanımı.....	237
Şekil 199- Aydınlatma ve İç Mekan ile Dış Mekan İlişkisi.....	237
Şekil 200- Açıklık ve Merdiven İlişkisi.....	238
Şekil 201- Merdiven ve Açıklık.....	238
Şekil 202- Motivasyonel Aydınlatma.....	239
Şekil 203- Aydınlatma Elemanlarının Konumları.....	239
Şekil 204- Aydınlatma ve Işığın Yönü.....	240
Şekil 205- Mekansal Sınırlar ve Kütlesel Etki.....	241
Şekil 206- Korkuluğun Görsel Kompozisyona Etkisi.....	242
Şekil 207- Penceredeki Yatay ve Dikey Bölünmeler.....	242
Şekil 208- Mobilyaların Görsel Kompozisyona Etkisi.....	243
Şekil 209- Mekandaki Çizgisellik.....	244
Şekil 210- Mekanda Zıtlık ve Renk.....	245
Şekil 211- Kostüm Tasarımı.....	245
Şekil 212- Seyirci Alanı ve Sahne İlişkisi.....	246

GİRİŞ

Tiyatro başlangıcından bugüne, insanlığı, devrimleri, siyasi, toplumsal ve kültürel yapıdaki değişimleri yansıtmıştır. Günümüzde de sanatsal bir eğlence aracı olmanın ötesinde, toplumun yapısını yansıtmaya devam etmektedir. Tiyatro sahnesi ise, tiyatro sanatını en iyi şekilde ortaya koyabilmek adına, mekansal gereksinimlerin ve dramatik yapının bütüncül yapısı özümseyerek, mevcut teknolojik olanaklar ve yenilikler ışığında gelişimini sürdürmektedir. Tiyatro sahnesinde iletilmek istenen düşüncenin en iyi şekilde ifade edilebilmesi ise, kuşkusuz sadece oyunun oynanabileceği bir “yer” tanımlamasıyla sağlanamaz. Tiyatroda sahne tasarımında önemli olan, bir düşüncüyü en iyi biçimde ifade edebilecek mekansal gereksinimleri ortaya koymaktır.

Bu çalışmada tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı mimari mekan kapsamında değerlendirilecektir. Tiyatroda çağdaş sahne tasarımı ve mimari mekan kavramı üzerinde durulacak ve elde edilen verilerden yararlanılarak tiyatro sahnesi ile mimari mekan ilişkisi araştırılacaktır. Bu bağlamda konu, ‘Sahne Kavramına Genel Bir Yaklaşım ve Tiyatro Sahnesinin Tarihsel Gelişim Süreci’, ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımına Genel Bir Yaklaşım ve Bu Alandaki Gelişmeler’, ‘Mimari Mekan Kavramına Genel Bir Yaklaşım ve Mimari Mekan Tiyatro Sahnesi Etkileşimi’ ve son olarak da ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımının Mimari Mekan Kapsamında Örnekler Üzerinden Analizi’ olmak üzere dört ana başlık altında irdelenecektir.

1. BÖLÜM

SAHNE KAVRAMINA GENEL BİR YAKLAŞIM VE TİYATRO SAHNESİNİN TARİHSEL GELİŞİM SÜRECİ

Tiyatro ve tiyatro sahnesi birbirinden ayrı düşünülemez. Tiyatroda çağdaş sahne tasarımını irdeleyebilmek için kuşkusuz ilk önce, tiyatronun ve tiyatro sanatının gelişim sürecini ve bu süreçte tiyatro sahnesinin ne gibi değişimler geçirerek önem kazandığını incelemek gerekmektedir. Bu yüzden konu, ‘Sahne Kavramının Tanımı ve Tiyatroda Sahne Tasarımının Önemi’, ‘Tiyatronun ve Tiyatro Sahnesinin Tarihsel Oluşumu ve Gelişim Süreci’ ve ‘Tiyatro ve Tiyatro Sahnesinin Günümüzdeki Durumu ve Önemi’ olmak üzere üç ana başlık altında toplanmıştır. Öncelikle ‘sahne’ kavramı üzerinde durulduktan sonra, tiyatro ve tiyatro sahnesinin gelişim süreci, tiyatronun sahne sanatı olarak ilk ortaya çıkışından başlanarak ele alınacak ve daha sonra 20. yüzyıl öncesi ve 20. yüzyıl sonrası olmak üzere iki alt başlık altında incelenecektir. Son bölümde ise, tiyatro ve tiyatro sahnesinin günümüzdeki durumu ve önemi üzerinde durulacaktır.

Günümüzde kullanılan sahneleme anlayışları, sahne biçimlenişleri ve sahne tasarımları batı tiyatrosunun etkisinde gelişmiştir. Bu sebeple, bu çalışmada Doğu ve Türk tiyatrosuna gerektiğinde kısaca değinilecek, batı tiyatrosu tarihi ise detaylıca ele alınacaktır.

1.1- SAHNE KAVRAMININ TANIMI VE TİYATRODA SAHNE TASARIMININ ÖNEMİ

Sahne, seyircilerin tiyatro eserlerini ve diğer performansları kolaylıkla izleyebilmeleri için oluşturulmuş tanımlı bir alanı ifade etmektedir. Sahne “aktör ve aktrislerin ve performans sanatçılarının ihtiyacı olan boşluğu sağlar, seyircilerin odak noktasını oluşturur. Mimari yapıya göre sahne, genellikle yükseltilmiş bir alandan veya birkaç farklı alandan oluşabilir. Özellikle tiyatro binalarında sahne sabit bir unsur olmakla beraber, kaldırılabilen sahneler de vardır “(Sahne- Vikipedi, 2009).

Önceleri sahne mekansal nitelikler önemsizmeden, sadece hareket ve eylemlerin seyircilere iletilebilmesi için ayrılmış bir boşluk iken daha sonra gelişip değişerek ‘mekan’ tanımlayıcı özellikler kazanmıştır. Çeşitli eylemlerin gerçekleşebilmesi için farklı ihtiyaçlara göre tasarlanmış bir “mekan” gereksinimin kabulü tiyatrodaki sahne

tasarımının önemini ortaya çıkarmıştır. “Sahne tasarımı (ya da set tasarımı), bir tiyatro oyununun sahne üzerinde canlandırılması için dekor, kostüm, aksesuar, ışık, efekt ve diğer tüm görsel ve işitsel ortamın tasarımıdır” (Sahne Tasarımı- Vikipedi, 2009). Sahne bütüncül görsel etkinin bir parçasıdır ve oluşturulacak görsel atmosfer dramatik yapıdan ve iletilmek istenilenden ayrı düşünülemez. Tiyatro sahnesi bilgi verici yapısıyla oyunu seyirciye aktaran en önemli araçlardandır.

1.2- TİYATRONUN VE TİYATRO SAHNESİNİN TARİHSEL OLUŞUMU VE GELİŞİM SÜRECİ

Bu bölümde tiyatronun ve tiyatro sahnesinin geçmişten günümüze nasıl geliştiği irdelenecektir. Konu, ‘Tiyatronun Sahne Sanatı Olarak İlk Ortaya Çıkışı’, ‘Tiyatronun ve Tiyatro Sahnesinin 20.yy Öncesindeki Gelişim Süreci’ ve son olarak da ‘Tiyatronun ve Tiyatro Sahnesinin 20.yy ve Sonrasındaki Gelişim Süreci’ olmak üzere üç alt başlık altında incelenecektir.

1.2.1-Tiyatronun Sahne Sanatı Olarak İlk Ortaya Çıkışı

Tiyatronun kökeni yaklaşık 2500 yıl öncesine dayanmaktadır. Daha büyü ve dinin ortaya çıkmadığı zamanlarda avcılar avdan döndüklerinde hem avını kutlamak hem de avcılığı övmek için avladıkları hayvanların derilerini sırtlarına alarak ‘av’ ve ‘avcı’ kılığına girerler ve nasıl avlandıklarını anlatırlardı. Fuat (1961), oyun yoluyla yapılan bu anlatımın tiyatronun başlangıcı olarak görülebileceği görüşündedir. Daha sonra ilk insanlar, avlanacak hayvanlar ve öldürülüşlerini taklit etmenin avın başarılı geçmesini sağladığına inanmışlar ve böylece büyü ortaya çıkmıştır. Fuat’a göre (1961), av hayvanlarını çoğaltmak ve daha çok hayvan avlayabilmek amacıyla büyü yapan ilk insanlar, avlanacak hayvanları taklit ederek bugünkü tiyatronun ilk temellerini atmış olmaktadır. Taklit yoluyla yapılan büyüler, zamanla danslar, müzik ve maskeler ile gelişmiş ve törensel nitelikler kazanmıştır. Önceleri sadece hayvanlar taklit edilirken sonraları tiyatroya biraz daha yaklaşılarak karşılıklı oyunlar oynanmaya başlanmıştır. Tabiata yön vermek ve istenilenleri elde etmek amacıyla yapılan büyülerin yerini zamanla dualar almıştır. Daha sonra ise çeşitli törenler ve tapınma ayinleri düzenlenmiştir. Atalar, kahramanlar tanrılaşmış ve danslarla, türkülerle onlara tapılmıştır. Kahramanların başından geçen olaylar karşılıklı oyunlarla anlatılmıştır.

“Hem hoşlandığı için, hem de isteklerini ortaya koymak, onların gerçekleşmesini sağlamak için dans eder ilkel insan. Tanrılarına dansla söyler söyleyeceğini, duası dansladır, dansla teşekkür eder. Bu hareketlere tiyatro denemez elbette, ama tiyatronun başlangıcı budur” (Fuat, 1961, s.10).

Bir amacı olmayan danslar ise hatırlamak ve bir olayı yeniden gündeme getirmek amacıyla yapılmıştır ki bu durum sanat yolunda atılan ilk adım niteliğini taşımaktadır. Örneğin, ‘Canoe Dansı’ birlikte hareket etme isteğinden başka bir amaç taşımamaktaydı. ‘Olgunlaşma töreni’ denilen eğitim töreninin temelinde ise ölüp yeniden hayata gelme inancı yatmaktadır. Bu törenlerde, erkek çocuğuna yetişkinlerin arasına katılabilmesi için gelenekler, kurallar, bağlılık, vb. konular anlatılır, bir başka deyişle erkeğin doğabilmesi için çocukluk eğilimleri öldürülürdü.

Yapılan törenlerde ve büyülerde kullanılan maskeler ise ilkel tiyatro için büyük önem taşımaktadır. Bu maskeler ilkel dinlerdeki inançlara dayanmaktadır. Öldürülmesi yasak olan hayvanların (totem) çoğalmasını sağlamak için yapılan taklitlerde bu hayvanların derileri kullanılmadığı için maskeler ortaya çıkmıştır. Atalara tapınma konusunda da ilkel tiyatrodaki maskeler öne çıkmaktadır. Kahramanlar, tanrılar hep maskelerle anlatılmaktadır. Firavunların tahta çıkışlarını kutlamak amacıyla oynanan ‘Tahta çıkma şenliği oyunu’ ve hastalıkları önlemek ya da hastaları iyileştirmek amacıyla oynanan ‘İyileştirme Oyunu’ gibi birçok oyun ilkel tiyatronun ilk oyunları niteliğindedir. İlkel tiyatronun belli bir oyun alanı, oyun yazarları olmamasına rağmen tiyatro tarihinde çok güçlü ve önemli bir yeri vardır.

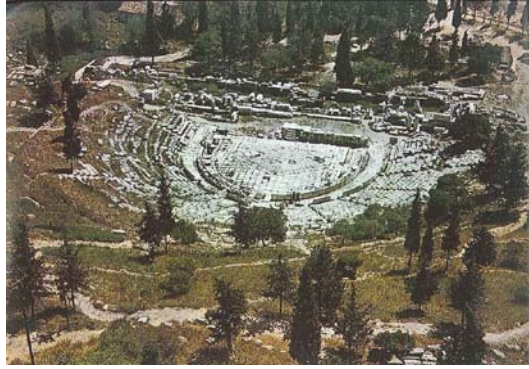
“Bir topluluk düşünün, her şeyi tiyatrosuna bağlı. Oyuncu olarak, seyirci olarak tiyatrosunda bütünüyle yer alıyor. Tiyatroyla tapınıyor, tiyatroyla eğitim öğretim görüyor, tiyatroyla savaşa hazırlanıyor, tabiatı değiştirme kavgasına bile tiyatrosuyla giriyor. O toplulukta tiyatro öylesine önemli bir şey ki saatlerce, belki de günlerce süren oyun boyunca yapılacak bir tek yanlış hareketin cezası ölüm olabiliyor” (Fuat, 1961, s.26).

1.2.2- Tiyatronun ve Tiyatro Sahnesinin 20. yüzyıl Öncesindeki Gelişim Süreci

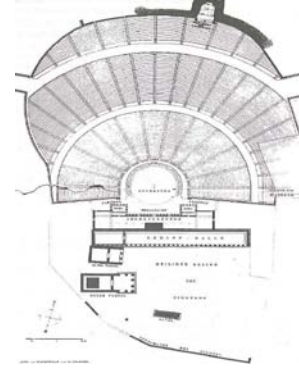
Bu bölümde tiyatro ve tiyatro sahnesinin 20. yüzyıl öncesindeki durumu, ilgili dönemin kültürel, siyasi ve toplumsal yapısı göz önünde bulundurularak incelenecektir. Konu genel olarak ‘Antik Çağda Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi’, ‘Ortaçağda Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi’, ‘Rönesans Döneminde Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi’ ve son olarak da ‘18. ve 19. yüzyıllarda Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi’ olmak üzere dört alt başlık altında ele alınacaktır.

1.2.2.1-Antik Çağda Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi

İlkel insanlara baktığımızda tiyatronun doğuşunu görebiliyoruz ancak, dinsel ya da pratik ölçütlerle ve dini amaçlar doğrultusunda yapılan tiyatronun, çağımızdaki anlamıyla estetik amaçlar taşıyan bir sanat haline gelmesi İ.Ö. 6. yüzyıla, Yunan toplumuna dayanmaktadır. Antik Yunan’da tiyatro, hem dinsel hem de toplumsal açıdan çok önemli bir yer tutmaktaydı. Tiyatrolar birçok insanı bir araya toplayabilmeleri nedeniyle önemli konuların gündeme getirildiği alanlar haline gelmişti. Bu yönüyle tiyatro, sanat ve yaşamın iç içe geçtiği bir sanat dalı olarak görülebilmektedir.



Şekil 1- Tiyatro Diyonisos
(Hartnoll, 1998, s.8)



Şekil 2- Tiyatro Diyonisos Plan
(Brockett,1979, s.5)

‘Diyonizya’ adına yapılan şenlikler ‘Antik Yunan Tiyatrosu’ için önem taşımaktaydı. Bu şenliklerde yeniden doğuş canlandırılmıştır. Dini nitelik taşıyan Diyonizya Şenliklerinden biricisi, Ocak sonunda Şubat başında oynanır ve adına ‘Lenaea’ denirdi. Bu şenlikte önceleri trajediler yer alırken daha sonra komediler oynanmaya başlanmıştır. Şenliklerin ikincisine ise ‘Şehir Diyonizyası’ denilmektedir ve Mart sonunda Nisan başında oynanmaktadır.

Thespiis turnelere çıkarak Diyonisos törenlerinin oyunlarını tören yerinden ayırmış ve böylece tiyatroyu bir tapınma aracı olmaktan kurtararak bir eğlence aracı olarak öne çıkartmıştır. Kahramanlıklar ve yeniden doğuşu anlatan türküler, danslar zamanla tiyatro biçimini alarak Yunan Trajedisi’nin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Trajedilerde ağırbaşlı kahramanlar ‘chiton’ adı verilen uzun elbiseler giyerlerdi. Oyuncular korodan ayrılabilmek için saç gibi görünen ve ‘onkos’ denilen bir başlık takarlardı. Trajedilerin ardından komediler de oynanmaya başlamıştır ve trajedilerde olduğu gibi komedilerde de kostümler önem taşımış ve günün giyinişine göre düzenlenmiştir. Bu durum oyun ve

oyunculugun önemini gösterirken tiyatronun bir sanat olarak görülmeye başlandığını da kanıtlamaktadır.

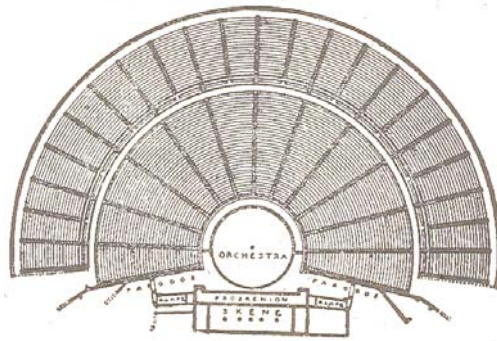
Maskeler, Antik Yunan Tiyatrosu'nun önemli bir özelliğiydi. Maskelerin kökeni dinsel törenlere dayansa da, Yunan Tiyatrosu'ndaki kullanımı sadece dinsel yönden görülmemelidir. Açık hava tiyatrolarında oyuncuların yüzlerinin seçilebilmesi için renkli maskeler kullanılmaktaydı. Kişilerin huyu, işi, yaşı gibi özellikler hep maskelerle anlatılmaktaydı. Gerekğinde bir oyuncu birçok kişiyi canlandırmaktaydı ve bu durum yine maskelerin kullanılmasına neden olmaktaydı. Ayrıca şarkı söyleyen, dans eden bir koro da bulunmaktaydı. Bu koro sahneleri birbirine bağlamak ve ayırmak için ya da belli bir olaya dikkat çekmek ve duyguları daha iyi ifade edebilmek için oluşturulmuştu. Koro sahne ile seyirci arasında yer alması nedeniyle oyuncular ve seyirciler arasında bir köprü görevi de görmekteydi. Daha sonra koronun önemi azalmış ve sahneler arasındaki boşluğu doldurmak amacıyla kullanılmaya başlanmıştır.

Tanrıları ve kahramanlık hikayeleri anlatan 'trajediler', kahramanlık hikayelerini gülünçleştiren 'satir oyunları' ve günlük hayattan konuları işleyen 'komediler' olmak üzere üç çeşit oyun oynanmaktaydı. Bu oyunlar belli zamanlarda yapılan dinsel törenlerde oynanırlardı.

Antik Yunan'da oyunlar açık havada, yarı çember bir alanda oynanmakta ve seyirciler at nalı biçiminde oturarak bu alanı çevrelemekteydiler. Önceleri oyuncular ve seyirciler iç içeydi ve her seyirci potansiyel oyuncu durumundaydı. Koro halkın ortasında şarkı söyleyip dans ederdi. Daha sonra gösteri için bir alan tanımlama ihtiyacı doğmuş ve koro için çapı aşağı yukarı yirmi dört metre olan bir düzlük (orquestra) bırakılmıştır. Seyircilerin oyunu daha iyi görebilmeleri için bu düzlük iki dağ eteğinin birleştiği yerlere yapılmıştır. Böylece seyirciler ayakta durarak ya da yerlere oturarak oyunu izlemişlerdir. Seyircilerin çoğalmasıyla birlikte seyircilerin oturdukları yerlerin önemi de artmış ve tahtadan sıralar yapılmıştır. Daha sonra ise kayalar basamaklar şeklinde oyulmuş ve oturulacak yerler olarak düzenlenmiştir. Bu basamakların yapımında İ.Ö.333 yıllarında taş kullanılmış ve böylece tiyatro mimarlığında çok önemli bir yenilik olan taş kullanımı yayılmaya başlamıştır. Yunanlılar seyircilerin oturdukları yerlere önceleri 'koilon', sonra 'theatron' demişlerdir. 'Theatron' sözcüğü zamanla sadece seyircilerin oturduğu yer olarak değil, bugün tiyatro denince akla gelen bütüncül yapıda

olduğu gibi soyunma odaları, sahnesi ve seyircileriyle bir bütün olarak algılanmış ve ‘oyunevi’ olarak kullanılmaya başlanmıştır.

‘Skene’ sözcüğü çeşitli dillerde ‘scene’ olarak kullanılmaktadır ve dilimizde ‘sahne’ anlamını almıştır. Ancak skene sözcüğü Yunan Tiyatrosu’nda bugün kullandığımız anlamıyla kullanılmamaktaydı. Antik Yunan’da önceleri oyun yerinin arkasında bulunan ve oyuncuların içinden çıktığı tahta bir baraka ya da çadıra verilen bir ad olmuştur. İ.Ö.465 yılında ise seyircilerin tam karşısında yer alan bir çeşit soyunma odası yapılmış ve bu yapıya skene denilmiştir. Skene aynı zamanda oyun için de bir arka duvar oluşturmuştur. Skene yapılarında sağa ve sola doğru uzanan kısa kanatlar bulunmaktaydı. Bu duvarın oyun yerine bakan tarafında üç kapı yer almakta ve bu kapılar oyuncuların önem sırasına göre sahneye girip çıkmalarını sağlamaktaydı. Ayrıca her iki yanda, kanatlarla seyircilerin oturduğu bölümün arasında bulunan geçiş yolları (parados) sayesinde oyuncular sadece skene kapılarından değil bu alanlardan da sahneye çıkabilmekteydi. Bu geçitler oyun sırasında kimi zaman limana, kırlara ya da başka şehirlere giden yollar olarak da kabul edilirdi.



Şekil 3- Antik Yunan Tiyatrosu (Fuat, 1961, s.72)

Günümüzde sahnenin ön perdesiyle orkestra boşluğu arsında kalan bölgeye ‘Proskenion’ denilirken, Antik Yunan Tiyatrosu’nda bugün sahne olarak adlandırılan yere ‘Proskenion’ denilmekteydi. Antik Yunan Tiyatrosu’nda sahne (proskenion) dönem dönem farklı yüksekliklerde yapılmıştır. Ayrıca, İ.Ö. beşinci yüzyılda skene’nin üzeri Tanrının oraya gelerek durması veya bir makine ile indirilebilmesi için açık bırakılmıştır. Bu dönemde sahnenin sınırlarını genişletmek amacıyla boyalı dekorlar ve makineler kullanılmaktaydı. Bu makinelerden en bilineni ‘Eccyclema’ ile ‘Mechane’ idi. Öldürme olayları sahne dışında geçmekteydi. Eccyclema denilen makine, araba gibi tekerlekli bir düzlüktü ve genellikle oyunda öldürülenleri seyircilere göstermek için

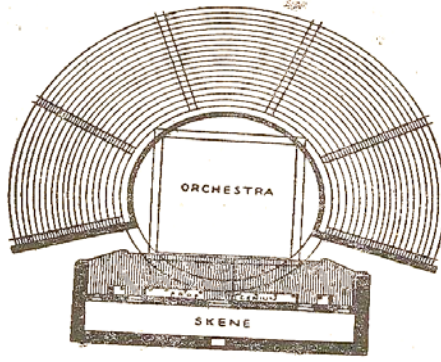
kullanılırdı. Mechane ise tanrıları sahneye indirmeye yarayan bir çeşit vinç olarak kullanılmaktaydı.

Aeschylus, Sophocles, Euripides, Aristophanes, Menander gibi ünlü oyun yazarları ‘Diyonisos’ tiyatrosunda yarışmışlardır. Aeschylus, Sophocles ve Euripides trajedi yazarlarıyken, Aristophanes ve Menander komedi türünde oyunlar yazmışlardır. Aeschylus konularını daha çok dinsel ve geleneksel temalardan seçiyor ve oyunlarında koroya ağırlık veriyordu. Sophocles ise oyunlarında daha karışık bir anlatım yolu kullanmış ve yarattığı kişiler arasındaki ilişkiler üzerinde durmuştur. Euripides ise çağın geleneklerine aykırı durarak yarattığı kişilerin iç dünyalarına önem vermiş ve kişiler arasındaki ilişkiyi daha çok ön plana çıkartmıştır. Bu açıdan bakıldığında Antik Yunan Tiyatrosu’nun ünlü oyun yazarlarının da zaman geçtikçe oyunlarında bugün anladığımız tiyatro sanatına daha çok yaklaştığını görmekteyiz.

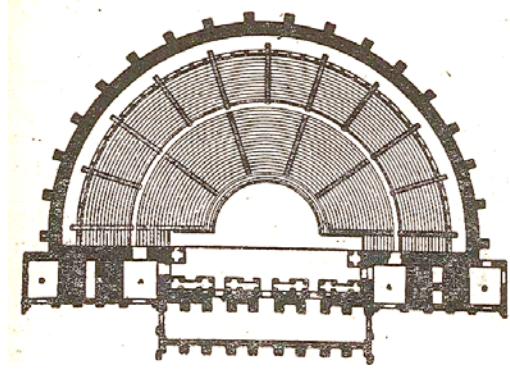
Antik Roma Tiyatrosu’nun ise, Antik Yunan Tiyatrosu’ndan etkilendiği ve bu tiyatronun devamı olmak istediği görülmektedir. Ancak Antik Roma’da tiyatro bir sanat dalı olarak benimsenmemiş, sanata ve sanatçıya gereken önem verilmemiştir. Önceleri tiyatronun dinsel bir önemi olsa da, kısa sürede, Antik Roma’da savaşma isteği ve güç gösterilerinin oluşturduğu bir tiyatro anlayışı hâkim olmuştur ve tiyatro, savaşçıların boş zamanlarında eğlenmek ve öldürme zevkini yaşayabilmeleri için genellikle kanlı gösterilerin yapıldığı bir alan haline gelmişti. Bu durum Antik Roma Tiyatrosu’nun bir eğlence ve oyalanma aracı olarak görüldüğünü ortaya koymaktadır.

Önceleri sadece Gladyatörler seyrediliyordu ancak komedinin sevilmesiyle ‘fabula togata’ denilen bir çeşit komedi ortaya çıktı. Roma’da yapılan tiyatro şenliklerine ‘ludi’ denilmekteydi. Bu şenliklerde boks, eğlenceler ve çeşitli oyunlar yer alırdı. Ludi’lerin amacı yurdu yönetenlerin halkı ve savaşçıları eğlenceye boğarak oyalamak istemesiydi. Daha sonra tiyatro bir iş olarak görülmeye başlandı. Tiyatroyla ilgili kişiler yanlarına yabancıları toplayarak kendi imkanlarıyla bir kumpanya kuruyorlardı ve yapılan gösteri beğenilirse kendisine para ödeniyordu.

Yunan-Roma denilen yapılarda sahne orkestranın bir ucunu kesmekteydi. Antik Roma Tiyatrosunda ise orkestra yarım çember halini almıştır ve bu yapı sayesinde skene ile seyircilerin oturdukları bölüm birbirine yaklaştırılmıştır.



Şekil 4- Antik Yunan-Roma Tiyatrosu
(Fuat, 1961, s.72)



Şekil 5- Antik Roma Tiyatrosu
(Fuat, 1961, s.73)

Roma Tiyatrosu'nda sahne hem daha alçak hem de daha enli bir hal almıştı ve orkestradan birkaç basamakla ayrılmaktaydı. Skene'nin ön duvarı ise çeşitli oymalar, girintiler, çıkıntılar ve heykellerle süslenmişti. Antik Yunan Tiyatrosu'nda olduğu gibi yine skene duvarında üç kapı bulunmaktaydı. Ancak Antik Yunan Tiyatrosu'nda bulunan her iki yanda, sahne ile seyircilerin oturduğu bölümün arasında yer alan geçiş yolları (parados) Antik Roma Tiyatrosu'nda bulunmamaktaydı. Seyircilerin oturduğu alan ile skene, iki yanda bir duvarla birleşmiş ve iki yanda bulunan bu duvarlardan da karşılıklı birer kapı açılmıştır. Böylece sahneye skene duvarı üzerinde yer alan üç kapı haricinde bu kapılardan da giriş çıkış sağlanmıştır. Roma tiyatroyu bir eğlence düşkünlüğü ve bozulma olarak görmüştür. Bu yüzden yapılan ilk taş tiyatroda seyircilerin oturdukları alanın arkasına, en tepeye, Venus Victrix için bir tapınak yerleştirilmiş ve oturulacak yerler tapınağa yükselen basamaklar gibi gösterilmiştir.



Şekil 6- Aspendos (Aspendos- Vikipedi, 2009) Şekil 7- Kolezyum (Arena) (Kolezyum- Vikipedi, 2009)

'Aspendos' M.S. 2.yüzyılda Romalılar tarafından inşa edilmiştir. Halen en önemli gösterilerin sahne aldığı bir anfi tiyatrodur. 'Kolezyum'(arena) ise M.S.80 yılında yapılmıştır. Antik Roma'dan kalan en önemli yapılardan biridir.

Platus ve Terence ise iki ünlü komedi yazarıydı ancak bu iki oyun yazarı Yunanlı yazar Menander'in oyunlarında yararlanmışlardır. Konuları ve kişileri Menanderin oyunlarından alıp Roma yaşayışına uygun hale getirmişlerdir. Roma'da trajedi alanında ise Seneca öne çıkmıştır. Ancak Seneca da Yunan yazarları taklit etmiştir. "Sözden çok harekete, düşünceden çok sonu ölüme dayanan gösterilere düşkün Roma'da büyük oyun yazarlarının yetişmemiş olmasına şaşmamak gerekir" (Fuat, 1961, s.75).

Türk toplulukları incelendiğinde ise, bu topluluklarda da önceleri dinsel törenlere dayanan ilkel bir tiyatronun geliştiği görülmektedir. Diğer toplumlarda olduğu gibi zamanla bu törenler dinsel öğelerden uzaklaşmış ve tiyatro eğlenmek için oynamaya başlanmıştır.

Hint, Çin ve Japon tiyatrolarında ise sembolik öğeler ön plandadır. Konuşmalar, dekor, makyaj v.b. her unsur gerçekten uzak, soyut ve sembolik olarak sahneye koyulmaktadır. Hindistan'da oyunlar genellikle saray tiyatrosunda oynanmaktaydı. Tiyatro yapıları ise üçgen, kare ya da dikdörtgen biçiminde oluşturulmuştu. Bu tiyatrolarda oyunun oynandığı bir ön sahne, bir arka sahne ve arka sahneye iki kapı ile bağlı bir soyunma odası mevcuttu. Daha sonra ön sahne ile arka sahne arasına bir perde yerleştirilmiştir. Çin tiyatrosunda da bir ön sahne mevcuttur ancak sahne arkasında arka duvar yerine bir perde bulunmaktadır. Perdenin arkası ise soyunma odası olarak kullanılmaktadır.

1.2.2.2- Ortaçağda Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi

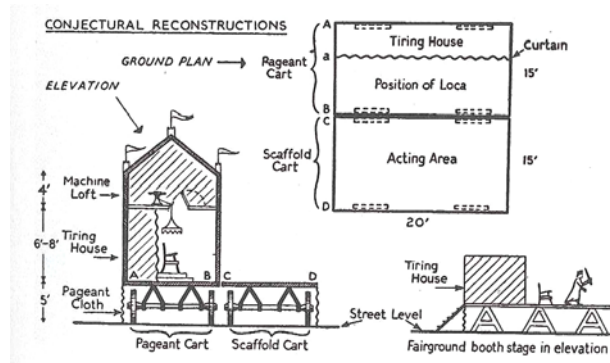
Ortaçağda tiyatro, Katolik kilisesinde başlayıp gelişen ve dinsel öğelere dayalı oyunlarla şekillenmiştir. Bu oyunlara dördüncü yüzyılda başlayan 'High Mass' törenleri kaynaklık etmiştir. Bu tiyatro ana çizgileriyle belli, değişmez kuralları olan bir tiyatroydu. Antikçağda yer alan koro bu dönemde görülmemekle birlikte, törenlerde 'trope' denilen makamlı sözler yer alırdı. Önceleri Latince oynanan oyunların on birinci yüzyılın sonlarına doğru tamamen halkın diliyle oynanmaya başlaması ortaçağda tiyatronun gelişmesine katkıda bulunmuştur. Oyun oynama ve seyretme isteğinin artması kilisenin tiyatrodan yararlanarak Hristiyanları eğitime düşüncesini geliştirmiş ve tiyatro din adamlarının yönetiminde gerçekleşen, dini bir eğitim alanı haline gelmiştir.

Dini oyunların çoğalması ve seyirci sayısının artması, tiyatro dekorunun önem kazanmasını sağlamış ve oyunlar 'ev' adı verilen tahta platformlar üzerinde oynanmaya başlamıştır. Kilisede cennet, cehennem, tapınak, mezar, zindan gibi dekorlar yer almaya

başlamıştır. Ancak daha sonra oyunların kiliseye sığmayacak kadar gelişmesi, mekansal ihtiyaç ve isteklerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Ayrıca gitgide dinsel öğelerle alay eden bir komedi türü ortaya çıkmıştır. Kimi törenler ve şenlikler Hristiyanlığa aykırı düşmeye başlamıştır. Özellikle kilisenin kendi içinde başlayıp gelişen bir şenlik olan ‘Soytarılar Bayramı’ din adamlarını düşündürmeye başlamıştı. Başta papazların sıradan bir eğlencesi olarak başlayan bu şenlikler zamanla dinsel törenleri alaya alan ve ahlak kurallarına aykırı bir tutum sergileyen eğlenceler haline gelmişti. Kiliselerde kâğıt oynanmaya ve türküler söylenmeye başlamıştı. Bu durumu engelleyemeyen din adamları tiyatroyu kötüleyerek, tiyatroyu yasaklamaya çalışmışlardır. Böylece tiyatro kilisenin dışına atılmış ve pazar yerlerinde oynanmaya başlamıştır.

Oyunlar papazların değil özel kentsel örgütler olan loncaların yönetiminde oynanmıştır ve bu durum tiyatronun gelişmesini sağlamıştır. Pazar yerlerinde dekora önem verilmiştir ve çok masraflı, gösterişli dekorlar yer almıştı ve bu dekorlarda çeşitli sahne makineleri kullanılmıştı.

Oyunların hazırlığı ve oynanışı günler sürüyordu. Fransa’daki oyunlar Almanya ve İtalya’daki oyunlara göre daha ‘gerçekçi’ bir anlatımla seyirciye sunulmuştur. Tiyatro için gerekli büyük pazar alanları bulunmayan İngiltere’de on dördüncü yüzyılda yeni bir sahneleme çeşidi ortaya çıkmıştır. Oyunlar ‘pagent’ denilen tekerlekli sahneler üzerinde oynanmaya başlamıştır. Oyunlar bölümlere ayrılıyordu ve her bölümden ayrı bir lonca sorumlu oluyordu. Tekerlekli sahneler iki katlı bir arabadan meydana gelmişti. Alt katı perdeyle çevrilmiştir ve bu kısım oyuncuların kostüm değiştirmeleri için kullanılmıştı. Üst katın çevresi açıktı ve sahne olarak kullanılmaktaydı. Her araba sahnesini oynadıktan sonra başka bir alana geçiyor ve sonraki sahneyi oynayacak olan arabalar sırayla gelip oyunun diğer sahnelerini oynuyorlardı. Dekorlar basit, süssüz ancak kostümler pahalı ve gösterişliydi.



Şekil 8- Tekerlekli Sahne (Pagent)- Plan ve Kesit Çizimleri (Brockett, 1979, s.59)

İngiltere’de on altıncı yüzyılda ‘morality’ denilen oyunlar ortaya çıkmıştır. Bu oyunlarda iyilik, kötülük, acıma, şehvet, v.b. kavramlar somut kişiler olarak sahneye konmuştur.

Zamanla dinsel tiyatronun amatör oyuncularının yerini profesyoneller almıştır. İngiltere’de ‘morality’ oyunları profesyonel oyuncuların gelişmesini sağlamıştır. İlk olarak 1400 yıllarında Paris’de ‘sottie’ denilen kısa komediler ortaya çıkmıştır. Bu komedilerin soytarıların oyunlarından geliştiği düşünülmektedir. Ancak, Almanya’da tiyatro profesyonel anlamda on altıncı yüzyılın sonlarında gelişmeye başlamıştır.

Çin tiyatrosunun ise bu dönemdeki en önemli yapıları ‘çay evi’ olarak adlandırılan ve seyircilerin oyunu izlerken çay içtikleri, kağıt oynadıkları ve sohbet ettikleri tiyatrolardır. Japonya’da ise ‘Noh oyunları’ olarak adlandırılan bir tiyatro çeşidi gelişmiştir. Sahnede çeşitli semboller kullanılmaktaydı ve bir nesne başka bir nesnenin yerine geçebilmekteydi. Sahnedeki eşyalar siyah giysiler giymiş bir uşak tarafından değiştirilmekteydi. Önceleri açık alanlarda kurulan Noh sahneleri daha sonra kapalı alanlarda oluşturulmaya başlandı. Ancak sahnenin üzerinde bulunan çatı kaldırılmadı. Sahnenin arka tarafında bulunan koridor sahnenin arkasında yer alan bir perde ile sonlanırdı. Oyuncuların giriş ve çıkışları bu alandan sağlanırdı.

1.2.2.3- Rönesans Döneminde Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi

Rönesans dönemi on beşinci ve on altıncı yüzyılları etkisi altına almıştır. ‘Yeniden doğuş’ anlamına gelen Rönesans döneminde, eski Yunan ve Roma sanatının klasikleri üzerinde durulmuştur. İlk İtalya’da ortaya çıkan ve zamanla diğer ülkeleri de etkisi altına alan Rönesans döneminin en önemli özelliği bireyi ön planda tutmasıydı. Bireyci dünya görüşü, iyimser bir düşünce yapısının gelişmesini sağladı. Bilimde, sanatta ve siyasette meydana gelen değişimler sanata da yansdı. Bu dönemde sanatçıya ve sanata verilen önem arttı ve ‘gerçekçi düşünce’ önem kazanmaya başladı. Simetri, perspektif gibi kavramlar üzerinde çalışıldı ve bu kavramlar tiyatro sahnesine de yansıtıldı. ‘Çerçeve sahne’ (proscenium) biçimlenişi de ilk kez bu dönemde ortaya çıkmıştır. Bu yenilik sayesinde seyirci ve sahne birbirinden kesin çizgilerle ayrılmıştır. Ancak bu dönemde sahne dekorları boyalı tablolarla öteye gidememiş, henüz üç boyutlu sahne düzenlemeleri ortaya çıkmamıştır.

Doğu tiyatrosu incelendiğinde ise bu dönemde Japon tiyatrosunda en çok öne çıkan biçimlenişin ‘Kabuki’ adı verilen Japon halk tiyatrosu olduğu görülmektedir. Kabuki tiyatrolarında sahnenin yanında bir yol mevcuttur. Bu yol seyircilerin arkasındaki duvara doğru uzanmaktadır ve sahneye giriş çıkışı sağlar. Ayrıca bazı önemli sahneler bu yol üzerinde sahnelenir. Türk tiyatrosunda ise 15. yüzyıldan sonra ‘Kol’ diye adlandırılan tiyatro kumpanyalarının kurulduğu görülmektedir.

Rönesans döneminin tiyatro ve tiyatro sahnesi üzerindeki etkisi ‘İtalya’, ‘İngiltere ve İspanya’ ve son olarak da ‘Fransa’ olmak üzere üç farklı ülke üzerinden detaylıca incelenecektir.

1.2.2.3.1- Rönesans Döneminde İtalya’da Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi Tasarımı

İtalya’da Rönesans döneminde tiyatro mimarisi ve sahne tasarımı alanında meydana gelen yeniliklerin Avrupa’da yirminci yüzyıla kadar etkili olduğu görülmektedir.

1453 yılında Türkler İstanbul’u almış ve bazı Bizanslı bilim adamları, yazarlar, oyuncular İtalya’ya yerleşmişlerdi. Bu durum resim, mimarlık ve heykeltıraşlık gibi birçok alanda sanatçısı olan İtalya’da tiyatro sanatının da öne çıkmasını sağlamıştır. Ayrıca İtalya o sırada birbirinden bağımsız küçük devletlerden oluşuyordu. Bu birimler ayrı prensler tarafından yönetiliyordu. Sanat ve edebiyat alanındaki başarılar bu devletler için bir güç ve kültürel üstünlük göstergesi sayılmaktaydı.

Oynanan oyunlar Roma’daki oyunların taklidi niteliğindeydi. Çoğu oyun Roma oyunlarının etkisi altında yazılıyordu. İtalya’da komedi türündeki ilk oyun 1508 yılında Ferrara’da oynanan ve Lodovico Ariosto tarafından yazılan ‘La Cassaria’ (Mücevher Kutusu) adlı oyundur. Ayrıca yazar, ‘Şarlatan’ (1520), ‘Çöpçatan’ (1529), ‘Akademik Komedi’ (1543) gibi oyunlarda Roma komedyasının etkisinden kurtulmaya çalışarak, romantik komedi türünün ilk örneklerini vermiştir. İtalya’da komedi türündeki diğer bir yazar da Niccolo Machiavelli’dir. Machiavelli tarafından yazılan ‘Adamotu’ budalalık ve yozlaşma üzerine yazılmış bir komedi oyunuydu. Bu oyunda bölümler arasında yer alan şarkılar dikkat çekmiştir. Ancak klasik kalıplara bağlı kalmak ve oyunların saray dışına çıkamaması nedeniyle komedi türü gelişme gösterememiştir.

İtalya’da trajedi türünde ilk oyun ise Giambattista Giraldi Cinthio’nun 1541 yılında yazdığı ‘Orbecche’ adlı oyundur. Bu oyunda Seneca’nın trajedilerinden izler olmakla birlikte, dehşet sahnelerine de yer verilmiştir.

Komedi ve trajedi dışında ‘pastoral’ denilen bir oyun türü daha vardı. Kaynağı Yunanlılar’ın satir oyunları olan bu tür, kırılğan, hassas duyguları ve düşünceleri açığa çıkartması ve romantik aşk hikâyelerine yer vermesiyle Yunanlılar’ın satir oyunlarından ayrılmaktadır. Torquato Tasso tarafından 1573 yılında yazılan ‘Aminita’ ile Giambattista Guarini tarafından 1585 yılında yazılan ‘The Faithful Shepherd’ (Sadık Çoban) pastoral türündeki önemli eserlerdendir.

1471 yılında oynanan Poliziano’nun ‘Orfeo’ adlı yapıtı operaya eğilimli bir biçim gösteriyordu. Daha sonra oyunlarda hem solo hem de koro olarak şarkılar söylenmeye başlandı. Böylece yeni bir tür olan ‘opera’ gelişmeye başladı. İlk opera 1594 yılında sahneye koyulan ‘Dafne’ adlı oyundur. Bu oyun diyalogların dramatik etkisini müzik yoluyla seyirciye aktarmayı hedeflemiştir. Zamanla oyunlarda metin arka planda kalmış ve beste öne çıkmıştır. Opera diğer İtalyan devletlerine ve ardından da ülkelere yayılmıştır. Operanın bu kadar önemli bir tür haline gelmesi tiyatro yapılarına ve sahne tasarımına da yansımıştır.

Rönesans döneminde İtalya’daki ilk sahneler bir yükselti üzerine kuruluyordu. Yükseltinin üzerinde düz ya da açılı yerleştirilmiş kesintisiz bir sahne duvarı bulunuyordu. Bir cephe niteliğinde olan bu duvar önünde perdelerin bulunduğu açıklıklardan (evlerden) oluşmaktaydı. Her açıklık farklı karakterlerin evlerini, kaldıkları yerleri ve kimliklerini temsil etmekteydi ve üzerlerinde isimler yazılıydı. Oynanacak sahne için gerekli olan bölümün ya da bölümlerin perdesi açılıyor ve diğer bölümlerin perdeleri kapalı tutularak ‘eşzamanlı sahne’ biçimi yaratılıyordu.

Vitruvius’un mimari alandaki çalışmaları ve perspektif kavramının önem kazanması sahne tasarımı açısından bir devrim niteliğindeydi. Tiyatroya perspektifin girişi 1480’lere dayanmakla birlikte, sahne tasarımında perspektifin kullanıldığını gösteren ilk belge 1508 yılında Pellegrino da San Daniele tarafından tasarlanan Ariosto’nun ‘La Cassaria’ (Mücevher Kutusu) adlı oyunun dekoruydu.

Sebastiano Serlio, perspektif kavramının sahne tasarımına nasıl yansıtılabileceği konusunda bilimsel çalışmalar yapmış ve 1551 yılında ‘Architettura’ adlı kitabında perspektifin kurallarını, sahnenin nasıl düzenlenmesi gerektiğini ve bir tiyatro yapısının nasıl tasarlanması gerektiğini içeren yazılar yazmıştır. Serlio’ya göre tiyatro yapıları en basit tanımıyla yarım yuvarlak bir seyir yeri ve dikdörtgen biçiminde bir sahneden oluşmalıydı. Sahne ise perspektif anlayışa uygun şekilde yapılmalı ve boyanmalıydı. Bu

görüş doğrultusunda sahne ve seyirciler arasındaki kısım Roma'daki orkestra alanı gibi boş bırakılmış ve sahne zemini önden arkaya doğru iki parçaya bölünmüştü. Ön kısım oyuncular için ayrılmıştı. Oyunlar bu düz alanda oynanırdı. Arkadaki kısım ise perspektif anlayışa uygun olarak tasarlanmış bir dekor niteliğindeydi ve zemininde sahnenin arkasına doğru artan bir eğim bulunmaktaydı. Evler ise üst kısımları sahnenin arkasına doğru azalan bir eğimle ve sahnenin orta kısmına yakın olacak şekilde yerleştirilmişti. Bu evler ahşaptan yapılmış çerçevelere geçirilen boyalı brandalardan oluşmaktaydı. Sahne zeminine ayrıca yine sahnenin arkasına doğru gitgide küçülen ve sahnenin arkasında bir noktada birleşen kareler çizilmişti. Bütün bu çalışmalar sahne tasarımında perspektifin kullanımını ve kısıtlı bir alana derinlik kazandırma isteğini göstermektedir. Serlio sahne düzenini komedi, trajedi ve pastoral oyunlar olmak üzere üç türe ayırdı. Her biri için ayrı düzen gerektiğini düşünüyordu. Komedilerde evler girintili çıkıntılı bir düzende yerleştirilirken trajedilerde düz bir çizgi hakim alacaktı. Pastoral türünde ise dekor kır yerlerini gösterir nitelikte düzenlenecekti. Bu sahne düzenlerindeki ortak nokta hepsinin yine perspektif kurallarına uygun olarak tasarlanmış olmasıdır. Ancak perspektif anlayışa uygun olarak tasarlanmış bir sahne dekoru oyuna arka plan olmaktan öteye gidemiyordu ve oyuncu dekora dahil olamıyordu. Çünkü oyuncu sahnenin arkasına doğru gittikçe dekor ve oyuncu arasında oransal uyumsuzluk oluşuyordu. Bu durum oyuncuyu sahnenin daima ön tarafında oynamasını gerektiriyordu. Aktör ve sahne arasındaki bu sorun on sekizinci yüzyılda açılı perspektifin kullanımına kadar sürmüştür.

İtalya'da ilk önemli tiyatro yapısı 1580 yılında mimar Andrea Palladio tarafından başlanan ancak tiyatro tamamlanmadan ölmesi nedeniyle mimar Vincenzo Scamozzi tarafından 1584 yılında tamamlanan 'Teatro Olimpico' dur.

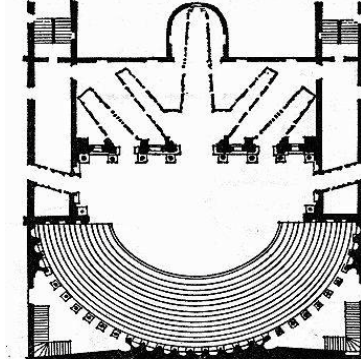


Şekil.9- Teatro Olimpico Sahne ve Seyirci İlişkisi
(Vicenza..., t.y.)



Şekil10- Teatro Olimpico
(Britannica Online Encyclopedia, t.y.)

Bina, Roma tiyatro yapılarına benzerlikler göstermektedir. Ancak bu yapıda seyirci için ayrılan kısım yarım daire değil, yarım beyzidir (yarım elips). Bu şekilde mimar daha iyi görüş sağlamayı amaçlamıştır.



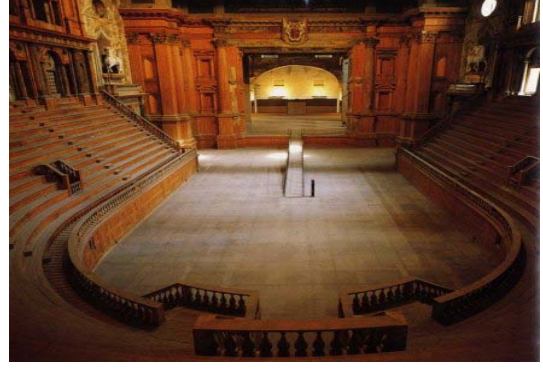
Şekil 11- Teatro Olimpico-Plan (Brockett, 1979, s.81)

Roma tiyatrosunda olduğu gibi sahne gerisinde, skene duvarında üç kapı bulunmaktaydı ve bu kapılardan ortadaki diğer ikisinden daha geniştir. Her kapının arkasında perspektif esaslarına göre oluşturulmuş koridorlar mevcuttu. Ortadaki kapı üç ayrı koridora açılmaktaydı. Diğer kapılar ise yalnızca bir koridora açılmaktaydı. Bu üç kapının dışında sahnenin sağ ve sol yanında da karşılıklı açılmış birer kapı bulunmaktaydı ve bu kapılarda yine birer koridora açılmaktaydı. Bu koridorlar sokakları temsil etmekteydi ve bu dekorlar sabitti. Böylece yedi sokaktan ve binalardan oluşan bir şehir meydanı görüntüsü yaratılmış oluyordu. Sahnenin sağ ve sol yanında üstte yer alan localar oyuncular ve seyirciler tarafından kullanılabilirdi.

“Rönesans ile birlikte tiyatro oyunlarında illüzyonun önem kazanmasıyla ve perspektifin kullanımıyla daha karmaşık binalar yapılmaya başlanmıştır. Bu durum tiyatro sahnesi için çok önemli bir yenilik olan ‘çerçeve sahne’nin biçimlenmesini ve de gelişmesini sağlamıştır” (Brockett, 1979, s.83). Çerçeve sahnenin iki temel fonksiyonu vardır. Birincisi dekoru çerçeveleyerek seyircinin dikkatini oyun üzerine toplamak, ikincisi ise oyunda kullanılan makineleri ve düzenekleri saklamaya yardımcı olmaktır. İtalya’nın bir diğer önemli yapısı ise Parma’da 1618 yılında yapılan ‘Teatro Farnese’ binasıdır. Bu binanın en önemli özelliği bir sahne önü kemerinin (proscenium arch) oluşturulmuş olması ve bugünkü çerçeve sahnenin ilk biçimini yansıtmasıydı. Böylece sahne gerisinde yer alan kapılar kaldırılmış ve daha iyi bir görüş sağlanmıştır.



Şekil 12- Teatro Farnese
(NonSoloProsciutto, 2009)



Şekil 13- Teatro Farnese
(Proposte Italia- Parma, t.y.)

Bu yapıda seyirci için ayrılan kısım ‘U’ harfi biçimindeydi. Bu biçimleniş ortası geniş ve boş bir alan yarattığından bu alanda çeşitli gösteriler düzenleniyor, hatta su doldurularak gemiler yüzdürülebiliyordu. Bu tiyatro binasının sahnesi diğer Avrupa ülkelerine de örnek oluşturdu ve zamanla geliştirilerek aydınlatma ve akustik esaslara göre şekillendirildi.

Bu dönemde genellikle sahne zemininin altında makineleri ve çeşitli araç gereçleri saklamak için bir alan bulunurdu. Sahnenin üzerinde ise yine perdeler ve diğer mekanik aletler için ayrı bir bölüm mevcuttu. Daha sonra sahnede kullanılan makineler de gelişmeye başladı. Halatlar, makaralar, vinçler kullanılmaya başlandı. Duman, alev, vb. efektler oluşturmak ve aniden bina ya da ağaç gibi nesneleri yok etmek için sahne zemininde birçok kapak bulunuyordu. Bu kapaklar ve makineler sayesinde insanlar ve çeşitli nesneler uçuyor, birden kayboluyor ya da ortaya çıkıyor ve böylece illüzyonlar yaratılıyordu.

1825 yılına kadar yapay aydınlatmayı sağlamak için mumlar ve kandiller kullanılıyordu. Mumlar bazen sahnenin üzerine asılıyordu. Işıklar sahne önü kemerinin arkasına yerleştiriliyordu. Ancak bu dönemde ışığın şiddeti, rengi ve dağılımı iyi kontrol edilemediğinden istenilen etki her zaman elde edilemiyordu.

Dekor değişimi farklı yöntemlerle sağlanmaktaydı. Sahne üzerinde sahnenin önüne paralel ve birbiri arkasına yerleştirilmiş panolar bulunmaktaydı. Her pano değişik bir yeri betimlemekteydi ve sırayla kendinden bir öncekinin önüne geçiyordu. Farklı sahneleri gösteren bu panolar arka arkaya gösterilerek dekor değişimi sağlanırdı.



Şekil 14- Sahne Değişimi İçin Yerleştirilmiş Panolar (Hartnoll, 1998, s.136)

Ayrıca sahne değişimi için sahnenin zeminine tutturulan çerçevelere takılı boyalı kumaşlar kullanılıyordu. Bu kumaşlar sahne değişimi sırasında sırayla çerçevelerden çıkartılıyor ve bir sonraki sahne için boyanmış olan kumaşlar takılıyordu. Diğer bir yöntem ise ‘periaktoi’ denilen ve kendi ekseni etrafında dönebilen büyük prizmaların kullanımıydı. Bu prizmaların her yüzüne farklı dekorlar boyanırdı ve sahne değişimi bu prizmaların döndürülmesiyle gerçekleşirdi.

Rönesans döneminde İtalya’da ‘Commedia dell’ Arte’ adı altında bir topluluk kurulmuştu. Bu toplulukta yer alan oyuncuların hepsi profesyoneldi ve oyuncular ‘Commedia dell’Arte’ nin en önemli parçaları olarak görülüyorlardı. Önceleri oyuncular kendilerine bir tip belirler ve hep aynı role çıkarlardı. Bu tür tiyatrunun tipik karakterleri ciddi tipler ve komik tipler olmak üzere temelde iki kategoride toplanabilir. Aşıklar, dansçılar ve ezgiciler ciddi tiplerdendir. Aşıkları temsil eden oyuncular maske takmaz, düzgün konuşurlar ve iyi görünümlü olurlardı. Ezgicilerin ve dansçıların görevi ise sahne aralarında dans edip, şarkı söylemektir. Yaşlılar, gençler ve uşaklar genellikle komik karakterleri canlandırırlardı. Uşaklara ‘zanni’ de denirdi. Bu karakterler aptal ya da akıllı olabilmekteydi. Ancak büyük bir burun ya da bir kambur gibi belirgin fiziksel özelliklere sahiptiler. Her birinin kendi maskesi ve özel kostümü vardı. ‘Commedia dell’ Arte’ topluluğu on yedinci yüzyılda bütün Avrupa’ya yayıldı ve 1800’lü yıllara kadar çeşitli rolleri canlandırmayı sürdürdü. On yedinci yüzyılda halk tiyatroları inşa edildikten sonra topluluk bu binalarda da oyunlar düzenledi ve senaryolar perspektif esasları, makineler ve özel efektlerin kullanımı göz önünde bulundurularak yazılmaya başlandı. Gelosi (1570- 1604) ve Accesi (1590- 1635) dönemin en ünlü ‘Commedia dell’ Arte’ topluluklarındandı.

“Klasik drama, çerçeve sahnenin gelişmesi, perspektif kavramının öne çıkışı, sahne dekoru için kullanılan makinelerin gelişmesi, opera ve ‘Commedia dell’ Arte’ topluluğunun oyunları gibi İtalya’da tiyatroya etki etmiş birçok unsur tiyatro ve sahne tasarımının tarihsel gelişimi açısından önem taşımaktadır” (Brockett, 1979, s.90).

1.2.2.3.2- Rönesans Döneminde İngiltere ve İspanya’da Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi Tasarımı

Rönesans döneminde İngiltere ve İspanya tiyatro ve oyun yazarlığı alanlarında çok gelişmişti. On altıncı yüzyıldan önce Roma ve Yunan kültürleri etkisinde kalsalar da bu iki ülke kendilerine özgü bir kültür oluşturma çabası içindeydiler.

On beşinci yüzyılın sonlarına doğru İngiltere’de tiyatro, İtalya’da olduğu gibi, klasik kalıplara bağlı bir tutum sergilemiştir. Platus, Terence ve Seneca gibi yazarların oyunları okunmuş ve dönemin tiyatro sahnelerinde tekrar tekrar oynanmıştır. İngiltere’de tiyatronun gelişmesiyle birlikte, klasik anlayışta ve Roma oyunlarının taklidi niteliğinde olan bu oyunlar sadece saraylar ve okullarda oynanmaya başlamış ve yalnızca önemli misafirler ve yöneticiler için sahneye koyulmuştur.

Ancak bu durum klasik kalıplardaki dramatik form ve yapıyı anlamak ve buna bağlı olarak ‘Elizabethan’ oyunlarının gelişmesi açısından çok önemlidir. 1550 ve 1585 yılları arasında İngiltere’de tiyatro oyunları birçok etkinin altında kaldığı için karmaşık bir yapı göstermektedir. 1585 ve 1642 yılları arasında ise İngiliz tiyatrosu kendi özünü bularak dünyaca ünlü oyun yazarları yetiştirmiş ve günümüzde bile hala önemini koruyan birçok oyuna sahne olmuştur.

John Lyly (1554- 1606), Christopher Marlowe (1564- 1593), Thomas Kyd (1558- 1594) dönemin önemli oyun yazarlarıydı. Lyly yazdığı oyunlarla trajedi ve komediyi birleştirmeye çalışmıştır. Ayrıca romantik komediler de yazmıştır. Mitolojik konuları ele almış ve pastoral komediler yazmıştır. ‘Campaspe’, ‘Phao’, ‘Galathea’ gibi eserler ortaya koymuştur. Marlowe Shakespeare’den sonra dönemin en iyi ikinci trajedi yazarlarıdır. Oyunlarını tek bir ana karakter üzerine kurmaktaydı. Marlowe tarihsel oyun yazarlığının gelişmesinde etkili olmuştur. ‘II. Edward’, ‘Timurlenk’ (1587), ‘Dr. Faustus’ (1588) yazarın önemli oyunlarından. Yazar İngiliz dinsel oyunları ile trajedik unsurları birleştirmesiyle, kahramanın oyunun sonuna doğru bilinçlenmesiyle ve şiirli, heyecan verici konuşmalara yer vermesiyle trajedi türüne yenilikler getirmiş ve

Shakespeare'in trajedileri için temel oluşturmuştur. Kyd ise, oyunlarında heyecan verici konuları işlemiştir. Seneca'dan etkilendiği görülmektedir. 'İspanyol Trajedyası' (1587) dönemin en ünlü trajedilerindendi.

Shakespeare (1564- 1616) ise, 'Elizabethan Tiyatrosu'nun en önemli oyun yazarı olarak bilinmektedir. Shakespeare'nin oyunları tarihsel oyunlar, komediler ve trajediler olmak üzere üç guruba ayrılabilir. Komedi türündeki 'Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası' yazarın bu türdeki ilk başarılı çalışmalarıdır. Romantik komedi temel boyutlarını bu oyunla kazanmıştır ve oyunda gerçekle düş, doğruyla yanlış gibi karşıt unsurları bir arada işlemiştir. 'Kısasa Kısas' ise yazarın yazdığı son romantik komedi oyunudur. Ayrıca 'Kuru Gürültü', 'On ikinci Gece' oyunlarında romantik gerçekçilik öne çıkmaktadır. 'III. Richard', 'VI. Henry' ve 'VIII. Henry' Shakespeare'nin yazdığı dönemin tarihsel oyunları arasındadır. Yazar kendine özgü bir tarihsel oyun biçimi oluşturmuştu. Ancak Shakespeare üstün yeteneğini asıl trajedi türünde göstermektedir. 'Romeo ile Juliet', 'Othello', 'Kral Lear', 'Hamlet', 'Julius Caesar', 'Macbeth', 'Antony ile Cleopatra' gibi günümüzde de hala önemini koruyan trajedi oyunları yazmıştır. Bunlardan 'Romeo ile Juliet' romantizm ve şiirsel bir havanın etkisinde gelişen bir trajediydi ve simetri, denge, uyum gibi Rönesans özelliklerini taşımaktaydı. 'Hamlet' oyununda ise yazar, Rönesans trajedisinin bütün unsurlarını bir bütün olarak işlemekteydi.

Ben Jonson (1573- 1637) ise gerçekçi komedinin gelişiminde etkili olmuştur. 'Vopone' (1606), 'The silent Woman' (1609), 'Simyacı' (1610) ve 'Bartholomew Panayırı' (1614) yazarın en ünlü oyunlarıdır. Bu oyunlarda komedi unsuru gerçekçi bir anlayışla sunulmaktadır.

Rönesans döneminde İngiltere'de birçok oyun yazarı yetişmekle birlikte tiyatro yapıları da önem kazanmıştır. Bu dönemde İngiltere'de tiyatro binaları temel olarak açık hava yapıları ve kapalı salonlar olmak üzere iki çeşitti. Tiyatro sahneleri ise salonlardaki sahneler, saray tiyatroları, halk tiyatroları, özel tiyatrolar ve mask oyunlarının oynandığı sahneler olmak üzere beş farklı şekilde tasarlanmaktaydı.

Salonlardaki sahnelerde sahne salon zemini üzerine yerleştirilmiş bir yükselti şeklindeydi. Oyunlar bu yükseltinin üzerinde oynanmaktaydı, oyuncular ise sahnenin gerisinde yer alan bir perdeden girip çıkmaktaydılar. Genellikle tek bölümlük oyunlar

oyunardı ve sahnede dekor değişimi yoktu. Ancak oyunda birkaç yer gösterilecekse sahne bölümlere ayrılırdı. Her bölüm ayrı bir yeri temsil etmekteydi.

Saray tiyatrolarında sahnenin arkasında perspektif kurallarına uygun hazırlanmış boyalı perdeler ve oyunun geçtiği yerleri gösteren panolar asılmaktaydı. Sarayın uygun bir salonuna kurulan bu sahneler eşzamanlı sisteme göre hazırlanmaktaydı. Sahnenin önünde perde bulunmuyordu ancak çerçeve sahne denilen sahne önü kemeri kullanılmıştı.

Dönemin en önemli oyun yerleri olan halk tiyatroları üstü açık yapılarıydı. 1576'da Richard Burbadge tarafından yaptırılan 'The Theatre' dönemin ilk tiyatro binasıydı. Ayrıca 'The Curtain' (1577), 'The Rose' (1587), 'The Swan', 'The Globe' (1598), 'The Fortune' (1600) ve 'The Hope' gibi üstü açık birçok halk tiyatrosu inşa edilmiştir. Bu tiyatrolar büyüklük ve biçim olarak birbirlerinden farklı olmakla birlikte birbirlerine benzer özellikler taşımaktaydılar. Genellikle iki bin seyirci kapasiteli olan bu yapılar kare, daire ya da altıgen biçiminde olabilmekteydiler.



Şekil 15- The Globe Theatre (Globe..., t.y.)



Şekil 16- The Globe Theatre (SBTS England..., t.y.)

Genel olarak ortada üstü açık bir alan vardı. Bu alan sahnenin ve seyircinin bir bölümünü kapsamaktaydı. Bu boş alanın bir kenarında bir yükselti yer almaktaydı ve bu yükselti oyun alanını tanımlamaktaydı. Yükseltinin arkasında üç kattan oluşan bir sahne duvarı yükseliyordu. Bu duvar sahnenin üzerinde yer alan tahta sütunlar yardımıyla sahne üzerine sundurmaya benzer bir yarım tavan oluşturmuyordu. Oyun alanını tanımlayan bu yükseltiye 'esas sahne' veya 'ön sahne' denilirdi. Seyirciler sahnenin üç tarafına toplanırlardı. Ayrıca avluyu çevreleyen balkonlarda belirli bir ücret karşılığı oturularak da oyun izlenebilmekteydi. Sahnenin arkasında üç kattan oluşan bir cephe bulunuyordu. İlk kat esas sahneyi oluşturmaktaydı ve arkasında ortadaki geniş yanlardaki dar olmak üzere üç kapı yer alıyordu. Bu kapılar oyuncuların giriş çıkışı için

kullanılıyordu. Ortadaki geniş kapının arkasında ise bir ‘iç sahne’ yer almaktaydı. İç sahne genellikle bir olayın geçtiği yer olarak kullanılmaktaydı. Bir evin girişi, bahçe ya da yatak odası bu alanda yer alabilmekteydi. Ön sahnenin üzerindeki balkona ise ‘üst sahne’ denilmekteydi. Üst sahne de oyun alanı olarak kullanılıyordu. Üst sahnede perdelerle örtülü odalar bulunmaktaydı. Bu perdeler gerektiğinde açılarak farklı oyun alanları yaratılıyordu. Üst sahne balkon, tepe ya da sur gibi yüksek alanları tanımlamak için yapılmıştı. Üst çatıya ise ‘cennet’ deniliyordu ve bu alan oyun sırasında bazı kişileri göstermek için kullanılıyordu. Kısaca halk tiyatroları, tiyatro binasının ortasında bulunan büyük bir platform, bu platformun arkasında bulunan bir cephe, bu cephenin üzerinde üç kapı, ortadaki kapının arkasında yer alan bir iç sahne ve gerektiğinde kullanılan üst sahnelerden oluşmaktaydı.

“Halk tiyatroları dramatik aksiyonun akışı düşünülerek tasarlanmış binalardı. Aktörler sahnenin arkasındaki bir kapıdan sahneyi terk ettikleri anda başka bir kapıdan diğer aktörler sahneye girer ve bir sonraki sahneyi canlandırırlardı” (Brockett, 1979, s.99). Ayrıca üst sahnenin kullanımı da oyun akışı yönünden önem taşımaktaydı. Yükseltinin (ön sahne) altında ve üst çatı alanında makineler için boş alanlar mevcuttu. Ön sahnenin zemininde kapak şeklinde kapılar bulunmaktaydı ve bu kapılar kimi zaman içlerinden hayaletlerin, şeytanların çıktığı mezarlar olarak ya da duman, ateş gibi unsurların çıkartıldığı alanlar olarak kullanılıyordu. Üst çatıda ise objeleri ya da oyuncularını yukarı kaldırmak veya aşağı indirmek için kullanılan makaralar, vinçler ve halatlar yer alırdı. Özel tiyatrolar çerçeve sahneli ve üzerleri kapalı binalardı. Oyunlarda eşzamanlı dekor sistemi kullanılmaktaydı. İlk özel tiyatro 1576’da Blackfriars da açılmıştı. İkinci Blackfriars tiyatrosu ise 1596 yılında James Burbage tarafından yaptırılmıştı. Özel tiyatrolar, halk tiyatrolarına benzer özellikler göstermekteydi. Ancak bu binalar üzerleri kapalı ve daha küçük yapılarıydı. Seyircilerin hepsi oyunu oturarak izlerdi. Sahne yine bir platformdan oluşmaktaydı ve sahnenin arkasında halk tiyatrosunda olduğu gibi bir ‘iç sahne’ ve ‘üst sahne’ yer alırdı.

Halk tiyatroları açık alanlar olduğu için yapay aydınlatma gerekmemekteydi. Sahne aydınlatması konusunda yeterli bilgi henüz edinilmemişti. Özel tiyatrolarda ise mum, fener ya da meşale gibi aydınlatma elemanları kullanılmaktaydı.

Sahnede dekora önem verilmemiştir. Ancak giysi ve aksesuarlar önem taşımaktaydı. Oyuncular boş bir sahne üzerinde oynadıkları için kostümler odak noktası haline

gelmişti. Ancak bu kostümlerin gösterişli olması yeterli olmaktaydı ve kostümler rollere uygun şekilde seçilmemekteydi. Bu durum on yedinci yüzyıldan itibaren değişmeye başladı ve sahne giysileri rollere uygun tasarlandı. Sahne kostümleri yabancı kişilerin giydikleri giysiler, hayalet, tanrı, peri gibi doğüstü varlıkların giysileri, belirli meslekteki kişilerin giysileri ve hayvan kostümleri olmak üzere dört çeşitti.

Mask'ların oynandığı sahneler ise saraylarda kurulmaktaydı. Genellikle mitolojik ve tarihi olaylar konu alınırdı. Sahne düzenlemeleri ve giysi tasarımlarının çoğu saray mimarı Inigo Jones (1573- 1652) tarafından yapılmıştı. Oyunlarda profesyonel oyuncular ve müzisyenler yer almıştı. Jones, İtalya'da görülen bütün yenilikleri ve Rönesans döneminin özelliklerini mask sahnelerine yansıtmaya çalışmıştır. Perspektif kurallarının benimsenmesi ve çerçeve sahnenin kullanılmaya başlanmasıyla mask oyunları zamanla önemini kaybetmiştir.

Elizabethan tiyatrosu genel olarak geçmiş dönemdeki tiyatro yapılarına benzer özellikler göstermektedir. Roma tiyatrosunda olduğu gibi sahnenin arkasında oyuna arka plan oluşturan bir sahne duvarı ve Yunan tiyatrosunda olduğu gibi seyircilerin etrafını çevirdiği bir oyun sahnesi bulunmaktadır. Ayrıca özel efektlerin kullanımı ve gösterilerin avlularda yapılması gibi bazı özelliklere Ortaçağ tiyatrosunda da rastlanmaktadır. Fakat Elizabethan tiyatrosu farklı dönemlere ve ülkelere ait olan bu özellikleri birleştirerek kendine özgü bir üslupla benzersiz bir yapı geliştirmiştir.

1580 ve 1680 yılları arasında ise İspanyol tiyatrosu altın çağını yaşamıştır. İspanyol tiyatrosu Rönesans ile birlikte gelişerek İngiltere gibi kendine özgü bir tiyatro anlayışı oluşturmuştur. Katolik Kilisesi İspanya'da her alanda söz sahibiydi. Bu durum dinsel oyunların yüzyıllar boyu oynanmasına sebep olmuştur. Ancak aynı zamanda İspanya'nın kendine özgü bir tiyatro sanatı geliştirmesini de sağlamıştır. Kilisenin antik Yunan kültürünü küçümsemesi o dönemde İspanya'nın klasik anlayışa bağlı kalarak antik Yunan ve Roma tiyatrolarını taklit etmesini önlemiştir. Yazılan ilk oyunlara 'auto' denilmekteydi. Bu oyunlar dinsel ya da din dışı olabilmekteydi. Daha sonra oyunlara dansçılar, hokkabazlar da katıldı ve oyunlar gelişmeye başladı. Eş zamanlı sahne sistemi kullanımının yaygınlaşmasıyla kilise alanları, pazar yerleri gibi açık alanlara iki veya üç katlı sahneler kurulmaya başlandı.

Lope de Rueda (1510- 1565) İspanyol tiyatrosunun ilk önemli oyun yazarıdır. Yazdığı oyunlar gezici topluluklar tarafından oynanmıştır. Rueda İspanya'da oyun yazarlığının

gelişmesi açısından etkili olmuştur. ‘Zeytinler’ yazdığı oyunların en bilineniydi. Bir diğer önemli yazar ise Lope de Vega (1562- 1635) dır. Yazar oyunlarında mitolojik, tarihsel ya da romantik konuları ele alıyordu. Shakespeare gibi Vega da oyunlarında danslara ve şarkılara yer veriyordu. Ayrıca komik ve gerçekçi öğeleri birlikte kullanıyordu. ‘Öcü Alınmayan Ceza’(1635), ‘Bir Kuşkunun Kesinliği’ (1625), ‘Fuente Ovejuna’ (1614), ‘Kolay Evlenmeler’ (1621), ‘Dorotea’ (1632) yazarın önemli eserlerindendir. Pedro Calderon de la Barca (1600- 1681) da bu dönemde birçok oyun yazmıştır. Özellikle onur ve namus kavramlarını ele almıştı ve oyunlarında felsefi bir yöneliş açığa çıkmaktaydı. ‘Zalamea Kadısı’ (1640), ‘Hayat Bir Düştür’ (1636) yazarın önemli oyunları arasındadır.

İspanya’da ilk halk tiyatrosu 1579 yılında Madrid’de açılmıştır. Evlerin duvarlarından oluşan bir avlu içine kurulan bu tiyatro yapısı İngiliz halk tiyatrolarına benzer özellikler göstermektedir. Seyirciler oyunları avludaki oturma alanlarında izleyebilecekleri gibi, binaların balkonlarından ve pencerelerinden de izleyebiliyorlardı. Sahne ise İngilizlerin Elizabethan tiyatrosunda olduğu gibiydi. Sahne yine iki veya üç kattan oluşmaktaydı. Büyük bir yükselti oluşturulmuştu ve bu yükselti yine ön sahne olarak kullanılıyordu. Ön sahnenin arkasındaysa yine oyunlara arka plan oluşturan ve üzerinde kapılar bulunan bir duvar yer alıyordu. Bu kapılardan biri yine iç sahne olarak kullanılıyordu. Ayrıca Elizabethan tiyatrosunda olduğu gibi ön sahnenin üzerinde, ikinci katta, gerektiğinde üst sahne olarak kullanılan bir balkon vardı. Daha sonra yapılan İspanyol tiyatroları da benzer biçimleniş özellikleri göstermiştir.

İngiliz ve İspanyol tiyatroları Rönesans döneminde hem aristokratik azınlığın hem de halkın ilgisini çekebilecek türde eserler vermiştir. Bu durum tiyatroyu sadece saraylarda ve okullarda yer alan bir sanat olmaktan çıkartmış ve tiyatronun halkı da içine alarak kendine özgü bir kişilik geliştirmesini sağlamıştır.

1.2.2.3.3- Rönesans Döneminde Fransa’da Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi Tasarımı

Rönesans döneminde Fransa’da tiyatro önceleri klasik kuramlara bağlı kalarak gelişmiştir. 1402 yılında ‘Confrerie de la Passion’ adı altında bir örgüt kuruldu. ‘Confrerie’ zamanla tiyatro yöneticilerini de içine alarak bir dernek durumunu aldı ve 1548 yılında ‘Hotel de Bourgogne’ da bir seyirci ve sahne yeri oluşturuldu. Böylece

‘Hotel de Bourgogne’ Fransa’da yaptırılan ilk tiyatro yapısı özelliğini kazanmış oldu. Bütün tiyatro etkinlikleri ‘Confrerie’ derneğinin tekelindeydi.

Dernek tiyatroyu çeşitli tiyatro gruplarına kiralamaktaydı. ‘Hotel de Bourgogne’ da yer alan sahneler o dönemde İtalya ve İngiltere’de görülen sahnelerden farklı tasarlanmıştı. Sahne dikdörtgen biçiminde bir holün sonuna yerleştirilmişti. Her yapı farklı bir yeri betimlemekteydi. ‘Hotel de Bourgogne’ da taşınabilir sahneler de kullanılmıştı. Bu sahneler açık bir yükselti şeklindeydi ve bu yöntem oyunların açık havada da oynanabilmesini sağlıyordu. Taşınabilir olmayan sahneler ise kapalı ve kulisleri bulunan sahnelerdi. 1635 yılına kadar ‘Hotel de Bourgogne’ sahnesinde eşzamanlı sahne sistemi kullanılmıştı. Zamanla bu sahneler kapı, merdiven gibi çeşitli unsurlarla geliştirildi.

Alexandre Hardy (1572- 1632) dönemin ilk profesyonel oyun yazarıydı. Eşzamanlı sahne sistemi Hardy’nin oyunlarındaki dramatik yapıya da uygundu. Hardy klasik kuramların dışına çıkarak romantik anlayışta oyunlar yazmıştır.

1625 ve 1650 yılları arasında Fransa’da politik koşulların değişmesiyle birlikte, kültürel imaj, İtalya’da benimsenen sahne düzenlemeleri, sanat ve edebiyat gibi konular önem kazandı. 1629’dan sonra ‘Theatre de Marais’ adı altında bir halk tiyatrosu daha açıldı. Bu yıllarda ‘Hotel de Bourgogne’ ve ‘Theatre de Marais’ sahnelerinde eşzamanlı sahne sistemi kullanılmaya devam etmekteydi. Ancak bu sahneler Rönesans döneminin özelliklerini taşııyordu. Bunun üzerine 1641 yılında sarayın bahçesine İtalyan tiyatrosunun özelliklerini taşıyan bir tiyatro inşa edilmiştir. İlk kez bu tiyatronun sahnesinde çerçeve sahne kullanılmıştır. Daha sonra bu tiyatro ‘Palais-Royal’ adını almıştır.

Zamanla Fransa’nın halk tiyatrolarında İtalyan etkileri artmaya başlamıştır. 1647 de ‘Hotel de Bourgogne’ ve 1644 de ‘Theatre de Marais’ İtalyan tiyatrosundaki sahne tasarımı dikkate alınarak yeniden inşa edilmişlerdir. Her ikisinde de çerçeve sahne kullanılmıştır.

Laurent Mahelot dönemin en önemli sanatçılarından. O dönemde sahne üzerinde birçok yer gösterebilmek için perde kullanımı, dekor değişimi ya da eşzamanlı dekor sistemi olmak üzere üç farklı yol izleniyordu. Mahelot’un, ‘Hotel de Bourgogne’ da oynanan ‘Pandoste’ oyununda eşzamanlı dekor sistemi kullanılmıştı. Sahne birkaç bölüme ayrılmış ve böylece sahne üzerinde aynı anda farklı yerler gösterilmişti. Bu

ayırım zemininde farklı yükseltiiler oluşturularak ve tahta çerçevelere boyalı bezler geçirilerek yapılmıştı. Kulisler ise panoların arasında yer almaktaydı.

Bu dönemin bir başka önemli özelliği zaman, mekan ve eylem birliği kurallarına önem verilmesi olmuştur. Fransa'nın içinde bulunduğu siyasi koşullar ve toplumsal yapı 17. yüzyılın sonlarında 'Klasisizm' akımının ortaya çıkmasına neden olmuştur. "Klasik dönem yazarları göz boyayan görüntüye değil, arınma sağlayacak uyumlu düzene önem verirler. Tiyatronun özü, biçimi, sözlü ve görüntülü anlatımı ile kaba ve yanıltıcı olmaması, sağduyuya uyan ölçülü bir etki uyandırması istenir" (17. yüzyılda..., 2009). Racine ve Comeille trajedi türünde, Moliere ise komedi türünde öne çıkmış Klasisizm temsilcileridir. Roma ve Yunan kültürüne yönelmişler ancak kendi toplum geleneklerini de ön planda tutmuşlardır. Sahne dekorları mümkün olduğunca basit ve simetrik özellikler taşımaktadır. Düzen ve statik unsurlar öne çıkmıştır. Oyunlarda 'yer birliği' kavramının henüz yaygın olmaması, birbirinden farklı birçok temsili mekan gereksinimi yaratmaktaydı. Mobilyalar da dekordaki sadeliği desteklemek için taht ya da sandalye gibi küçük eşyalarla sınırlandırılmıştı.

Mimar LeMercier Fransa'daki ilk tiyatro olan 'Palais Kardinal' binasını tasarlamıştır. Sahne bölümü 18 metre genişlikte ve 14 metre derinliktedir.



Şekil 17- Palais Kardinal (File: Loeil..., 2006)

Gaspere Vigarani (1586- 1663) dönemin en iyi tasarımcılarından. Vigarani, Avrupa'nın en geniş tiyatrosu olan 'Salle Des Machines' tiyatrosunu inşa etmiştir. "Bu yeni tiyatro sadece 16 metre genişliğinde olduğu halde uzunluğu 71 metre idi; bu uzunluğun sadece 28 metresi seyir yerine ayrılmıştı. Kalan 43 metreyi 9,5 metre genişliğinde bir sahne çerçevesine sahip olan, sahnenin derinliği oluşturuyordu. 1660'lardan sonra büyüklüğü ve kötü akustiği nedeniyle çok az kullanılmıştır" (Salle..., 2009).

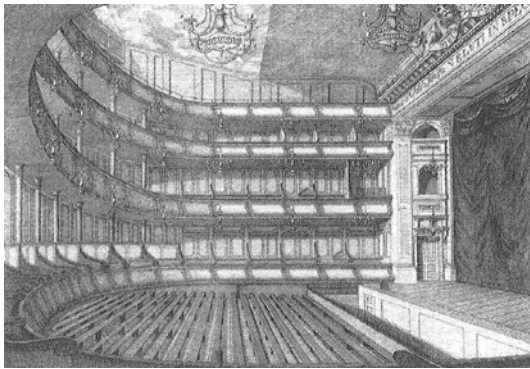
16.yüzyıldan itibaren Fransa’da tiyatro toplulukları önem kazanmaya başlamıştır. Ancak kendine özgü bir tiyatro anlayışı gelişmemiştir. Bu durum Rönesans’ın Fransa’da benimsenmesini kolaylaştırmıştır. Rönesans döneminde sadeliğin önem kazanmasıyla zaman içinde dekorların çoğunda tek bir yer temsil edilmeye başlanmıştır.

1.2.2.4- 18. Yüzyılda ve 19. Yüzyılda Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi

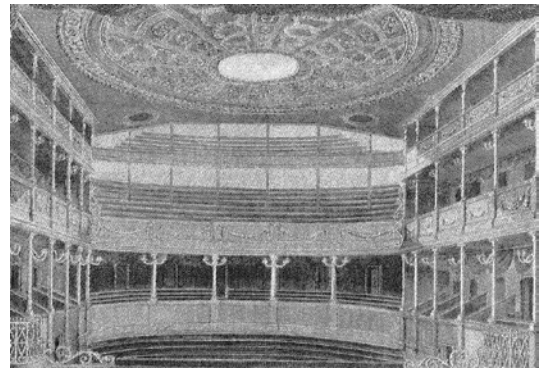
18. yüzyıl Rönesans dönemiyle 19. yüzyılı birbirine bağlayan bir köprü görevi görmüştür. Mum ışığı yerine kandil kullanılmaya başlanmıştır. Bu dönemde tiyatrodaki sahne tasarımı bakımından çok büyük yenilikler görülmemektedir. Ancak sosyal alandaki fonksiyonu gelişmiştir. Dönemin demokratik düşünce yapısı ve değişen toplumsal durum tiyatro sanatına da yansımıştır. “Resmi ve üslupçu olmaktan ya da müstehcen ve kaba olmaktan çıkarak realizmin yeni bir seviyesi olan sahne, gerçekçiliğin arandığı ve seyircilerin gerçek hayatını yansıtan bir alan haline gelmiştir” (Holland ve Patterson, 1995).

18. yüzyılda klasik anlayış hakim olsa da, tiyatro ve sahne tasarımı alanında birçok gelişme olmuştur. 1660 yılında İngiltere’de tiyatrodaki patentli olmayan oyunları sahneye koymak yasaklanmıştı. 1843 yılına kadar tiyatrodaki sahnelenen oyunların patentli olma zorunluluğu sürmüştür. 1737 yılında ‘Licensing Act’ adında bir yasa çıkarılmıştır. Bu yasaya göre patenti olmayan oyunların sahneye koyulması yasağı devam edecek ve her oyun sahnelenme izni alabilmek için denetimden geçecekti. Bu yasa 1968 yılına kadar etkili olmuştur.

18. yüzyılın başlarında İngiltere’de iki tiyatro vardı. Bunlar ‘Drury Lane’ ve ‘Covent Garden’ (1732) tiyatrolarıydı. 1766 yılında ise ‘Haymarket Theatre’ açılmış ve çeşitli oyunlara sahne olmuştur.



Şekil 18- Covent Garden Theatre- 1794
(Brockett, 1979, s.148)



Şekil 19- Drury Lane Theatre-Lonra
(Brockett, 1979, s.147)



Şekil 20- Haymarket Theatre
(Haymarket Theatre- Wikipedia, 2009)



Şekil 21- Haymarket Theatre
(Venue..., t.y.)

18. yüzyılda tiyatro sahnelerinin çoğunda ‘proscenium arch’ diye adlandırılan çerçeve sahneden öne doğru çıkan ve ‘apron’ denilen bir alan bulunmaktaydı. Sahne üzerinde ‘apron’ denilen bir ön alanın bulunması Elizabethan tiyatrosundaki ön sahne (forestage) ve ortaçağdaki ‘platea’ kavramlarını hatırlatmaktadır. Bu alan 18. yüzyılda asıl oyun alanını oluşturmaktaydı. Oyunlar ‘apron’ üzerinde sahnelenir ve çerçeve sahnenin arkasında kalan kısım oyun için sadece bir arka plan ya da dekor oluştururdu. Ancak bu durum 19. yüzyılda ‘gerçekçilik’ unsurunun önem kazanmasıyla değişmiştir ve oyunlar çerçeve sahnenin (proscenium arch) içine taşınarak sahnelenmeye başlamıştır.

İngiltere’de tiyatro sahnesinde çerçeve sahne üzerinde her iki yanda yer alan ve sahnelemede büyük kolaylık sağlayan kapılar (proscenium doors) bulunmaktaydı. Oyun sırasında oyuncunun bir kapıdan çıkıp diğerinden girmesiyle belli bir zamanın geçtiği ya da bir yerden başka bir yere gidildiği anlatılırdı. Zamanla bu kapıların sayısı azaldı ve çerçeve sahne üzerinde yalnızca tek kapı bırakıldı ve ‘apron’ denilen ön alanın derinliği azaltıldı.

1762 yılından itibaren İngiltere’de seyircilerin sahne üzerinde oturmaları yasaklanmış ve bütün seyirciler özel localarda ve balkonlarda oturmaya başlamışlardır.

18. yüzyılda İngiltere’de sahnelerde İtalya ve Fransa’da olduğu gibi kenar süsleri, kepenkler ve perspektif esaslarına göre boyanmış dekorlar bulunmaktaydı. Ancak opera, pantomim gibi oyunların sahneleri detaylı tasarımlar ve bazı özel efektler gerektiriyordu. 18. yüzyılın sonlarına doğru İngiltere’de sahneleme ve sahne tasarımının önemi arttı ve sahne dekorunun hazırlanmasında ressamalardan yararlanıldı. Ayrıca 18. yüzyılın sonlarına doğru sahne tasarımlarında oyunun geçtiği ‘zaman’ ve ‘mekan’ kavramları da ön plana çıktı. Sahnelenecek oyun hangi dönemde ve mekanda geçiyorsa sahnenin buna uygun olarak tasarlanması gerektiği vurgulandı. Philippe Jacques de

Loutherbourg (1740- 1812) 18. yüzyılın en önemli sahne tasarımcısıydı. Loutherbourg sahne arkasındaki resim üzerine dekorda üç boyutlu etki yaratabilmek için çeşitli profil parçaları yerleştirmiş ve bunları boyamıştır. Ayrıca sahne aydınlatmasına da önem vermiştir. Farklı iklimlere ve günün farklı saatlerine göre sahnede doğal ışık etkisi oluşturmayı amaçlamıştır. Sahnede gece görünümü elde etmek için saydam ve boyalı bezlerin arkasına özel aydınlatma elemanları koyarak, ayın yükselmesi gibi çeşitli görsel etkiler yaratmıştır. Bu uygulamalar 19. yüzyılda çok daha fazla önem kazanmıştır.

1660 ve 1800 yılları arasında oyuncu toplulukları tarafından oynanan oyunlar genellikle geçmiş yılların klasikleri arasından seçilirdi. Oyun sırasında ışıkların açık bırakılıyor olması seyircilerin varlığını vurgulamakta ve oyunların ‘apron’ üzerinde oynanması seyirci ve oyuncu etkileşimini artırmaktaydı. 18. yüzyılda oyuncular popülerite ve prestij kazanmışlardır. Seyirciler tiyatroya hem oyunu hem de oyuncuyu izlemek için gitmeye başlamışlardır. “Günümüzde özellikle opera için de aynı şey geçerlidir. Seyircilerin birçoğu belirli bir aktörü belirli bir rolde izlemek için tiyatroya gidiyordu. Bu durum, günümüzde operayla karşılaştırılabilir çünkü operada oyunun konusu genellikle bilindiği için seyirciler oyuncunun rolünü nasıl oynadığını görmek için giderler.” (Brockett, 1979, s.154, 155).

1660 ve 1800 yılları arasında Thomas Betterton (1635- 1710), Colley Cibber (1671- 1757), James Quin (1692- 1766), David Garrick (1717- 1779) ve Charles Macklin (1699- 1797) İngiltere’deki en önemli oyunculardı. Özellikle Garrick 1741 ve 1776 yılları arasındaki en büyük oyuncuydu. Tiyatro sanatında ilk ‘star’ unvanını alan kişi olmuştu.

1660 ve 1700 yılları arasında genellikle destansı yönü ağır basan trajediler ve komediler yazılmıştı. Destansı özellikler gösteren oyunlardaki sözler birbiriyle kafiyeli olacak şekilde bir araya gelmişti ve bu oyunlarda genellikle ‘sevgi’ ve ‘şeref’ gibi konular ele alınıyordu. Bu dönemde eski trajedi oyunları yeni düzenlemelerle tekrar sahneleniyordu. ‘Restoration tragedy’ adı altında gelişen bu türün en önemli yazarları Thomas Otway (1652- 1685) ve John Dryden (1631- 1700) dir. Komedi türünde de eski oyunlar dönemin sosyal ve kültürel değerlerine göre düzenleniyor ve tekrar sahneleniyordu. ‘Restoration Comedy’ adı altında sahneye koyulan oyunlarda insanın kolaylıkla yoldan çıkabilen bir varlık olduğu kabul ediliyordu ve oyunlarda mizah

unsurunu kendini olduğundan farklı göstermeye çalışan insanlar oluşturmuyordu. George Etherege (1634- 1691) ve William Congreve (1670- 1729) bu türün en önemli oyun yazarlarındandır. 1700 yılından sonra oyunların konuları da değişip çeşitlenmeye başlamıştır. George Farquhar (1678- 1707) yazdığı ‘The Recruiting Officer’ ve ‘The Beaux’ Stratagem’ dönemin en başarılı oyunlarından. Oliver Goldsmith (1730- 1774) ve Richard Brinsley Sheridan (1751- 1816) dönemin dramatik komedi türündeki iki önemli oyun yazarıydı. Özellikle 1777 yılında Sheridan tarafından yazılan ‘The School for Scandal’ dönemin en popüler oyunları arasındadır. Pantomim türünde ise ‘Harlequin Sorcerer’ oyunuyla Theobald öne çıkmıştır.

18. yüzyılda İngiltere’de ‘Sentimental Comedy’ ve ‘Domestic Tragedy’ denilen iki tür daha mevcuttu. ‘Sentimental Comedy’ duygulara yönelik bir komedi çeşidiydi. Bu tür oyunlar insanların talihsizlik sonucu başlarına gelen olayları ve onların duygusal yapılarını anlayıp paylaşmak amacını taşımaktaydı ve oyunlar mutlu sonla biterdi. ‘Domestic Tragedy’ türünde ise karakterler krallar ve soylu kişiler yerine sıradan insanlardan seçmiştir. ‘Sentimental Comedy’ ve ‘Domestic Tragedy’ yalın dramatik formları, komedi ile trajedik unsurları bir arada sunmaları ve klasik standartların etkisini azaltmaları açısından önemli oyun türlerindendir.

Opera ve Pantomim dönemin yeni ve önemli oyun türleriydi. John Gay (1685- 1732) tarafından 1728 yılında yazılan ‘The Beggar’s Opera’ oyunu İngiltere’nin o dönemdeki politik durumunu taşlamaya yönelikti. Bu oyun ilk olarak ‘Lincoln’s Inn Fields Theatre’ da oynanmıştı. Oyunda politik ve sosyal yapıyı taşlamanın dışında, popüler müziklere, dansçılara ve komedi unsurlarına da yer verilmişti. Ancak 18. yüzyılın en önemli yeni oyun türü 1715 yılında ortaya çıkan ‘Pantomim’di. Pantomim dans, sessiz taklitçilik, kısa metin parçaları ve özel efektlerden oluşuyordu. Opera ve pantomim türlerinin sahnelerde yer almasıyla sahne dekorunda görsel gereksinimler artmış ve bu sayede sahne tasarımı gelişme göstermiştir.

18. yüzyılda İngiltere’de tiyatro seyircilerin beklentileri doğrultusunda gelişmiştir ve bu durum sahne düzenlemeleri, makinelerin kullanımı, kostüm tasarımı, oyunculuk ve şov gibi konuların önem kazanmasına neden olmuştur.

18. yüzyıl Fransız tiyatrosu için de önemli bir dönemdi. Fransa bu dönemde politik ve kültürel açıdan batı Avrupa’nın merkezi sayılmaktaydı. Tiyatro toplumu incelemek, değerlendirmek ve toplumu geliştirmek gibi roller üstlenmişti. Sahne düzenlemelerinde

perspektif anlayış, sahne yanlarındaki kayan paravanlar ve arka plandaki boyalı dekor panolar (çerçevesiz bezler) aynı kalmakla beraber, sahnedeki ‘gerçeklik’ kavramı önem kazanmıştır. Sahnedeki mobilya ve diğer sahne donatımı bu gerçekçi yaklaşımı sağlayacak şekilde düzenlenmiştir.

Trajedi türünde Racine tarafından öne sürülen ideal anlayışa sadık kalma düşüncesi dönemin başında dramatik alandaki gelişmeleri engellemiştir. Bu dönemde trajedi türünde oyun yazan tek kişi Voltaire (1694- 1778) olmuştur. Voltaire oyunlarında hayaletlere, manzaralara ve kostümlere önem vermiştir. 1732 yılında yazdığı ‘Zaire’ ve 1736 yılında yazdığı ‘Alzire’ yazarın en ünlü oyunlarıdır. Matrivau (1688- 1763) ise dönemin en ünlü ‘Sentimental Comedy’ yazarlarından. 18. yüzyılda Fransa’da kısa oyunlar talep görmektedir. Bu sebeple Matrivau genellikle üç perdelik oyunlar yazmıştır. Oyunlarında genellikle aşk temasını ele alır. Ancak aşk temalı ‘Sentimental Comedy’ türündeki oyunlarda kavuşamama durumunun nedenini genellikle dış faktörler oluşturmaktayken, Matrivau’un oyunlarında sorunun asıl nedeni psikolojiktir. 1722 yılında yazılan ‘The Surprise of Love’ ve 1737 yılında yazılan ‘False Confidences’ yazarın ünlü oyunlarından. 1750 yılına kadar ‘Domestic Tragedy’ gelişmemiştir. Denis Diderot (1713- 1784) ‘Sentimental Comedy’ türünde oyunlar yazmıştır. Diderot, bir oyunun başarısının oyunun seyirci üzerinde duygusal açıdan bıraktığı etkiye göre değerlendirilmesi gerektiğini düşünüyordu. Ona göre oyun karakterleri ve konu günlük hayattan seçilmeli ve oyun gerçekliğe yakın bir anlatımla sahnelenmeliydi. Sahneyi seyircilerin önünde saydam bir duvar bulunan ve böylece dört duvardan oluşan bir oda olarak ele alıyor ve böylece seyirciyi oyunun (odanın) dışında bırakarak oyun içinde gerçekliği yakalamaya çalışıyordu. 1757 yılında yazılan ‘The Illegitimate Son’ ve 1758 yılında yazılan ‘The Father of a Family’ yazarın önemli oyunlarından.

Toplumun orta sınıfını oluşturan seyirciler kendi problemlerini yansıtan gerçekçi oyunlar izlemek istiyorlardı. Bu tür yaklaşım Pierre Augustin Caron de Beaumarchais’in (1732- 1799) oyunlarında görülmektedir. Beaumarchais 18. yüzyılın en önemli oyun yazarlarından. Özellikle 1775 yılında yazdığı ‘The Barber of Seville’ ve 1784 yılında yazdığı ‘The Marriage of Figaro’ dönemin en ünlü oyunlarından. Bu oyunlarda aristokrasi ve toplumun alt sınıfı arasındaki ilişki ele alınmıştır. ‘The Barber of Seville’ oyununda uşak, patronundan daha akıllı ve daha dürüst bir insan olarak öne çıkmıştır. Bu dönemde ‘Comic Opera’ adı altında bir oyun türü de gelişme göstermiştir.

Alain Rene LeSage (1668- 1747) 1709 yılında ‘Turcaret’ adlı oyunu yazmıştır ve daha sonra ‘Comic Opera’ türünde de birçok kısa oyun yazmıştır. Charles Simon Favart (1710- 1792) bu dönemde Fransa’da ‘Comic Opera’ türünün en iyi örneklerini vermiştir. Henri Louis Lekain (1729- 1778) ise 18. yüzyılda Fransa’da bulunan en büyük oyuncularındı.

Büyük gösterilerin önem kazanmasıyla eski tiyatro binaları da zamanla kullanılmamaya başladı. Bu binaların yerine seyircilerin oyunları daha iyi izleyebileceği, içinde geniş sahneleri ve çeşitli makineleri olan tiyatro binaları yapılmaya başlandı.

18. yüzyılda İtalya’da operaya duyulan ilgi, bu dönemde İtalya’da tiyatro ve sahne tasarımının gelişmesine katkıda bulunmuştur. Bu dönemde İtalya’da sahne tasarımındaki en önemli yenilik ‘açılı perspektif’ kavramının ortaya çıkması ve sahne düzenlemelerinde yer almaya başlaması olmuştur. Önceleri sahne üzerindeki görünüm tek kaçış noktasından yararlanılarak oluşturulan perspektifle sağlanmaktaydı. Ancak sahne tasarımında iki ayrı kaçış noktasından yararlanılarak oluşturulan perspektif sayesinde, sahnedeki görünüm daha ‘gerçekçi’ bir hale gelmiştir. Bu yenilik sahneye derinlik kazandırarak objelerin açılı olarak görülmesini sağlamış ve mekansal algıyı güçlendirmiştir. Bibiena ve ailesi açılı perspektif kavramının gelişmesine katkıda bulunmuş ve birçok ülkede sahne tasarımıyla ilgili çalışmalar yapmışlardır. Tasarladıkları sahnelerde 17. yüzyılda ortaya çıkan süslemelerden yararlanmışlardır. Sahne tasarımları anıtsal özellikler taşımaktaydı. Sahne düzenlemelerindeki simetrik düzenle, açılı elemanların kullanımıyla ve anıtsal yapılarıyla Bibiena ve ailesi tarafından tasarlanan tiyatro sahneleri öne çıkmaktaydı. Ayrıntılı sahne tasarımıyla dikkat çekmekte olan ‘Theatro Regio Turin’ dönemin önemli tiyatro yapılarındandı.



Şekil 22- Theatro Regio Turin (Teatro Regio (Turin)- Wikipedia, 2009)

‘Comic opera’ (operakomik) türünün gelişmesiyle birlikte sahne tasarımında rüstik ve sade çözümlemelere gidilmiş ve oyunlarda olayın geçtiği ‘yer’ ve ‘zaman’ gibi detaylar önem kazanmıştır.

Bu dönemde sahne üzerindeki görsel etkiye önem verilmiştir. Özellikle ‘ışık’ ve ‘gölge’ gibi unsurlar dikkate alınmıştır. Sahne dekorlarında ay ışığı ve gölgeler yaratılmaya çalışılmıştır. 18. yüzyılın ortalarında trajedi içeren operalar yazılmıştır. Bunlardan en önemlisi Pietro Metastasio tarafından 1724 yılında yazılan ‘Dido Abandoned’ olmuştur. Carlo Galdoni (1707- 1793) birçok türde oyunlar yazsa da komedi türünde yazdığı oyunları öne çıkmıştır. Yazar oyunlarına genellikle kadınları ve toplumdaki orta ve alt sınıftaki insanları konu etmiştir. Vittorio Amedeo Alfieri (1749- 1803) ise trajedi türünde yazdığı oyunları dönemin en önemli yazarlarından. İlk trajedi oyunu 1775 yılında yazdığı ‘Cleopatra’ dır. Oyunlarının konularını özgürlük, eşitlik, politika gibi unsurlardan seçmiştir. 1784 yılında yazdığı ‘His Saul’ kişinin içinde yaşadığı ikilemi konu alması bakımından dönemin etkileyici oyunları arasındadır.

18. yüzyılda İsviçre’de müzikaller ilgi çektiği için görkemli tiyatro yapıları inşa edilmişti. Bu binalardan en önemlisi 1766 yılında yapılan ‘Drottningholm’ adındaki tiyatro binasıdır. Sahnedeki oransal düzen ve iç mekandaki estetik denge binanın en dikkat çekici özelliklerindendir. Sahne yanlarındaki ve sahne arkasındaki boyalı dekorların boyutları da estetik ve oransal kaygı taşıyarak oluşturulmuştur. Dönemin en önemli kavramaları olan ‘doğallık’ ve ‘gerçekçilik’ bu oransal düzenle sağlanmaya çalışılmıştır.



Şekil 23- Drottningholm Theatre (Opera Japonica..., 2004)

18. yüzyılda tiyatro özellikle Almanya’da çok güçlü bir ulusal duyarlılıkla gelişme göstermişti. Bu dönemde tiyatro sosyal konuların, değişimlerin ve politik yaşamın tartışıldığı kamusal bir iç mekan haline gelmiştir. Böylece tiyatro sadece sanatın yer

aldığı bir alan olmayıp ulusal kimliğin yansıtıldığı bir ‘arena’ durumuna gelmişti. Gotthold Ephraim Lessing (1729- 1781) 1779 yılında ‘Nathan the Wise’ oyununu yazmıştır. Lessing, oyun yazarlarını klasik tarzın zorlayıcı kurallarından vazgeçmeleri için cesaretlendirmişti. Johann Wolfgang von Goethe ise 1779 yılında yazdığı ‘Iphigenia on Tauris’ ve 1790 yılında yazdığı ‘Torquato Tasso’ ile dönemin önemli yazarları arasındadır. Friedrich Ludwig Schroeder (1744- 1816) ise 18. yüzyılda Almanya’nın en başarılı oyuncularındandı.

19. yüzyılda ortaya çıkan Romantizm akımı 1800 ile 1850 yılları arasındaki dönemi kapsamaktadır. Romantizm akımı 18. yüzyılda şekillenmeye başlamıştır. 18. yüzyılın başlarında gelişen neoklasizm (yeniklasikçilik) akımı belirli kurallara dayanmaktaydı ve ancak bu kurallara uyulması koşuluyla başarılı olunabileceğine inanılıyordu. 18.yüzyılda ise bu kurallar hala geçerli olmakla birlikte zamanla ‘yetenek’ kavramı da önem kazanmaya ve sanatı etkisi altına almaya başlamıştır. Bunun sonucu olarak kuralların yeteneği kısıtladığı düşünülmeye başlanmış ve bu durum Romantizm akımının şekillenmesini sağlamıştır.

“Klasik edebiyat akımına tepki olarak 18. yüzyılın sonlarında doğan ve Victor Hugo'yla birlikte büyük ün kazanan Romantizm, insanın yaratma özgürlüğü önündeki her şeye karşı durur. "En iyi kural, kuralsızlıktır" diyen romantikler, insanın duygularını, düş gücünü hayata geçirmesini ve insanı düzeltmenin toplumu düzeltmekle olabileceğini savunurlar” (Romantizm- Vikipedi, 2009).

Romantizm akımına göre, doğada var olan her şey (dağlar, nehirler..vs) insanlığı yansıtmaktaydı. Her yaratılan diğer yaratılanların bir parçası olarak görülüyordu ve tüm yaratılanlar ortak bir kökende, Tanrı’da, toplanmaktaydı. Buna göre gerçeğe ulaşmak için sonsuz varoluşu araştırmak gerekiyordu. Bu düşünce, Romantiklerin eserlerinde doğayı ve ilkel insanları konu almasına neden olmuştur. Ancak kurallara karşı duran bu akımın sanatçıları eserlerinde sadece kendi gerçeklerini ve anlayışlarını yansıtmayı amaçladıkları için eserlerde yapısal özellikler zayıf kalmış ve bu durum birçok oyunun sahnelenmesini zorlaştırmıştır. Ayrıca neoklasik akımında gerçek hayatta var olan her şeyin mantıklı bir dayanağı olduğu düşünülürken, Romantizm akımı bunu reddetmiştir ve doğaüstü, esrarengiz olayları ele almıştır. Hayaletler, büyücüler, kehanetler, lanetler gibi birçok unsur oyunlara konu edilmiştir.

İngiltere ise ne Fransa gibi klasik bir tavrı benimsemiş ne de Romantizm akımının hızla yayıldığı bir ülke olmuştur. Ancak Romantizm akımının İngiltere’de gelişmesi zaman alsa da klasik unsurların ülkede tam yerleşmemiş olması Romantik düşüncenin

benimsenmesini kolaylaştırmıştır. James Sheridan Knowles (1784- 1862) İngiltere’de Romantik oyun yazarları arasında önemli bir yer kazanmıştır. 1820 yılında yazdığı ‘Virginius’ ve 1825 yılında yazdığı ‘William Tell’ yazarın ünlü oyunlarından. Almanya’da ise Friederich Schiller (1759- 1805) ve Johann Wolfgang von Goethe (1749- 1832) Romantizm akımına destek veren yazarlar arasındaydılar. Goethe’nin ‘Faust’ adlı oyunu Romantizm akımının birçok özelliğini taşıması bakımından önemli bir eserdir. Friedrich Hebbel (1813- 1863) oyunlarına ‘eski’ ve ‘yeni’ değerlerin çatışmasını konu almıştır. Ancak 1844 yılında yazdığı ‘Maria Magdalena’ realizm (gerçekçilik) akımının habercisi niteliğini taşıması bakımından önemlidir. Bu eserde karakterler gerçek yaşamdan seçilmiş, oyun düz yazı olarak yazılmış ve toplumun dar görüşlülüğü üzerinde durulmuştur.

Romantizm akımı Almanya ve İngiltere’de gerilemeye başladığı sırada Fransa’da önem kazanmaya başlamıştı. Bu dönemde Fransa’da dört çeşit devlet tiyatrosu bulunuyordu. Bunlardan ikisi dramatik oyunlar için kullanılırken diğer ikisi opera için kullanılmaktaydı. Bu dönemde özel tiyatrolara da izin verilmişti. Ancak Fransa’da Romantizm akımının tam olarak benimsenmesi Victor Hugo (1802- 1885) tarafından 1830 yılında yazılan ‘Hernani’ oyunu sayesinde olmuştur. Fransa’da Romantizm etkisiyle yazılan birçok oyun aynı zamanda ‘melodram’ türüne de benzer özellikler taşımaktaydı. Alexandre Dumas (1803- 1870), Alfred de Vigny (1797- 1863) ve Alfred de Musset Fransa’nın (1810- 1857) Fransa’nın önemli Romantik oyun yazarları arasındaydılar.

19. yüzyılda romantik oyunların yanında melodram da gelişmiştir ve zamanla romantik oyunlardan daha fazla talep görmeye başlamıştır. Melodram türündeki oyunlarda müzik ve dramatik durum iç içe geçmektedir. Bu dönemde melodram oyunlarında ‘iyi’ ve ‘kötü’ karakterler yer almış ve iyiler ne kadar kötü durumda olurlarsa olsunlar oyun sonunda hep kazanan taraf olmuşlar ve kötüler de cezalarını çekmişlerdir. Friedrich Ferdinand von Kotzebue (1761- 1819) ve Rene Charles Guilbert de Pixerecourt (1773- 1844) 19. yüzyılın önde gelen melodram yazarlarıdır.

Ayrıca 19. yüzyılda iletişim ve ulaşım araçları yaygınlaşmış ve bu sayede ülkeler arasındaki sosyal ve kültürel alışveriş kolaylaşmıştır.

19. yüzyılda tiyatro sanatı politik ve ekonomik engellere rağmen gelişerek yayılmayı başarmıştır. 18. yüzyılda toplumdaki orta sınıfın tiyatroya ilgisi gelişmişti. 19. yüzyılda

ise tiyatro artık toplumdaki alt sınıf tarafından da talep görmeye başlamıştır. “Endüstri devrimi, toplumdaki eğitim seviyesinin artması, demokrasi ve eşitlik düşüncesi gibi faktörler tiyatro sanatına daha önce ilgi duymamış insanların tiyatroya gelmesini sağlamıştır” (Brockett, 1979, s.209). Tiyatroya ilginin artması bu dönemde tiyatro binalarının artmasına, tiyatro salonlarının büyüyerek oturma kapasitelerinin artırılmasına ve tiyatrodaki gösterilerin farklı eğlence türleri bir araya getirilerek bir ‘şov’ haline dönüşmesine neden olmuştur. Ancak 19.yüzyılın ortalarında, bu durum değişmiştir. Öncelikle tiyatrolarda tek çeşit eğlence anlayışı üzerinde durulmaya başlanmış ve böylece tiyatro eskisi gibi sadece oyunların oynandığı bir alan haline gelmiştir. Böylece tiyatrodaki eğlence unsuru oyunun kendisi olmuştur. Genellikle tek oyundan oluşan program 1900 yılından itibaren iki- üç saat süren gösteriler haline gelmiştir. Daha sonra tiyatrodaki seyircilerin görüş açısı ve akustik gibi faktörler önem kazanmıştır. Demokratik düşüncenin gelişmesi toplumdaki farklı sınıflardan insanların bir araya gelmesini, seyircilerin eşit şekilde ve benzer görüş açısıyla oturarak oyunu izlemelerini ve bu şekilde oyundan benzer tatlar alabilmelerini sağlamıştır.

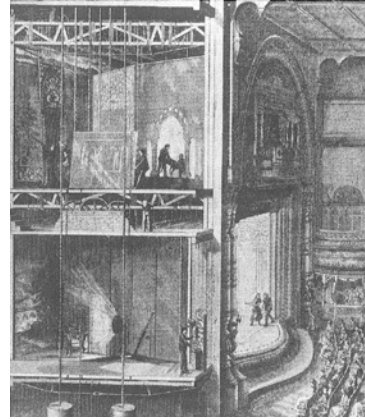
19. yüzyılda sahne tasarımındaki en önemli yenilik 18. yüzyılda ortaya çıkan ‘zaman’ ve ‘mekan’ kavramlarının sahne düzenlemelerinde öne çıkmasıdır. Tarihsel doğruluk ön planda tutulmuştur. Oyun dekorlarına oyunun geçtiği dönemin karakteristik özellikleri dahil edilmiştir. 1823 yılında İngiltere’de oynanan ‘King John’ oyunu sahnesi ve kullanılan kostümleriyle ‘tarihsel doğruluğu’ yansıtan ilk oyun niteliğindedir. Almanya’da tarihsel doğruluk 1801 yılında sahnelenen ‘The Maid of Orleans’ oyununda görülmektedir. Fransa’da ise 1800 yılından sonra melodram türündeki oyunlarda tarihsel doğruluk kavramına önem verilmeye başlanmıştır. Bu dönemde detaylardaki tarihsel doğruluk ve oyunun geçtiği yerin karakteristik özelliklerine uygunluk sadece görsel süslemenin bir parçası olarak görülmekteydi. Ancak bu görsel detaylar ‘Realizm’ (gerçekçilik) akımının oyunların konularına ve karakterlerine yansımaya da, tiyatroya girmeye başladığını göstermekteydi.

19. yüzyıl modern tiyatro için ilk adım olan ‘realizm’ akımının başlamasında etkili olmuştur. Bu dönemde tiyatrodaki sahne bir ‘mekan’ olarak ele alınmaya başlanmış ve geçmişte kullanılan yöntemlerin iç mekanı betimlemede eksik kaldığı görülmüştür. Bu durum, ‘Box Set’ denilen yeni bir sahne biçimlenişinin gelişmesine neden olmuştur. “Buna göre; sahne önce dört duvarı olan kapalı bir mekan olarak düşünülecek ve

yönetmen oyunun hazırlıkları bittiğinde, oyunun etkisinin hangi yönden en iyi iletebileceğine karar verirse, sahneye koyuşta o duvar kaldırılacaktır” (Yıldız, t.y.). Üç duvardan ve bir tavan düzleminden oluşan ve ‘Box set’ denilen bu yeni sahne biçimlenişinde eşyalar eskisi gibi resim olarak değil üç boyutlu olarak yer alıyordu. Böylece, sahnedeki dekorun bir iç mekan olarak algılanması sağlanmaktaydı. 1830 yılından sonra sahne dekorlarında kapı kulpu, halı gibi üç boyutlu detayların kullanımı artmaya başlamış ve oyuncular sahnede çay içmek, servis yapmak gibi günlük eylemleri gerçekleştirmeye başlamışlardır.



Şekil 24- 19.yüzyılda Işık Kontrolü
(Brockett, 1979, s.214)



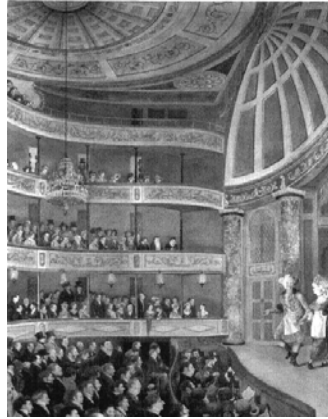
Şekil 25- 19.yüzyılda Sahne Değişimi
(Brockett, 1979, s.216)

Ayrıca bu dönemdeki ‘realist’ yaklaşım sahnenin tekrar biçimlendirilmesini gerektirmiştir. Sahnede daha gerçekçi mekanlar oluşturabilmek adına sahnede yeni metotlar ve yeni sahne elemanları kullanılmaya başlanmıştır. Sahne elemanları sahnenin önüne paralel olarak yerleştirilmek yerine çeşitli açılarda ve oyunun gerektirdiği şekilde yerleştirilmiştir. Ancak sahne dekoru geliştikçe sahne değişimi zorlaşmış ve bu durum sahne değişiminde de yeni arayışlara sebep olmuştur. Böylece 19. yüzyılın sonlarına doğru ‘döner sahne’, ‘sürme sahne’ ve ‘asansör sahne’ olmak üzere çeşitli sahne biçimleri oluşturulmuştur. Döner sahne, “bir sahne ortasında, döşemede geniş bir daire şeklinde kesilmiş olup oyundaki gereksinmeye göre bir eksen çevresinde döndürülen bölümdür” (Hasol, 2002, s.400). Bu daire üzerine birçok farklı dekor yerleştirilir ve sırası gelen dekor, platformun döndürülmesiyle, seyircilerin önüne getirilir. Sürme sahne Hasol (2002, s.400) tarafından, ‘sahne yanlarında ve gerisinde bulundurulup gerektikçe asıl sahneye sürdürülebilen sekilerden oluşan sahne’ olarak tanımlanmaktadır. Dekor değişimi sahne önüne paralel yerleştirilmiş raylarla sağlanmaktadır. Asansör sahne biçimlenişinde ise sahne döşemesinin bir bölümü ya da

tamamı kaldırılıp indirilebilecek şekilde tasarlanmıştır. Örneğin, üzerinde dekor bulunan sahne zemininin bir bölümü sahne altında tutulmakta ve sırası geldiğinde yükseltilerek sahne seviyesine çıkartılmaktaydı. Sahne değişimi için kullanılan bu mekanik sistemler 19. yüzyılın en önemli yenilikleri arasındadır. Romantizm dönemindeki dekor değiştirme sistemi bırakılmış ve dekor realist anlayışa uygun olarak seyircilerin gözü önünde değiştirilmiştir. Böylece dekorun gerçekdışı bir mekan yarattığı vurgulanmıştır. 19. yüzyılın sonlarında ise dekor sahne önündeki perdeler kapatılarak tekrar sahne arkasında değiştirilmeye başlanmıştır.

Realizm sahne aydınlatmasında da etkili olmuştur. Doğalgazın bulunmasıyla 1840 yılından itibaren sahne ışıkları bilinçli olarak kullanılmaya başlanmıştır. Güneş ve ay ışığı etkisi yaratılmış ve ışıktan oyun alanını tanımlamada da yararlanılmıştır. Tiyatro sahnesinde elektriğin kullanımının mümkün olması sahne tasarımlarına esneklik kazandırmış ve yangın tehlikesini de ortadan kaldırmıştır.

19. yüzyılda Kemble ailesi, Edmund Kean (1787- 1833), William Charles Macready (1793- 1873), Lucia Elizabeth Vestris (1797- 1856) ve Henry Irving (1838- 1905) gibi birçok ünlü oyuncu bulunmaktaydı. Ayrıca 19. yüzyıl oyun yazarların 1833 yılında uluslar arası telif hakkı kazanmaları bakımından da önemlidir.



Şekil 26- Park Theatre- 1822- Tipik 19. yy. Tiyatrosu (Holland ve Patterson, 1995, s.315)

18. ve 19. yüzyıllarda Amerika’da da tiyatro gelişme göstermiş ve yeni tiyatro binaları yapılmıştır. Amerika’da 1736 yılında Charleston’daki ilk tiyatro binası olan ‘Dock Street Theatre’ açılmıştır. Tiyatro ‘The Recruiting Officer’ ve ‘The Orphan’ gibi sayısız tiyatro oyununa sahne olmuştur. New York’da ise 1767 yılında David Douglas tarafından ‘The Beaux’ Stratagem’ oyunuyla ‘John Street Theatre’ açılmıştır. Bu tiyatro dönemin en önemli tiyatroları arasındaydı. William Dunlap ise 1798 yılında John

Hodgkinson ile bir araya gelerek New York'da Amerika'nın ilk ulusal oyunu olan 'Andre' oyunuyla 'Park Theatre' adında bir başka tiyatro binası açtı. 'John Street Theatre' ve 'Park Theatre' Amerika'da tiyatro sanatının gelişmesinde çok ekili olmuşlardır.



Şekil 27- Chestnut Street Theatre
(Brockett, 1979, s.179)



Şekil 28- Walnut Street Theatre
(Washington Square, t.y.)

Thomas Wignell Philadelphia'da 1794 yılında 'Chestnut Street Theatre' adındaki tiyatro binasını açmıştır. Bu tiyatro Amerika'da İngiliz tiyatrosundaki 'çerçeve sahne' biçimlenişi örnek alınarak tasarlanan ilk tiyatro binasıdır. Ayrıca Amerika'da 1816 yılında doğalgaz kullanılarak aydınlatılan ilk tiyatro binası olma özelliğini de taşımaktadır. 1856 yılında yanmış ve 1863 yılında tekrar inşa edilmiştir. Ancak 1917 yılında yıkılmıştır. 1811 yılında

Philadelphia'da açılan 'Walnut Street Theatre' binası ise halen kullanılmakta olan en eski tiyatrodur.



Şekil 29- Drury Lane-İç mekan-1808 (Hartnoll, 1998, s.173)

'Convent Garden' ve 'Drury Lane' tiyatroları 'melodram' türüne artan talep nedeniyle yeniden düzenlenmiş ve yeni sahne elemanları getirilmiştir. 1820 yılından itibaren ise 'Convent Garden' ve 'Drury Lane' tiyatrolarında gaz lambaları kullanılmaya

başlanmıştır. Aydınlatmada tekniğindeki bu yenilik sayesinde ışığın şiddeti ayarlanabiliyordu. Ancak sahnede gizemli bir atmosfer yaratsa da titrek ışık vermesi nedeniyle her zaman istenilen etki yakalanamıyordu. 19. yüzyılın sonlarında elektriğin bulunmasıyla birlikte tiyatrolarda titremeyen ve şiddetli ışık veren aydınlatmalar kullanılmaya başlanmıştır.



Şekil 30- Princess's Theatre- 1896 (140 Photographs..., t.y.)

1836 yılında Londra'da açılan 'Princess's Theatre' önceleri çeşitli konserlere sahne olmuş ancak istenilen talebi sağlayamayınca 1842 yılında yenilenerek tekrar açılmıştır. Tiyatro birçok operaya sahne olmuştur. Charles Kean 1850 ve 1859 yılları arasında Shakespeare'in bazı oyunlarını ve birçok Fransız oyununu uyarlayarak sahneye aktarmıştır. Kean ve ailesi 'konuşma', 'müzik' ve 'sahne' gibi unsurların uyumuna çok dikkat etmişlerdir. Bu dönemde Dion Boucicault, Ellen Terry ve Henry Irving 'Princess's Theatre' da sahne alan en ünlü oyuncularındı. Bina daha sonra birçok melodram ve pantomim gösterilerine de sahne olmuştur. Ancak 'Princess's Theatre' 1902 yılında kapanmış ve 1931 yılında yıkılarak yerine bir alışveriş merkezi yapılmıştır. Richard Wagner sahne tasarımı, aydınlatma ve koreografi alanında çalışmalar yapmıştır. Sanatın her detayını bütünüyle düşünülmesi gereken bir iş olarak ele almak gerektiğini savunmuş ve bu düşüncesiyle 19. yüzyılın sahne tasarımına ışık tutmuştur.



Şekil 31- Comedie Française-1808 (Comédie-Française- Wikipedia, 2009)

1830 yılından sonra Fransa’da ise ‘Comedie Française’ hala en önemli tiyatro yapılarından biri olmakla birlikte 1779 ve 1782 yılları arasında yapımı tamamlanan ve 1782 yılında açılan ‘Odeon Theatre’ Fransa’nın en önemli tiyatro yapılarındandı.



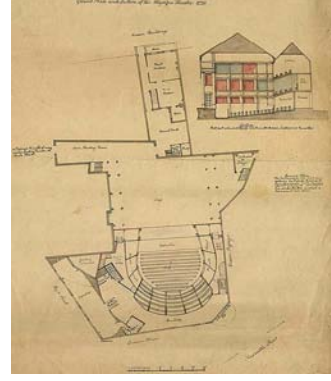
Şekil 32- Odeon Theatre (File: Odeon Theatre. jpg- Wikipedia, 2007)

‘Lyceum Theatre’ ise 1765 yılında yapılmış ve 1809 yılında ruhsat alarak 1812 yılına kadar çeşitli tiyatro oyunlarına sahne olmuştur. 1830 yılında yanmıştır. Ancak Londra’da doğalgaz kullanılarak aydınlatılan ilk tiyatro binası olma özelliğini taşımaktadır.

Olympic Theatre 1806 yılında Londra’da inşa edilmiştir. İlk olimpik tiyatro olması açısından önemlidir. Ancak 1899 yılına kadar yenilenerek varlığını sürdürse de 1899 yılında yıkılmıştır.

‘Arch Street Theatre’ ise 1828 yılında ‘Chestnut Street Theatre’ ve ‘Walnut Street Theatre’ tiyatrolarına rakip olarak açılmıştır. Bina dönemin ünlü mimarlarından John Haviland tarafından tasarlanmıştır. 1830 yılından sonra önemli bir sanat merkezi haline gelmiştir. Ancak 1936 yılında yıkılmıştır.

Bu dönemde İngiltere’de ‘Lyceum Theatre’, ‘Olympic Theatre’ ve ‘Princess’s Theatre’ olmak üzere üç büyük tiyatro bulunuyordu. Bu tiyatrolar Londra’nın sanat merkezi durumundaydılar.



Şekil 33- Olympic Theatre (Olympic Theatre- Wikipedia, 2009)

‘Haymarket Theatre’ ise 1720 yılında inşa edilmiştir ve hala kullanılmaktadır. Binada bugüne kadar birçok yenilik olmuştur. 1879 yılında iç mekan yeniden düzenlenmiş ve çerçeve sahne oluşturulmuştur.

Türk tiyatrosunda ise 18. ve 19. yüzyıllarda Kol oyunu oldukça gelişmiştir ve ‘Ortaoyunu’ diye adlandırılmaya başlanmıştır. Ortaoyunu meydanlarda oynanmaktaydı. Meydana yerleştirilen çadırlar seyircilere ayrılmış alanlardı ve oyun seyircilerin ortasında kalan boş alanda oynanırdı. Ortaoyunun dekoru basit ve sadeydi. Orta yerde küçük bir parmaklık ve bir tabure bulunmaktaydı. Söz konusu parmaklık oyunun gereğine göre bazı durumlarda ev, bazı durumlarda konak, vb. çeşitli yerler olabilmekteydi. Türk tiyatrosunun bir diğer önemli oyun türü ise ‘Karagöz’ oyunudur. Bu oyunda deriden kesilmiş insan biçimleri arkasında ışık yanan bir perde üzerine tutularak oynatılmaktadır. Oyunda Karagöz ve Hacivat olmak üzere iki karakter mevcuttur. Karagöz açık sözlü halktan bir kişidir. Hacivat ise okumuş ve çıkarıcı bir tiptedir. Karagöz oyunları toplumsal konuları ele alır ve eleştirir. Bu dönemde ayrıca çeşitli tiyatro toplulukları kurulmuş ve birçok tiyatro açılmıştır. ‘Gedikpaşa Tiyatrosu’ bunlardan biridir. Tiyatro, Namık Kemal ve Ahmet Mithat gibi ünlü yazarların oyunlarına sahne olmuş ancak 1882 yılında yıkılmıştır.

1.2.3- Tiyatronun ve Tiyatro Sahnesinin 20. yüzyıl ve Sonrasındaki Gelişim Süreci
 ‘Modern tiyatro’ olarak da adlandırabileceğimiz 20. yüzyıl tiyatrosu birçok akımın etkisi altında gelişmiştir.

1.2.3.1- Modern Tiyatronun Ortaya Çıkışı

“Dönemin ekonomik ve politik koşulları karşısında, romantiklerin bazı idealist tutumları çok belirsiz ve uygulanması güç bulunmaya başlandı. Birçok insan doğru koşullarda sistematik bir araştırma için ve çözümlerin doğruluğu kanıtlanabilir gerçeklere dayalı olabilmesi için hayallerin terk edilmesi gerektiğini düşünmekteydi” (Brockett, 1979, s.255).

Auguste Comte (1798- 1857) 19. yüzyılda ‘pozitivizm’ akımını geliştirmiştir. Buna göre bilgiye ancak içinde bulunduğumuz dünyanın gerçekleri gözlemlenerek ulaşılabilir ve elde edilen bilgi toplumun yararına kullanılmalıdır. Bir başka deyişle, bilgi beş duyu yardımıyla kazanılabilmektedir. Charles Darwin bu akımın en önemli savunucularındandır. Darwin’e göre, doğadaki her şey tek bir soydan gelişmekteydi ve evrim ‘çevreye ve yaşama uyum sağlamaya’ yönelikti. Kalıtım ve çevresel faktörler insanı, insanın karakterini ve davranışlarını etkileyen sebepler olarak görülmekteydi. İnsan diğer varlıklardan üstün tutulmamaya başlandı ve ahlak, tanrı inancı gibi konular irdelendi. Gelişen bu düşüncelerle tiyatro da değişip gelişmeye devam etmekteydi. 1860’lı yıllarda ‘realizm’ akımı özellikle Fransa’da tiyatroyu etkisi altına almıştı. Bu dönemde doğru bilgiye ulaşmak için içinde bulunulan toplum ve çevresel faktörlerin irdelenmesi gerektiği düşünülmeye başlanmıştı. Bu durum yazılan oyunları da şekillendirmiştir. Oyunların konuları tarihsel olaylardan değil gündelik yaşamdan seçilmiş, oyunlarda insan ve insan eylemleri öne çıkmıştır. Gerçeği ve doğru olanı sunmak realizm akımının en önemli özelliklerindendi. Üstelik olmayanı sunmak ve gerçeğin üzerini örtmek bir çeşit ahlaksızlık olarak nitelendirilmekteydi. Buna göre oyunların tamamen gerçek hayatı yansıtması realizm akımına olduğu kadar, aynı zamanda ahlaki değerlere de uygun görülmüştür. Kıyafet ve sahne dekorundaki detayların doğruluğu yine realizm akımına uygun olarak oluşturulmaya devam etmekteydi.

Bu dönemde realizm dramatik yapıya da etki etmiştir. Oyundaki olayların gelişimi, durumlar, karakterler ve çözümler mantıklı ve gerçekçi esaslara dayanmaktaydı.

Alexandre Dumas Fils (1824- 1895) dönemin sosyal problemlerine ışık tutmuştur. ‘Camille’ yazarın en bilinen oyunlarından. Emile Augier (1820- 1889) ise oyunlarında politik ve sosyal konulara değinmiştir. 1858 yılında yazdığı ‘Youth’ ve 1862 yılında yazdığı ‘Giboyer’s Son’ yazarın en önemli oyunlarından.

1.2.3.2- Modern Tiyatro ve Tiyatro Sahnesi

Modern drama 1870’li yılların sonlarına dayanmaktadır. Henrik Ibsen (1828- 1906) Norveç’te bu dönemin öne çıkan yazarlarından. Oyunlarında çağdaş yaşamı yansıtıyordu ve oyuncular sahnede yemek yiyor, çaylarını içiyorlardı. Oyunların konuları farklılık gösterse de Ibsen, realizm akımına büyük katkı sağlamıştır ve yeni gelişen modern drama ile 19. yüzyıldaki kabulleri bir araya getirerek modern drama için bir köprü oluşturmıştır. Oyunlarında karakterlerin kişilik yapıları, kalıtım ve çevresel faktörler öne çıkarılarak betimlenmiştir. 1881 yılında yazdığı ‘Ghosts’ ve 1884 yılında yazdığı ‘The Wild Duck’ yazarın ünlü oyunlarından.

20. yüzyılın başlarında realizm akımı tüm dünyaya yayılmıştı. İngiltere’de Henry Arthur Jones (1851- 1929), John Galsworthy (1867- 1933) ve George Bernard Shaw (1856- 1950) realizm akımını modern tiyatroya yansıtan ilk yazarlardır. Rusya’da ise Anton Chekow (1860- 1904) ve Nikolai Gogol (1809- 1852) gibi oyun yazarları öne çıkmıştır. Özellikle Ibsen ve Chekow ‘modern drama’nın gelişmesinde etkili olmuşlardır.

19. yüzyılın sonu 20. yüzyılın başında etkili olan bir başka akım ‘doğalcılık’ (naturalism) akımıydı. Doğalcılık akımı realizm akımı gibi yaşamı tüm gerçekliğiyle yansıtmayı ve bilgiye beş duyudan yararlanarak ulaşılabileceğini savunsu da doğalcı yazarlar sanatın bilimsel bir alan olduğunu düşünmekteydiler. Emile Zola (1840- 1902) akımın önemli temsilcilerindendi. Zola’ ya göre ele alınan konular bilimsel verilere ve gerçek yaşamdan gözlem yoluyla elde edilen bilgilere dayanmalıydı. Çevrenin insanın karakterini ve davranışlarını belirleyen en önemli etken olarak kabul edilmesi, sahne düzenine de etki etmiştir. Sahnede yaratılan mekanın gerçekçi ve iyi betimlenmiş olması oyundaki karakterleri ve olayları açıklamada en önemli faktör olarak görüldüğünden sahnedeki kostüm, mobilya gibi detaylara önem verilmiştir. Böylece sahne yaşamı yansıtan bir alan olarak ele alınmıştır. (gerçek bir evin odası gibi). 1873 yılında yazdığı ‘Therese Raquin’ yazarın en ünlü oyunlarından. Fransa’da Henri Becque (1837-

1899), Almanya’da Gerhart Hauptmann (1862- 1936) ve Rusya’da ise Maxim Gorky (1868- 1936) gibi yazarlar doğalcılık (naturalism) akımını savunmuşlar ve önemli eserler vermişlerdir.

Realizm akımının oyunlara etkisi sadece sahne dekorunda tarihsel gerçekliği betimlemekle kalmayarak dramatik yapıda da kendini göstermeye başlamıştı. Bu durum tiyatro oyununun bir bütün olarak ele alınması gerektiğini ortaya çıkardı ve bunun sonucunda yönetmen, oyunun başından sonuna kadar her detayıyla ilgilenmesi gereken bir otorite olarak öne çıktı. Saxe Meiningen (1826- 1914) dönemin en önemli yönetmenlerindendi. Meiningen oyunu, içinde sahne dekoru, kostüm, dramatik yapı gibi birçok faktörü barındıran bir bütün olarak ele almıştır.



Şekil 34- Zola’nın ‘La Terre’ oyunu için tasarlanan sahne Theatre Antonie- Paris -1900
(Holland ve Patterson, 1995, s.345)

1880 yılından sonra ‘bağımsız tiyatrolar’ kurulmaya başlandı. Bu tiyatrolar amatör oyuncularından oluşan ve sadece kendi üyelerine açık olan özel tiyatrolardı. ‘Theatre Libre’ 1887 yılında Andre Antoine (1858- 1943) tarafından Paris’te açılan ilk bağımsız tiyatrodur. Antoine oyunlarının sahnelerinde iç mekanları yansıtmayı amaçlamış ve sahne üzerindeki her şey gerçek yaşamdan bir kesit gibi sunulmaya çalışılmıştır. Sahne dekoru genellikle gerçek bir evin odasını tüm detaylarıyla betimlemeye yöneliktir.

Almanya’da ve İngiltere’de de zamanla bağımsız tiyatrolar açılmaya başlamıştır. İngiltere’de 1891 yılında J. T. Grein (1862- 1935) tarafından açılan ‘Independent Theatre’ ticari amaç gütmeyen artistik değerlere önem vermiştir.

Rusya’da 1898 yılında ise profesyonel oyuncuların rol aldığı ‘Moscow Art Theatre’ açılmıştır. Tiyatronun kurucularından olan Konstantin Stanislavsky (1865- 1938) oyuncuların problemleri ve oyunculuğun gereklilikleri üzerinde durmuştur. Oyunculuk eğitimi ve teknikleri ile ilgili çalışmaları ve yaklaşımları büyük ilgi görmüştür.



Şekil 35- Moscow Art Theatre
(Moscow Art Theatre- Wikipedia, 2009)



Şekil 36- 'The Cherry Orchard' Oyundan
Bir Sahne (The Climax of..., t.y.)

Birçok akımın ortaya çıkmasıyla 20. yüzyıl aynı anda farklı düşünceleri ve sahneleme anlayışlarını barındıran bir dönem olmuştur. Realizm akımı zamanla daha esnek bir tavırla diğer akımların teknik ve düşüncelerini içine alarak gelişmiştir.

1950 yılına kadar tiyatrodaki realizm akımı hakim olmuştur. Ancak özellikle 1890 yılından sonra realizm akımına karşı çıkan birçok akım gelişmeye başlamıştır. Bu akımlardan ilki 19. yüzyılın sonlarında Fransa'da ortaya çıkan 'sembolizm' akımıdır. "Bireyin duygusal yaşantısını dolaysız bir anlatım yerine simgelerle yüklü ve örtük bir dille anlatmayı amaçlar" (Tiyatro Tarihi..., 2005).

Sembolizm akımı gerçeğin ancak sezgi yoluyla kavranabileceğini ve bu gerçeğin de ancak sembollerle ifade edilebileceğini savunmaktaydı. Buna göre anlık ve geçici duygular, sezgi ve izlenimler sembollerle betimlenerek aktarılmaya çalışıldı. Sembolist yazarlar konularını realist yazarlar gibi sosyal problemlerden ve fiziksel çevreden seçmek yerine belirsiz, ruhsal ve gizemli unsurları ele alıyorlardı. Maurice Maeterlinck (1862- 1949) sembolizm akımının en önemli temsilcilerindendir. 1911 yılında sahnelenen 'The Blue Bird' yazarın ünlü oyunları arasındadır.

Realizm akımına karşı düşüncelerin gelişmesiyle birlikte gerçek yaşamın dışında kalan 'müzik' de realizme karşı bir unsur olarak oyunların bir parçası olmaya başladı. Richard Wagner (1813- 1883) tiyatronun gündelik yaşamın sıradan ve sıkıcı unsurlarının dışına çıkarak seyirciye müzik yoluyla farklı bir deneyim yaşatması gerektiğini düşünmekteydi.

Sahne düzenlemelerinde ise sahnede iki tane sahne önü kemeri (çift çerçeve) kullanılmış, seyircilerin oturduğu alan karartılmış ve böylece izleyici ve sahne ayrımı vurgulanmıştır. Sahnedeki dekor ve kostümlerde basitlik ön plandadır ve oyun belirli bir

mekan ve zamanda geçmemektedir. ‘Theatre d’Art’ ve ‘Theatre de l’Oeuvre’ dönemin bağımsız ve sembolizm yanlısı tiyatrolarındandır. Adolphe Appia (1862- 1928) ve Gordon Craig (1872- 1966) ise Wagner’in düşüncelerini ve sembolizm kabullerini benimsemişlerdir ve sahnedeki üç boyutlu görsel elemanlar üzerinde çalışmışlardır. Böylece ışık, kütle, oyuncu ve renk gibi unsurların sahne tasarımı üzerindeki etkisini ve önemini vurgulamışlardır.

1907 yılında Fritz Erler (1868- 1940) tarafından ‘Munich Art Theatre’ açılmıştır. Bu tiyatroda sahne çerçevesinin boyutları iç kısımdaki ikinci bir çerçeve yardımı ile ayarlanabilmekteydi. Ayrıca sahne zemini parça parça olarak düzenlenmişti ve her parça aşağı ve yukarı doğru hareket ettirilebilmekteydi. Böylece zeminde isteğe göre farklı seviyeler elde edilebilmekteydi. Her oyun için farklı sahne düzenlemesi gerekliliğinin benimsenmesiyle birlikte tiyatro tekniği gelişmeye devam etmiştir. “Max Reinhardt (1873- 1943), her oyun için farklı bir yaklaşım gerektiği, tiyatro mimarisi ve dramatik yapı arasında karşılıklı bir dayanışma olduğunun farkında olunması gerektiği, vb. 20.yüzyılda da geçerli olan birçok fikir öne sürmüştür.” (Brockett, 1979, s.289). Reinhardt her oyunun yansıtmaya çalıştığı fikre uygun sahne düzenlemeleri yapmaya çalışmıştır.

Realizme karşıt olarak ortaya çıkan akımların en önemlilerinden biri de 1919 ve 1923 yılları arasında etkili olan ‘dışavurumculuk’ (expressionism) akımıdır. Bu akım 20. yüzyılın başlarında Almanya’da ortaya çıkmıştır. Dışavurumculuk, insanın iç dünyasına, ruhsal yapısına ve duygularına önem vermekteydi. “Dışavurumcu sanatın amacı, sanatçının duyguları ve iç dünyasını renk, çizgi, düzlem ve kütle aracılığıyla dışa vurmasıdır. Bu duyguları daha iyi yansıtabilmek için sanatçı geleneksel kuralların dışına çıkarak biçim bozma yöntemini kullanır” (Dışavurumculuk- Vikipedi, 2009). Bazı dışavurumcu yazarlar kişinin iç dünyası ve ruhsal yapısını bozan düşünceleri ele alırken bazılarıysa toplum ve insanın duyguları arasındaki uyumla ilgilenmektedir. Reinhard Johannes Sorge (1892- 1916) tarafından yazılan ‘The Beggar’ oyunu dışavurumculuk akımının etkisi altında yazılmış ilk oyundur. Oyunlarda zaman, mekan, mantıksal düzen ve olay akışı gibi unsurlar serbestçe ve birbirinden bağımsız olarak değiştirilmiştir. Ernst Toller (1893- 1939) ve Georg Kaiser (1878- 1945) Almanya’daki en önemli dışavurumcu oyun yazarlarındandır. Kaiser tarafından 1912 yılında yazılan ‘From Morn till Midnight’ oyunu ise bu akımı en iyi temsil eden oyunlardan biridir. Leopold Jessner

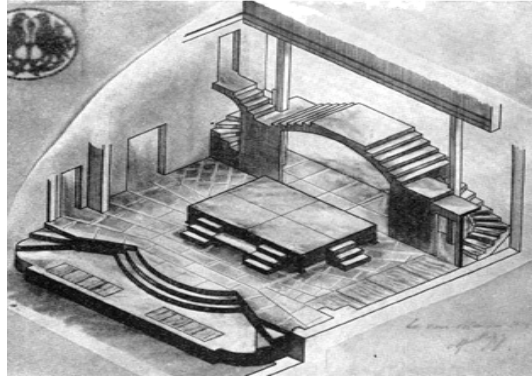
(1878- 1948) ve Jurgen Fehling (1890- 1968) dışavurumculuk akımının gelişmesine katkıda bulunmuşlardır. Işık ve renk değişimleriyle insanın iç dünyasını yansıtmaya çalışılmış ve zaman, mekan ve görünüş gibi öğeler alışılmışın dışında kullanılmıştır. Ayrıca çeşitli düzlemler, basamaklar ve farklı kütleler kullanılmıştır. Bu durum tiyatro sahnesinde görsel elemanların kullanımının önemini vurgulamıştır.

20. yüzyılda ortaya çıkan ‘Fütürizm’ (Gelecekçilik), ‘Dadaizm’ ve ‘Sürrealizm’ (Gerçeküstücülük) akımları ise özellikle sanatsal ve kültürel alanlarda etkili olmuşlardır. Fütürizm akımı, “20. yüzyılın başında yeni yaşamı ve yeni yaşamın teknolojisini özne olarak tanımlayan, hareket ve dinamizme önem veren, geleneksel kuralları yıkma amacı güden bir sanat akımı olarak doğmuştur” (Fütürizm..., t.y.). Teknoloji, değişim, enerji gibi unsurlar Fütürizm akımının temel öğeleriydi. Buna göre Fütürizm akımı kısaca “Yaşamın sürekli değiştiğini, sanatın da yerleşik bütün kuralları bir yana bırakarak, yeni biçim ve anlatım yolları yaratarak bu değişime ayak uydurması gerektiğini savunmuştur” (Fütürizm..., t.y.). Filippo Tommaso Marinetti (1876- 1944) akımın en ünlü temsilcilerindendir.

Dadaizm akımı Tristan Tzara (1896- 1963) tarafından öne sürülmüştür. “Dadaizm I. Dünya Savaşı yıllarında başlamış kültürel ve sanatsal bir akımdır. Dadaizm Dünya Savaşı’nın barbarlığına, sanat alanındaki ve gündelik hayattaki entelektüel katılığa ve erotizme bir protesto olmuştur. Mantıksızlık ve var olan sanatsal düzenlerin reddedilmesi Dadaizm akımının ana karakteridir” (Dadaizm- Vikipedi, 2009). Bu akım umutsuzluğa ve dengesizliğe dayalı olarak gelişen ve alışılmış düzene karşı çıkan bir anlayışla gelişmişti.

Gerçeküstücülük (Sürrealizm) akımı ise 1924 yılında Andre Breton (1896- 1966) tarafından geliştirilmiştir. “Gerçeküstücülük akımı, gerçek dışı anlamında değil aksine gerçeğin insandaki iz düşümü şeklinde bir yaklaşımdır” (Gerçeküstücülük- Vikipedi, 2009). Oyunlardaki dramatik yapı ve olaylar mantıksal bir düzenin dışında tutularak, psikolojik öğelerle bir araya getirilerek anlatılıyordu. Sıradan bir olay ilgisiz ve alışılmışın dışında bir çevrede betimleniyordu. Jean Cocteau (1892- 1963) sürrealizm akımının en önemli temsilcilerindendir.

Jacques Copeau (1879- 1949), 1913 yılında kendi tiyatrosu olan ‘Vieux- Colombier’ tiyatrosunu açmıştır.



Şekil 37- Jacques Copeau's Stage- Vieux Colombier- 1919 (Theatre du..., t.y.)

Copeau çerçeve sahne biçimlenişini bir platform olarak ele almış ve değiştirmiştir. Bu sahne biçimlenişi temel olarak basamaklarla çıkılan bir balkondan ve bu basamakların çevrelemesiyle meydana gelen bir açıklıktan (çerçeveden) oluşmaktadır.

20. yüzyılın başlarında tiyatro ve sahne düzenlemesinde görülen bu yenilikler, Avrupa'da olduğu gibi Amerika'da da etkili olmuştur. Ticari kaygı taşımayan küçük tiyatrolar kurulmuş ve bu bağımsız tiyatrolar diğer ülkelerde de olduğu gibi sanatsal yönü ağır basan bir tavır sergilemiştir. Bu tiyatrolarda, oyun ve sahnelemedeki hakimiyet yönetmene verilmiştir. 1916 yılında açılan 'Arts and Crafts Theatre' bu dönemde Amerikan tiyatrosunun ve bu alandaki yeni fikirlerin merkezi olmuştur. 1919 yılında ise Amerika ve Avrupa'nın önde gelen eserlerini sahnelemek ve yeni gelişen tüm tekniklerin kullanılması amacıyla 'Theatre Guild' adında bir topluluk kurulmuştur. Bu topluluk Amerika'da yeni sahneleme tekniklerinin gelişmesinde etkili olmuştur. Böylece başarılı aktörlerin ve yönetmenlerin yetişmesine de katkı sağlamıştır. Eugene O'Neill (1888- 1953), Emler Rice (1892- 1967), Thornton Wilder (1897- 1975) gibi birçok oyun yazarı 20. yüzyılın başlarında Amerika'da etkili olmuştur.

1930 yılına kadar 'Moscow Art Theatre'nun başkanı olan Vsevelod Mayerhold (1874- 1940) Constructivism (Oluşturmacılık) akımından etkilenmiştir. "Sanat ve mimaride oluşturmacılık, endüstriden etkilenen tasarımlar ve endüstride kullanılan malzemeleri kullanan, hiçbir sosyal fonksiyonu olmayan saf sanattan yana olan Rusya'da 1914 ve sonrasına ait bir sanatsal akımdır" (Oluşturmacılık- Vikipedi, 2009). Buna göre, Mayerhold sahneyi oyun için kullanılan bir makine gibi düşünerek sahneyi kütle ve çizgiler yardımıyla düzenlemeye çalıştı. Sahnede dikkat çekici unsurlardan yararlandı. Alexander Tairov (1885- 1950) ise 'Kamerny Theatre' ın başkanlığını yapmış bir

yönetmendi. Tairov oyunlarda dramatik yapıdan çok ‘ritim’ ve ‘uyuma’ önem vermiştir. Tairov’a göre oyunlarda ritim, dans, müzik ve hareketler birbirleriyle uyumlu bir bütünlük içinde gerçekleşmeliydi. Ritmik hareketleri vurgulayabilmek için sahne zemininde farklı seviyeler oluşturulmuştur. Bu anlamda Tairov’un tutumu müzikal bir kompozisyon olarak düşünülebilir.

1920 yılında Almanya’da ortaya çıkan ‘Epik Tiyatro’ siyasi amaç taşımaktaydı. Bertold Brecht (1898- 1956) mevcut sistemin yanlışlarına dikkat çekerek seyirciyi pasiflikten kurtararak, seyircinin düşünen ve sorgulayan bir tutuma girmesini hedeflemiştir. “Brecht canlandıran, taklit eden, seyirciyi yanılsamaya sokan gerçekçi tiyatro düşüncesinin karşısına koyduğu epik tiyatronun, yanılsamacı yönü yok edilmiş, anlatımcı bir tiyatro olmasını hedefler. Brecht’e göre, görünenin ardındaki gerçeği göstermek, burjuva gerçekçiliğiyle ve bütünlüklü bir tiyatro algısıyla mümkün değildir” (Epik Tiyatro- Vikipedi, 2009). ‘Tarihselleştirme’ epik tiyatronun önemli bir özelliğidir. Oyunlar geçmiş bir zaman veya bir toplumda geçer ve böylelikle seyircinin sadece oyunu izlemek yerine eleştirel bir yaklaşımla oyuna dahil olabilmesi amaçlanır. “Brecht’in kullandığı araçlar arasında en bilineni yabancılaştırma efektidir ve en genel anlamıyla, sahnedekinin bir oyun olduğunun seyirciye hatırlatılması amacını taşır. Böylece seyircinin oyuna kapılması ve akla dayanan eleştirel tutumunu bırakarak duygularına kapılması engellenecektir” (Epik Tiyatro- Vikipedi, 2009). Sahnede bulunan mekanik unsurlar görünebilecek şekilde yerleştirilmiştir. Aydınlatma elemanlarının yerleşimi ve sahne değişimi seyircilerin gözü önünde yapılmıştır. Böylece yine sahnedekinin sadece bir oyun olduğu vurgulanır. Ayrıca sahnelemede film gösterimleri, çeşitli çizimler gibi birçok yöntemden yararlanılmıştır. Bu dönemde realizm akımına karşı olan ve siyasi amaç taşıyan bir başka tiyatro ise ‘The Living Newspaper’dır. Bu tiyatro da sosyal ve siyasi eğilimleri olan ve Epik tiyatroyla benzer özellikler taşıyan bir tiyatrodur.



Şekil 38- Brecht Tarafından Yazılan ‘A Good Woman of Setzuan’ (Brockett, 1979, s.313)

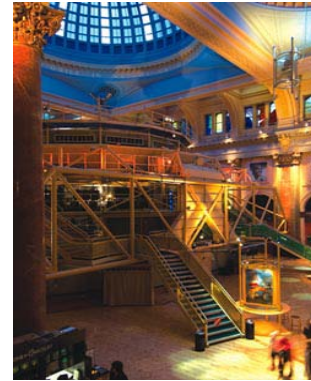
1890 yılında konularını günlük yaşamdan alan müzikal komediler ortaya çıktı. Alan Jay Lerner ve Frederick Loewe gibi oyun yazarları yazdıkları müzikallerle isimlerini duyurmuşlardır. ‘My Fair Lady’ Loewe tarafından yazılan en ünlü müzikallerden biridir. 1950 yıllarında tiyatro İkinci Dünya Savaşı’nın izlerini taşımaktaydı. II. Dünya Savaşı’ndan sonraki umutsuzluğu ve ruhsal çöküşü yansıtmaya yönelik olarak ortaya çıkan bir başka tür ise 1960 yılında ortaya çıkan ‘Absürt Tiyatro’dur. (Uyumsuz Tiyatro). Absürt Tiyatro mantık kurallarını hiçe sayarak, alışılmış bütün kalıplara ve düzene karşı çıkmaktaydı. Bu anlayışa göre olayların ve gerçeklerin temelinde belli bir mantık aramak gereksizdi. Gerçek olan, mantık, düzen ve kesinlikten yoksundu ve tiyatro sadece ses ve hareketlerden meydana gelmekteydi. Olayları anlatırken belirli bir düzen ve bağ kurmak gerekmiyordu. "Sahne, perde düzeni, giriş-çıkışlar; serim, düğüm, çözüm bölümleri umursanmaz. Eser bilmeceler, semboller ve saçma denilecek tasarımlarla doludur. Önemli olan, bir sevinç veya kaygının sebeplerini belirtmek değil, sadece o sevinç ve tasanın biçimini, oluşunu göstermektir" (Kabaklı, 2006). Samuel Beckett ve Eugene Ionesco uyumsuz tiyatronun en önemli yazarlarındandı. 1953 yılında Beckett tarafından yazılan ‘Waiting for Godot’ ve Ionesco tarafından yazılan ‘Macbett’ ve ‘The New Tenant’ Absürt Tiyatronun en iyi örneklerindendir.



Şekil 39- Absürt Tiyatro- Ionesco Tarafından Yazılan ‘The New Tenant’ (Brockett, 1979, s.344)

Bu dönemde ‘Theatre Workshop’ ve ‘The Living Theatre’ tüm Avrupa’da ve Amerika’da adlarını duyurmuş küçük topluluklardı. Bu topluluklar oyunlarını kimi zaman parklarda kimi zamansa sokaklarda sahnelerlerdi.

1976 yılında İngiltere’de açılan ‘Royal Exchange Theatre’, Hartnoll (1998, s.264) tarafından ‘camla çevrili ve dört kolonla asılmış bir modül’ olarak tanımlanmaktadır. ‘Chichester Festival Theatre’ ise 1962 yılında Londra’da açılmıştır. Altıgen biçiminde oluşuyla dikkat çekmektedir. Seyirciler sahnenin çevresinde yer almaktadır.



Şekil 40- Royal Exchange Theatre- Londra (Photos of Royal..., t.y.; Manchesterconferances..., t.y.)



Şekil 41- Chichester Festival Theatre- Londra (Chichester..., t.y.)

1914 yılında kurulan ‘Darülbeyti’ ise Türk tiyatrosu için önemli bir adımdır. Konservatuar niteliğinde olan topluluk ‘Tepebaşı Tiyatrosunda’ birçok oyun sahneye koymuştur. Ancak 1923 yılında dağılmış ve ardından ‘İstanbul Şehir Tiyatrosu’ kurulmuştur. 1 Ekim 1940’da ise Ankara’da ‘Devlet Tiyatro ve Operası’ adı altında ‘Büyük Tiyatro’ ve ‘Küçük Tiyatro’ açıldı. 1956 yılında da Evkaf Apartmanı’nın altında ‘Oda Tiyatrosu’ düzenlendi. Daha sonra Devlet Tiyatrosu bütün yurda yayılmıştır. Günümüzde ise hala önemini korumakta ve birçok ilde çeşitli oyunlara sahne olmaktadır.

1.3- TİYATRO VE TİYATRO SAHNESİNİN GÜNÜMÜZDEKİ DURUMU VE ÖNEMİ

20.yüzyıl birçok akımın ve farklı düşüncelerin bir arada bulunduğu bir dönem olarak tiyatro ve tiyatro sahnesi sanatına yön vermiştir. Bu durum farklı sahneleme anlayışlarının gelişmesinde etkili olmuş ve günümüzdeki çağdaş sahne tekniklerinin oluşmasına katkı sağlamıştır. Özellikle 20. yüzyılın başlarından itibaren etkili olan ‘realizm’ akımı ile sahnede gerçekçi unsurların kullanımının önemi artmıştır ve sahne tasarımlarında ışık, kütle ve renk gibi kavramlar öne çıkmıştır. Birçok ünlü tiyatro topluluğunun ve tiyatronun da kurulmasıyla tiyatro sanatı sadece bir eğlence aracı olarak görülmekten çıkarak sanatsal bir alan haline gelmiştir.

Sosyal, ekonomik, politik, toplumsal ve kültürel birçok koşuldan etkilenerek günümüze kadar gelen tiyatro ve tiyatro sahnesi tasarımı gelişmeye devam etmekte olan bir sanat dalıdır. Günümüzde geleneksel tasarım yöntemlerinin sahne tasarımındaki gereksinimleri karşılayamaması ve diğer popüler iletişim araçlarının gelişmesi tiyatrodaki çağdaş tasarım anlayışının gelişmesini sağlamıştır. Kullanılan çağdaş sahneleme yöntemleriyle ve çağdaş sahne biçimlenişleriyle tiyatro sanatı sosyal ve kültürel alanlarda çok önemli bir rol üstlenmiştir. Günümüzdeki teknolojik olanaklar ve yenilikler sayesinde sahne tasarımlarında esnek aydınlatma çözümleri ve ses kontrolü sağlanmıştır. Sahne ve seyirci etkileşiminin önemi artmış ve sahne alanı tanımlanarak sahne ile seyirci alanının ayrımı vurgulanmıştır. Kullanılan yeni malzemeler sahneleme yöntemlerinde esnek ve modüler düzenlemeleri de beraberinde getirmiştir. Böylece farklı oyunlara sahne olabilecek nitelikte düzenlenen tiyatro iç mekanları tasarlanmıştır ve tiyatro sahneleri yeni malzeme ve teknolojik imkanlarla oluşturulmaya başlanmıştır.

Günümüzde sahne düzenlemelerinde işlevsel ve estetik faktörler büyük önem taşımaktadır ve sahneler söz konusu oyun için gerekli olan ihtiyaçlara cevap verebilecek özellikte tasarlanmaktadır. Bilgisayar sistemlerinin kullanımıyla sahne düzenlemelerinde aydınlatma ve ses konusunda büyük ilerlemeler kaydedilmiş ve esnek çözümler geliştirilmiştir.

Ayrıca projeksiyon yöntemiyle de sahne üzerinde çeşitli görsel atmosferler oluşturulabilmekte ve birçok mekansal betimleme gerçekleştirilebilmektedir.

Günümüzde, tasarlanan tiyatro sahnelerinde ‘mekan’ kavramı da önem kazanmıştır. Erich Wonder tiyatro sahnesi için başka eleman ya da makineler gerekmeden kendi kendine yetebilen, ışık ve çeşitli öğelerle çok iyi tanımlanmış bir mekan (oda) tasarlamıştır ve adına ‘Raum’ denilmiştir. Tsy-pin ise bir mimar ve bir heykeltıraş olarak tiyatrodaki çeşitli sahne tasarımlarına imza atmıştır. Walt Disney’in ‘Lunt-Fontanne Theatre’da gösterilen ‘The Little Mermaid’ ve Prokofiev’in ‘Metropolitan Opera’da gösterilen ‘War and Peace’ oyunlarının sahneleri Tsy-pin tarafından tasarlanmıştır.



Şekil 42- The Little Mermaid (Marcus, t.y.)

‘The Little Mermaid’ oyununun sahnesi üç boyutlu hareketli elemanlar (heykeller) yardımıyla oluşturulmuştur. Sahne zemininde ve arka planda mavi kumaşlar kullanılarak okyanus ve gökyüzünden oluşan bir ‘yer’ tanımı oluşturulmuştur. Bu tasarımda okyanus, kara ve bir saray olmak üzere üç farklı mekansal gereksinime uygun olan bir sahne düzenlemesi yapılmıştır. Saray olarak oluşturulan mekanda tıpkı gerçek yaşamda olduğu gibi yemek yenmekte ve dans edilmektedir. Sahne perspektif kurallarına uygun olarak düzenlenmiştir. Tsy-pin tarafından tasarlanan üç boyutlu elemanların hareket ettirilmesi ise sahne değişimini kolaylaştırmaktaydı.



Şekil 43- War and Peace (Howard, 2007; t.y.)

Tsypin, ‘War and Peace’ oyunu için ise sahneyi iki bölüme ayırmıştır. Sahnenin orta kısmı yükseltilmiş ve bir tepe haline getirilmiştir ve eylemler bu alanda geçmektedir. Sahnenin arka kısmında ise binaları simgeleyen çeşitli elemanlar ve ışık yardımıyla Moskova’nın yanı sıra betimlenmiştir.

Tsypin sahnenin arka kısmını ustaca kullanmış ve oyun için arka plan oluşturmanın ötesine geçerek bu alanı mekansal bir düzen olarak yansıtmıştır. Böylece tiyatro sahnesi bir mekana (raum) dönüştürülmüştür.

Günümüzde, artık her oyun için farklı sahne düzenlemeleri oluşturulmakta, mekansal özelliklere ve sahnedeki üç boyutlu etkiye önem verilmektedir. ‘Zaman’ ve ‘mekan’ kavramları iyi irdelenmekte ve sahnedeki bütünlüğe ve uyuma dikkat edilmektedir.

Bu bölümde ‘Sahne Kavramına Genel Bir Yaklaşım ve Tiyatro Sahnesinin Tarihsel Gelişim Süreci’ üzerinde çalışılmış ve yapılan değerlendirmeler sonucunda tiyatro sanatının ve sahnesinin tarihsel gelişim sürecinin, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı ve günümüzdeki sahneleme anlayışları için bir temel oluşturduğu belirlenmiştir.

İlkel insanların dini amaçlar doğrultusunda gerçekleştirdikleri, içlerinde büyü, taklit ve dans gibi unsurları barındıran törensel anlatımlara dayanan tiyatro, Antik Yunan toplumunda dini amaçlar dışına çıkarak bir sanat haline gelmiştir ve oyunların sahnelenebilmesi için bir ‘yer’ gereksinimi ortaya çıkmıştır. Seyircilerin çoğalmasıyla birlikte seyircilerin oturacakları yerlerin önemi de artmış ve bu durum seyirci alanının basamaklardan oluşan bir biçimleniş ile oluşturulmasına neden olmuştur. Böylece, sahne ve seyirci ayrımının ve oyunun sahnelenebilmesi için gerekli olan ‘tanımlanmış bir alanın’ önemi ortaya çıkmıştır. Yapılan çalışmada, bu dönemde bir çeşit soyunma

odası olarak kullanılmaya başlanan ve ‘skene’ adı verilen duvarın, çağımızdaki sahne arkası olarak tariflenen kulis mekanlarının temelini oluşturduğu belirlenmiştir.

Ortaçağda Tiyatro ve tiyatro sahnesi incelendiğinde ise, bu dönemde tiyatronun dinsel öğelerle şekillendiği görülmektedir. Önceleri kiliselerde oynanan oyunlar, daha sonra kiliselerin dışına çıkarak, pazar yerlerinde oynanmaya başlamıştır. İngiltere’de tiyatro için gerekli olan büyük pazar alanlarının bulunmayışı, bu dönemde yeni bir sahneleme anlayışının gelişmesini sağlamış ve oyunlar ‘Pagent’ adı verilen tekerlekli sahneler üzerinde oynanmaya başlamıştır. İki katlı bir araba olarak tasarlanmış bu sahnelerin alt katının kostüm değişimi için kullanılırken, üst katının sahne olarak kullanılması ise bu dönemde, tanımlanmış bir oyun alanı ve kostüm değişimi için gerekli olan ikincil bir mekan gereksiniminin önem kazanmaya başladığını göstermektedir.

Ancak, yapılan çalışmada, tiyatro ve tiyatro sahnesi açısından bir devrim sayılabilecek gelişmelerin ‘Rönesans Döneminde’ gerçekleştiği belirlenmiştir. Rönesans döneminde, bilimde, sanatta ve siyasette meydana gelen değişimlerin tiyatro ve tiyatro sahnesine yansması ve simetri ve perspektif gibi kavramların önem kazanması tiyatro sahnesi biçimlenişini de etkilemiştir. Elde edilen verilerde, günümüzde en çok kullanılan sahne düzenlemesi olan ‘çerçeve sahne biçimlenişinin’ ilk kez bu dönemde ortaya çıktığı saptanmıştır. Bu durum Rönesans Döneminde sahne ve seyirci alanlarının birbirinden kesin çizgilerle ayrıldığını göstermektedir. Bu dönemde sahnenin önden arkaya doğru iki parçaya bölündüğü ve oyunların ön kısımda oynandığı görülmektedir. Ancak, perspektif esaslarına uygun olarak tasarlanmış olan sahne dekoru, oyuncuların dekora dahil olamaması nedeniyle oyuna arka plan olmaktan öteye gidememiştir. Bu durum on sekizinci yüzyılda açılı perspektifin kullanılmaya başlanmasına kadar sürmüştür. Rönesans Döneminde simetri ve eş zamanlı dekor sisteminin önem kazanması ise sahne üzerinde farklı yerlerin betimlenmesini gerektirmiş ve bu durum sahnenin mekansal nitelikler kazanmaya başlamasını sağlamıştır. Sahne zemininde farklı yükseltiler oluşturularak mekansal ayırım gerçekleştirilmeye çalışılmıştır.

18. yüzyılda ise tiyatro sanatının sosyal alandaki fonksiyonunun geliştiği ve dönemin toplumsal, siyasi ve kültürel yapısının tiyatroya yansıdığı görülmektedir. 18 yüzyılın sonlarına doğru zaman ve mekan kavramları önem kazanmıştır ve sahne düzenlemeleri gerçekçi unsurlar dikkate alınarak gerçekleştirilmiştir. Bu durum, sahnelenecek oyun

hangi dönemde ve mekanda geçiyorsa sahnenin bu unsurlar göz önünde bulundurularak tasarlanmaya başlanmasını sağlamıştır.

Sahne tasarımlarında gerçekçiliğin önem kazanması modern tiyatro için ilk adım olan ‘realizm’ akımının başlamasında etkili olmuştur. Açılı perspektif kavramının ortaya çıkmasıyla daha gerçekçi sahne tasarımları geliştirilmeye başlanmıştır. Sahne bir mekan olarak ele alınmış ve mekansal özellikler kazanmaya başlamıştır. Mevcut yöntemlerin iç mekan betimlemesinde yetersiz kaldığının belirlenmesi ise bu dönemde, günümüzde de kullanılmaya devam eden ‘Box set’ sahne biçimlenişinin gelişmesini sağlamıştır. Sahne dekorları gelişmiştir ve yeni sahne elemanları ve yeni yöntemler kullanılmaya başlanmıştır.

Sahne tasarımının her detayın bütünüyle düşünülmesi gereken bir alan olduğunun kabulüyle birlikte sahne tasarımında aydınlatma ve akustik de önem kazanmıştır.

Yapılan çalışmada 20. yüzyılda tiyatronun birçok akımın etkisi altında geliştiği belirlenmiştir. Bu dönemde realizm akımı tüm dünyayı etkisi altına almıştır. 1890 yılından sonra ise realizm akımına karşı çıkan Sembolizm, Dışavurumculuk (Expressionism), Gerçeküstücülük (Surrealizm) ve Oluşturmacılık (Constructivism) gibi birçok akım gelişmiştir. Bu durum, 20. yüzyılda çeşitli sahneleme anlayışlarının gelişmesine neden olmuştur

20. yüzyılda tiyatro sanatının toplumun sosyal, politik ve kültürel durumunu yansıtan bir alan haline gelmesi, bu dönemde farklı tiyatro türlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Siyasi amaçlar taşıyan ‘Epik Tiyatro’ ve II. Dünya Savaşı’ndan sonraki umutsuzluğu yansıtmayı amaçlayan ‘Absürt Tiyatro’ (Uyumsuz Tiyatro) bu dönemde öne çıkan önemli tiyatro türleridir.

Konu kapsamında yapılan çalışmalar sonucunda, tiyatro sanatında ve sahneleme yöntemlerinde meydana gelen bu değişimlerin ve farklı sahneleme yöntemlerinin tiyatro sahnesi tasarımının gelişimine katkıda bulunduğu ve bugünkü tiyatro sahnesi tasarımının ve sahnedeki mekansal düzenlemelerin temelini oluşturduğu belirlenmiştir.

2. BÖLÜM

TİYATRODA ÇAĞDAŞ SAHNE TASARIMINA GENEL BİR YAKLAŞIM VE BU ALANDAKİ GELİŞMELER

Tiyatro sahnesi tasarımı görsel ve işitsel unsurlardan oluşan bir sanat dalıdır. Tiyatroda çağdaş sahne tasarımı ve mimari mekan ilişkisini irdeleyebilmek için, tiyatrodaki çağdaş sahne oluşumunun ve özelliklerinin belirlenmesi gerekmektedir. Bu bölümde, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı süreci ve bu alandaki gelişmeler ele alınacaktır. Konu üç ana başlık altında toplanmıştır. İlk bölümde ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımı ve Tasarımcının Rolü’ üzerinde durulacaktır. İkinci bölümde ‘Çağdaş Tiyatro Binalarında Sahne Alanının Tanımlanması ve Sahne Biçimlenişleri’ incelenecektir. Üçüncü bölümde ise ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımındaki Gelişmeler’ irdelenecektir.

2.1- TİYATRODA ÇAĞDAŞ SAHNE TASARIMI VE TASARIMCININ ROLÜ

Bu bölümde tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımının gelişimi irdelenecek ve sahne tasarımı sürecinde tasarımcının rolü ve önemi üzerinde durulacaktır. Konu ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımı Anlayışının Gelişimi’ ve ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımı Sürecinde Tasarımcının Rolü’ olmak üzere iki alt başlık altında ele alınacaktır.

2.1.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımı Anlayışının Gelişimi

Bir proje dahilinde oluşturulmayan geleneksel tasarım yöntemleri değişen yaşam koşullarıyla birlikte sahne tasarımındaki gereksinimlere cevap verememiş ve çağdaş tasarım anlayışı ortaya çıkmıştır. Çağdaş tasarım yenilikçi, ilerici ve içinde bulunulan çağın anlayışlarına uygun biçimde ve bir proje dahilinde geliştirilen fikirleri ve projeleri kapsamaktadır.

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımının gelişiminde Fransa, Almanya, İngiltere ve Amerika gibi birçok devlet etkili olmuştur ve çağdaş sahne tasarımı anlayışının ve sahneleme tekniklerinin gelişimine ışık tutacak birçok örnek ortaya koymuşlardır.

Fransa’da 1960’lı yıllarda Fernando Arrabal (1932-) en ünlü yazarlar arasındaydı. Özellikle 1958 yılında yazdığı ‘The Automobile Graveyard’ adlı oyunuyla öne çıkmıştır. Oyunlarında erotik, sadist, dini, ahlaksız, masum, hassas, duyarlı ve zalim gibi birçok karşıt unsuru bir arada işlemektedir.



Şekil 44- The Automobile Graveyard (Brockett, 1979, s.352)

‘Theatre de France’ ve ‘Theatre National Populaire’ geniş repertuarları ve yenilikçi anlayışları ile Fransa’da 1960’lı yılların en ünlü topluluklarındandı.

Victor Garcia (1934-) ise dönemin en ünlü yönetmenlerindendir. Özellikle ‘The Balcony in Sao Paulo’ adlı oyunu ile ün kazanmıştır. Oyunun sahnesi tasarlanırken tiyatro iç mekanı tamamen boşaltarak üzerinde balkonlar bulunan boru şeklinde bir yapı oluşturulmuştu. Bu formun balkonları seyirciler için ayrılmıştı ve oyun orta kısımda dairesel bir platform üzerinde sahnelenmekteydi. Bu platform alçaltılıp yükseltilerek farklı zemin seviyeleri elde edilebilmekteydi.

Almanya’da 1970’li yıllara kadar tiyatrodaki önemli eserler ortaya çıkmıştır. Ancak oyun repertuarlarındaki tutucu tavır ve tiyatronun eğitici, öğretici ve geliştirici bir sanat olarak görülmesinden çok bir eğlence aracı olarak kabul edilmesi bu dönemde Almanya’nın tiyatrodaki gelişim sürecini yavaşlatmıştır.



Şekil 45- Marat/Sade (Berson, 2009)

1960’lı yıllarda tiyatrodaki ahlaki konulara değinilmiştir. Rolf Hochhuth (1931-) 1967 yılında yazdığı ‘The Soldiers’ oyunu ile öne çıkmıştır. Peter Weiss (1916-) tarafından 1964 yılında yazılan ‘Marat/Sade’ oyunu ise döneme damgasını vurmuştur. ‘Marat/Sade’ oyunu, ‘oyun içinde oyun’ oluşturulmuş bir eser olarak öne çıkmıştır ve

yazar ahlaki, sosyal ve politik konuları ustalıkla iç içe geçirerek işlemiştir. Peter Handke (1942-) ise oyunlarına insan ve insan davranışlarını konu etmiştir. 1968 yılında yazdığı ‘Kapsar’ ve 1974 yılında yazdığı ‘They Are Dying Out’ yazarın önemli eserlerindendir. Handke oyunlarında insanların bir kalıba sokulmaya çalışılarak insani değerlerinden uzaklaştırıldığını vurgulamaya çalışmıştır.

İngiliz tiyatrosu da bu dönemde gelişme göstermiştir. 1956 yılında George Devine (1910- 1966) tarafından kurulan ‘English State Company’ (Royal Court) yeni ve bilinmeyen eserlerin sahnelenmesi amacını taşıyarak oluşturulmuş bir tiyatro topluluğuydu. John Osborne (1929-) 1956 yılında yazdığı ‘Look Back in Anger’ oyunu İngiliz tiyatrosu için bir dönüm noktası olmuş ve bu dönemde tiyatronun gelişimine katkı sağlamıştır. Ayrıca 1961 yılında yazdığı ‘Luther’ ve 1965 yılında yazdığı ‘Inadmissible Evidence’ oyunları da yazarın önemli eserlerindendir.

Edward Bond (1935-) ise İngiltere’nin en önemli çağdaş oyun yazarları arasındadır. Oyunlarında şiddet, sevgisizlik ve dehşet gibi konuları ele almıştır. 1973 yılında yazdığı ‘The Sea’, ‘Bingo’ ve 1975 yılında yazdığı ‘The Fool’ yazarın en başarılı oyunları arasındadır. David Storey (1933-) ise 1970 yılında yazdığı ‘Home’, 1971 yılında yazdığı ‘The Changing Room’ ve 1974 yılında yazdığı ‘Life Class’ gibi oyunlarla uluslar arası ün kazanmıştır.

1945 yılında Joan Littlewood (1914) tarafından kurulan ‘Theatre Workshop’ ise, Peter Nichols, Tom Stoppard ve Joe Orton gibi önemli yazarların yetişmesine olanak sağlamıştır.

Harold Pinter (1930-) bu dönemde İngiltere’nin önde gelen çağdaş İngiliz yazarlarındandı. Oyunlarının genel yapısı tehdit, bilinmeyen ve açıklanamayan olaylar, belirsizlik, gizemli durumlar vb. unsurlar içermektedir. Yazar, insanların birbirleriyle olan ilişkilerinde güven vermeyen, anlaşılması zor ve cevap vermekten kaçan bir tutum sergilediklerini düşünüyor ve oyunlarını bunun üzerine kuruyordu. 1959 yılında yazdığı ‘The Birthday Party’ ve 1965 yılında yazdığı ‘The Homecoming’ yazarın ünlü oyunları arasındadır.



Şekil 46- The Homecoming (Scanlon, 2008)

‘The Royal Shakespeare Company’ (RSC) ve ‘National Theatre’ 1960 yılından sonra İngiltere’de önem kazanmış tiyatro topluluklarıdır. Özellikle ‘The Royal Shakespeare Company’ (RSC) birçok yazarın oyunlarını içeren çok geniş bir repertuara sahipti. Peter Hall (1930-), Peter Brook ve Michel Saint- Denis yönetiminde geliştirilen bu topluluk 1965 yılından itibaren İngiltere’nin en ünlü tiyatro topluluğu olmuştur. Topluluk sahne tasarımlarında mobil sahne düzenlemeleri oluşturmuştur ve fantastik aydınlatma yöntemleri kullanarak sahnede farklı görsel atmosferler yaratmaya çalışmıştır. ‘National Theatre’ ise 1976 yılında yeni bir binaya taşınmıştır. Bu tiyatro binasında farklı kapasitelerde ve özelliklerde üç ayrı tiyatro mekanı mevcuttur.



Şekil 47- National Theatre- İngiltere (Great walks..., 2009)

Amerika’da ise ticari tiyatrolar gelişmiştir. “1925 yılında New York’da aynı cadde üzerinde 80 tiyatro bulunmaktaydı” (Şalom..., 2009). ‘Broadway’ olarak adlandırılan bu tiyatrolarda büyük bütçeli oyunlar sahnelenmekteydi. 1960’lı yıllarda müzikaller ‘Broadway’ tiyatrolarının en önemli gösterileriydi. ‘Hello Dolly!’ ve ‘Fiddler on the Roof’ bu dönemin ünlü eserlerindendir.

Neil Simon (1927-) 1963 yılında yazdığı ‘Barefoot in the Park’ ve 1976 yılında yazdığı ‘California Suite’ ile Amerika’nın ünlü oyun yazarları arasındaki yerini almıştır. Edward Albee (1928-) ise 1960 yılından sonra ‘The Zoo Story’, ‘The Sandbox’, ‘The American Dream’ ve ‘The Death of Bessie Smith’ gibi oyunlarla ün kazanmıştır. Bu oyunlar daha sonra ‘Off Broadway’ tiyatrolarında da sahnelenmişlerdir. Yazarın 1962 yılında yazdığı ‘Who’s Afraid of Virginia Woolf?’ adlı oyunu dönemin en başarılı oyunlarından. ‘Tiny Alice’, ‘A Delicate Balance’, ‘All Over’ ve ‘Seascape’ oyunları ise yazarın 1962 yılından sonra yazdığı oyunlar arasındadır.

1950’li yıllarda New York’da büyük ticari tiyatroların yer aldığı ana caddenin dışında yer alan ve küçük bir alanda faaliyet gösteren yenilikçi ticari tiyatrolar kurulmuştur. Bu tiyatrolarda sahnelenen oyunlara ise ‘Off Broadway’ denilmekteydi. Ancak ‘Off Broadway’ tiyatroları da büyük bütçeler gerektirmekteydi. Bu durum ‘Off Off Broadway’ tiyatrolarının kurulmasına neden olmuştur.

1958 yılında Amerika’da küçük bir lokanta çeşitli oyunlara sahne olmaya başlamıştır. Bu yaratıcı ve esnek sahneleme biçimi kısa zamanda yaygınlaşmıştır ve ‘Off Off Broadway’ tiyatrosunun gelişmesini sağlamıştır. “‘Off-Off-Broadway’ 1958’de ‘Off-Broadway’e tepki olarak ve ‘ticari tiyatronun tamamen reddi’ fikriyle başladı” (Off Off Broadway- Vikipedi, 2009). Bu tiyatrolar küçük bütçeli, 50- 100 kişilik salonlardan oluşturulmuş küçük sanat mekanlarıydı. 1960’lı yıllardan itibaren ‘Off Broadway’ ve ‘Off Off Broadway’ tiyatroları sayısız tiyatro oyununa ve müzikallere sahne olmuşlardır.

‘The Circle in the Square’, ‘La Mama’, ‘The American Place Theatre’, ‘The Chelsea Theatre Center’ ve ‘The New York Shakespeare Festival Theatre’ bu dönemdeki en önemli tiyatro topluluklarındandı. Özellikle Joseph Papp (1921-) tarafından kurulmuş olan ‘The New York Shakespeare Festival Theatre’ topluluğu en önemli tiyatrolardandı. 1967 yılında ise Papp tarafından içinde farklı büyüklüklerde, beş adet tiyatro salonu bulunan ‘Public Theatre’ açılmıştır ve tiyatro alanındaki çalışmaları ile Papp, New York tiyatrosunun önde gelen sanatçıları arasında yerini almaktadır. Sam Shepard, Paul Foster, Terence, Lanford Wilson, Ronald Ribman ve Robert Patrick ‘Off Broadway’ ve ‘Off Off Broadway’ tiyatrolarında sahnelenen birçok oyun yazmış önemli yazarlardan bazılarıdır.

1946 yılında Amerika’da kurulan ‘Living Theatre’ ise birçok önemli oyunu ve yenilikçi sahneleme teknikleriyle 1960’lı yıllardaki bir başka önemli tiyatro topluluğuydu. Özellikle ‘Frankenstein’, ‘Mysteries and Smaller Pieces’ ve ‘Paradise Now’ oyunları ile gündeme gelmişlerdir. Oyunlarda seyirci oyunun bir parçası durumundadır ve gerçek yaşamla oyun birbirinden ayrı düşünülmemektedir.

1964 yılında LeRoi tarafından kurulan ‘Black Arts Repertoire Theatre School in New York’ ile Amerika’da zenci ve beyaz ayrımının konu edildiği ‘Black Theatre Akımı’ ortaya çıkmıştır. ‘The Negro Ensemble Company’, ‘The New Lafayette Theatre’ ve ‘Spirit House’ başta olmak üzere çeşitli tiyatro toplulukları kurulmuştur. Lorraine Hansberry (1930- 1965) 1959 yılında yazdığı ‘A Raisin in the Sun’ ve 1964 yılında yazdığı ‘The Sign in Sidney Brustein’s Window’ ile ün kazanan zenci yazarlardandır. Yazar ‘A Raisin in the Sun’ oyununda siyah ile beyaz arasındaki zıtlığı ortaya koymaya çalışmıştır. LeRoi Jones, Douglas Turner Ward, Ed Bullins, Richard Wesley, Ossie Davis ve Vinette Carroll bu türde birçok oyun yazmış önemli yazarlardan bazılarıdır.



Şekil 48- A Raisin in the Sun (CBC..., t.y.)

Oyunlar zenci olmanın ne demek olduğu ve zenci olmanın zorluklarını açığa çıkartmaya yöneliktir ve Amerika’daki azınlığın hayatını yansıtmaktadır. Ayrıca 1970’li yıllarda ‘Eşcinsel Tiyatro’, ‘Feminist Tiyatro’, ‘İspanyol Tiyatrosu’ gibi çeşitli tiyatro türleri ortaya çıkmış ve tiyatro toplumun sosyal, kültürel ve politik yapısını yansıtmaya ve toplumu aydınlatmaya devam etmiştir.

1970 ve 1980 yılları arasında ‘Politik Tiyatro’ önem kazanmıştır. Tiyatro politik ve sosyal konuların tartışıldığı bir alan haline gelmiştir. Birçok ülkede geçmiş yıllarda politik konuları gündeme getiren Ibsen, Shaw ve Brecht model alınmıştır ve çeşitli kitaplar yayımlanmıştır. 1969 yılında Peter Shuman tarafından ‘Bread and Puppet

Theatre' kurulmuştur. Militarizm, kapitalizm, çevrebilim, vb. sosyal ve politik konular oyunlara konu olmuştur. Oyunlarda çeşitli boyutlarda kuklalar kullanılmış ve ahlaki, politik ve materyalist unsurlar ile sevgi ve alçakgönüllülük gibi konular ele alınmıştır.

Jerzy Grotowski (1933-) tiyatro sahnesinde kullanılan teknolojik olanakları reddederek, seyirci ve aktör etkileşimi üzerinde durmuştur. Grotowski, sahnenin farklı ihtiyaçlara cevap verebilecek esneklikte tasarlanması gerektiğini düşünmekteydi ve sahnedeki her unsuru sadece işlevsel gereklilikleri yerine getirebilecek düzeyde tutuyordu. Oyunlardaki makyaj ve kostümler oyundaki karakterlerin özelliklerini yansıtmıyordu. Kostümler ve makyaj role uygun olarak değişmiyordu ve çeşitli rollere adapte olabilecek nitelikteydiler. Oyuncular birden fazla karakteri canlandırmakta ve gerektiğinde çeşitli enstrümanlar çalarak oyun için gerekli olan müziği üretmekteydiler. Seyirciler oyunun bir parçası olan sahne elemanları olarak düşünülmüştür.

Joseph Chaikin ve Peter Feldman da, Grotowski gibi, sahne ve seyirci etkileşimine önem vermişlerdir ve 1963 yılında 'Open Theatre' kurulmuştur. Oyuncular günlük kostümlerle ve makyajsız olarak sahneye çıkmaktadırlar. Böylece sahne üzerinde sadece aktör ve eylemler vurgulanmaktadır. Bu oyunlardaki bir diğer önemli unsur ise oyuncuların oyun sırasında yine birden fazla karaktere bürünmeleridir. Bu dönüşüm insanları, hayvanları, durumları, nesneleri, zamanı ya da mekanları kapsamaktaydı. Örneğin, bir oyuncu küçük bir çocuğu canlandırmaktayken, hızlıca bir ağaca dönüşebilmekteydi. Canlandırılan karakterin ya da nesnenin betimlenmesinde makyajdan veya kostümlerden yararlanılmamaktaydı. Sahne ise kimi zaman sadece birkaç sandalyeden ya da ilgili bir nesneden oluşacak kadar sadeydi. Jean Cladue van Itallie (1936-) ve Megan Terry (1932-) 'Yoksul Tiyatro' olarak bilinen bu tiyatro türünün önemli yazarlarındandır.

Richard Schechner tarafından geliştirilen bir tiyatro olan 'Environmental Theatre' ise seyircilerin ve oyuncuların aynı mekanda yer almasına dayanmaktadır. Sahnelenecek oyunlar için tanımlı bir sahne alanı oluşturulmamıştır. Schechner 1968 yılında 'The Performance Group' adında bir tiyatro topluluğu kurmuştur. Bu topluluk bir garajı çeşitli gösterilere sahne olabilecek esnek bir mekan haline getirmiştir. Mekanda oturma alanları bulunmamaktadır. Ancak çeşitli kullanımlara olanak sağlayan platformlar mevcuttur. Bu platformlar bazı durumlarda sahneleme için gerekli olan oyun alanlarının oluşumuna katkı sağlarken, bazı durumlarda ise seyircilerin oturabilmelerine olanak

sağlamaktadırlar. Farklı sahneler (eylemler) eşzamanlı olarak gösterilmektedir. Luca Ronconi tarafından sahnelenen ‘Orlando Furioso’ oyunu ‘Environmental Theatre’ türündeki yapımların başarılı bir örneğidir.

Çağdaş tiyatrodaki aktörler ve yönetmenlerin önemi artmıştır. 1960’lı yıllardan itibaren yönetmenler klasik oyunları yeniden yorumlayarak, yeni malzeme ve teknolojilerden yararlanarak, çağdaş sahne düzenlemeleriyle sahneye koymuşlardır.

Ingmar Bergman, Giorgio Strehler, Peter Brook çağdaş tiyatronun önemli yönetmenlerinden bazılarıdır. Ingmar Bergman aktör ve seyirci etkileşimine önem vererek sahne üzerindeki eylemleri vurgulayacak sahne tasarımları geliştirmiştir. Brook ise, 1968 yılında yazdığı ‘The Empty Space’ ve 1987 yılında yazdığı ‘The Shifting Point’ oyunları ile ün kazanmıştır. Brook mekan, zaman ve eylem arasındaki uyum üzerinde durmaktaydı.

Robert Wilson ise, mekansal düzenlemelere, üç boyutlu nesnelere ve hareketin yarattığı değişkenliğe ilgi duyan bir ressam ve yönetmendir. Sanatçı, 1970 yılında küçük bir tiyatro topluluğu kurdu. Wilson müzik, diyaloglar, ses ve imgeler üzerinde durdu ve alışılmadık aydınlatma yöntemleri kullandı. Sahne üzerindeki aktörlerin hareketleriyle ışık birbirlerini destekleyecek şekilde değişmekteydi. Sanatçı sahneye koyduğu oyunlarda tiyatrodaki yenilikleri ustaca kullanan en önemli yönetmenlerdendi. Wilson sahne üzerinde çeşitli görsel imgeler, sanrılar ya da çok yavaş hareket eden çeşitli görüntüler oluşturmaktaydı. Oyunlarında değişkenlik ve sessizlik ön plandaydı. Sahnede ise genellikle göze çarpan, büyük sahne elemanları kullanmıştır. Sanatçı ışık kullanımına ve kontrolüne önem vermiştir.

Peter Stein tarafından 1977 yılında sahneye koyulan ‘As You Like It’ oyununda seyirciler sabit bir alanda oturmazlardı. Oyun büyük bir stüdyoda başlardı. Ancak oyunun ormanlık alanda oynanan bölümlerini izleyebilmek için seyirciler uzun bir koridor boyunca oyuncularını takip ederek büyük ağaçların ve bir gölün bulunduğu bir başka alana giderlerdi. Böylece seyirciler oyundaki karakterlerle ve oyunun dramatik yapısıyla yakından ilişki kurabilmekteydiler.



Şekil 49- As You Like It (Brown, 1995, s.516)

1988 yılında ‘The Artistic Home’ kurulmuştur. Müzikallerin önem kazanması tiyatro sahnesi tasarımında teknolojik yeniliklerin kullanımının giderek artmasını sağlamıştır. Daha önceleri müzikaller sadece oyuncuların performansları, danslar ve müziğe bağımlı olarak sahnelenmekteydi. Ancak, 1960’lı yıllardan sonra ünlü şarkıcıların, bestecilerin ve söz yazarlarının televizyon, sinema, konser, vb. gibi diğer popüler iletişim araçlarında çalışmaya başlamaları sahneleme tekniklerinde teknolojik olanakların kullanılmaya başlanmasını sağlamıştır. Böylece ‘muazzam müzikaller’ ortaya çıkmıştır. Bilgisayar donanımına bağlı aydınlatma sistemleri, ses yükseltimi ve esnek sahne tasarımları gündeme gelmiştir. Teknolojik yenilikler sayesinde sahne üzerinde helikopterler havalandırılmış, yangınlar çıkartılmıştır. Özellikle 1980 yılından itibaren çağdaş sahne tasarımında akustik ve ses efektlerinin kullanımı ve kontrolünün önemi artmıştır. Sahne tasarımlarında bilgisayar destekli aydınlatma tasarımları kullanılmıştır. 1997 yılında Elizabeth LeCompte tarafından sahneye koyulan ‘The Hairy Ape’ oyununda aydınlatma ve ses düzenlemelerinde yeni teknolojilerden yararlanılmıştır. Robert Lepage ise aktör ve seyirci etkileşimine önem veren bir başka yönetmendi. Lepage 1993 yılında sahneye koyduğu ‘Coriolanus’ oyununun sahnesinde büyük bir duvar oluşturmuş ve oyunu bu duvarın arkasında sahnelemiştir. Duvarın üzerinde çeşitli açıklıklar oluşturmuştur. Duvar arkasındaki sahne yükseltilip alçaltılarak duvardaki açıklıklardan görülen oyuncu ve eylemlerin algısındaki değişkenlik vurgulanmıştır.

2.1.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımı Sürecinde Tasarımcının Rolü

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımı sahneye koyulan bir oyununun seyirciye en iyi ve en doğru şekilde aktarılmasını sağlayan önemli bir süreçtir. Sahne tasarımında ortaya koyulan çalışmalar, senaryo başta olmak üzere, bağlı olunan şirket ve bütçe gibi birçok faktöre bağlı olarak gelişmektedir.

Sahne tasarımı mimarlık, resim, tarih, aydınlatma, müzik, döşemecilik, kostüm tasarımı, akustik, vb. birçok farklı disiplinin bir arada yer aldığı ve her disiplinin birbirini etkilediği bir süreçtir. Buna göre sahne tasarımcısı da bu disiplinlere ilgi duymalı ve bu yönlerde kendini geliştirmelidir. İlgi çekici, oyunun genel yapısına uygun ve görsel açıdan zengin bir sahne kuşkusuz seyirciye iletilmek istenen düşünceyi yansıtmada etkili olacaktır.

Tasarımcı her şeyden önce, oyunun geçtiği tarihsel dönemi ve sahnenin genel olarak neyi yansıtması gerektiğini iyi analiz etmelidir. Oyunda verilmek istenen görsel etkiler ve buna bağlı olarak oluşturulacak görsel atmosfer eldeki veriler doğrultusunda irdelenmelidir. Sahne tasarımında kullanılacak renk, doku, kütleli çözümler ve ışık gibi birçok unsur senaryoya ve yönetmenin isteklerine bağlı olarak ulaşılmak istenen dramatik yapıya göre düzenlenmelidir. Tasarımcının sahne tasarımı sürecinde, yönetmenin ve diğer çalışanların fikirlerini ve taleplerini dinleyip, bu fikir ve talepleri değerlendirerek, kendi yaratıcılığını ve yorumunu katarak oyundaki dramatik yapının gereklerini yerine getirebilecek bir görsel atmosfer yaratması gerekmektedir.

Sahne tasarımında yönetmen, teknik yönetmen, aydınlatmadan ve akustikten sorumlu tasarımcılar, aktörler ve yöneticiler başta olmak üzere birçok ilgili kişi bulunmaktadır. Tasarımcı sahne tasarımında yer alan aydınlatma, akustik, kostüm tasarımı, vb. gibi unsurların birkaçından ya da yalnızca birinden sorumlu olabilmektedir. Ancak yalnızca kostüm tasarımından sorumlu olan bir tasarımcı bile kuşkusuz sahnenin genel biçimlenişini, senaryoyu, aydınlatma elemanlarının yerini ve özelliklerini, sahne elemanlarını, vb. gibi diğer disiplinlere ait birçok unsuru bilmeli ve kostümleri genel kompozisyona uygun olarak tasarlamalıdır.

Tasarlanan sahne donatımı, oyunda verilmek istenen dramatik yapıya uygun olmakla birlikte aynı zamanda, aktörlerin sahne üzerindeki hareketlerini de kısıtlamamalıdır. Oyun sırasında gerçekleşmesi gereken eylemlerin sahne üzerinde oyuncuya herhangi bir kısıtlama getirilmeden gerçekleştirilmesi en az sahnede yaratılan görsel etki kadar

önemlidir. Bu sebeple sahnedeki görsel atmosfer ve estetik faktörlerle, sahnenin işlevsel özellikleri bir bütün olarak ele alınmalıdır.

Zaman ve bütçe kısıtlaması tasarım sürecini etkileyen diğer önemli unsurlardandır. Bu sebeple tasarımcı, tasarımın ilk aşamasından itibaren mevcut bütçeyi ve zamanı nasıl değerlendireceğini düşünmeli ve bu doğrultuda hareket etmelidir. Buna göre bir günlük tutmak ve yapılacak ya da yapılan işleri ve ödemeleri bu günlüğe yazmak hem iş takibi hem de bütçe takibi açısından tasarımcıya fayda sağlayabilmektedir. Sahne tasarımı sürecinin başında bütçe, mevcut sahne alanı, mevcut malzemeler ve özellikleri, program ve tasarım sürecinde görev alacak ekip gibi faktörler hakkında net bilgi edinilmelidir.

Tiyatroda sahne tasarımı her şeyden önce oyuna ait senaryonun çok iyi analiz edilmesine dayanmaktadır. Söz konusu oyun için tasarlanan kavramsal proje, oyunun ne hakkında olduğu, oyunun dramatik yapısı ve oyunun gerektirdiği mekansal düzenlemeye göre şekillenmelidir. Bu sebeple yazılan senaryonun tasarımcı tarafından çok iyi anlaşılması sahne tasarımında önemli rol oynar. Sahneye koyulacak oyunun senaryosu hikayenin geçtiği mekanı ve zamanı kısaca tarifler. Ancak mekanın özellikleri ve sahnede yer alması gereken çoğu eleman ve bu elemanların konumları oyunda geçen diyaloglara ve meydana gelen eylemlere göre belirlenir. Bu sebeple oyuna ait senaryonun baştan sona okunması sahne üzerinde konumlandırılacak her ayrıntı için önem taşımaktadır. Pecktal'a göre (1995, s.6), tasarımcının senaryoyu ilk olarak genel içeriği anlayabilmek için, ikinci olarak oyunun geçtiği zamanı, mekanı ve olayların akışını anlayabilmek için, daha sonra ise aktörlerin sahne üzerindeki hareketleri, konumları ve buna bağlı olarak sahne değişiminin nasıl gerçekleşeceği üzerinde çalışmak için birkaç defa okuması gerekmektedir.

Tiyatroda sahne tasarımı mobilya ve sahne donatılarının seçimi ve yerleşimi, aktörlerin sahne üzerindeki konumları ve hareketleri, kostüm ve teknik malzemelerin yer alacağı depolama birimleri gibi birçok faktör düşünülerek geliştirilmelidir. Sahnelenecek oyunun türü de oluşturulacak görsel bütünlük açısından büyük önem taşımaktadır. Pecktal (1995, s.5), sahne tasarımcılarının ve yönetmenin, çalışmanın türüne (örneğin dram, müzikal komedi, opera, bale) ve yönetmenin isteklerine göre, oyunun geçtiği yer ve zaman, oyunun teması, karakterlerin sosyal statüleri, aktörlerin hareketleri ve sahne değişimi gibi estetik ve mekanik elemanlarla ilgilendiklerini belirtmektedir. Ayrıca, sahneye giriş çıkışların konumu, aktörlerin hareketi için gerekli olan alanların tanımı,

mobilya ve donatıların yerleşimi gibi birçok unsur kavramsal projeyi geliştirirken göz önünde tutulmalıdır.

Tiyatroda sahne tasarımı süreci çeşitli araştırmalar sonucunda kavramsal projenin belirlenmesi ve buna bağlı olarak yapılan çizim ve analizleri kapsamaktadır. Tasarımcı belirlediği kavramsal tasarım önerisini ortaya koyar ve yönetmenle yapılan tartışmalar sonucunda mevcut kavramsal proje son şeklini alır. Kavramsal proje geliştirilirken senaryoda yazılı tanımlamalara tamamen bağlı kalınabileceği gibi hikayeye farklı yorumlar katılarak oyun ve sahne yeniden şekillendirilebilir. Ancak her iki durumda da tasarımı geliştirebilmek için öncelikle gerekli araştırmalar yapılarak, veriler toplanmalıdır. Oyunun geçtiği tarih ve bu dönemin özellikleri, kostümleri, müziği ve oyunun geçtiği yerin mimarisi, mobilyaları, sosyal ve kültürel özellikleri gibi unsurlar üzerinde çalışılmalıdır. Gerekirse oyunun geçtiği yere gidilip fotoğraflar çekilmeli ve bilgi edinilmelidir. Tasarımda kullanılacak olan kumaş, boya, vb. teknik malzemeler araştırılmalıdır. Ayrıca sahnede heykel, vb. gibi üç boyutlu objeler yer alacaksa bunların tasarımı ve yapımı ile de ilgilenilmelidir.



Şekil 50- Maket Yapımı (Reid, 1989 s.61)

Sahne tasarımı bir ekip çalışmasıdır ve bu sebeple tasarımcı, tasarım sürecinin ilk aşamalarından itibaren tiyatro ve sahne tasarımında yer alan diğer disiplinlerden kişilerle birlikte hareket etmek zorundadır. Tasarımcı fikirlerini en doğru şekilde ifade edebilmek için, maket modeller, teknik çizimler, fotoğraflar, sahne donatısıyla ilgili şemalar, vb. çeşitli görsel malzemeleri hazırlayarak sunmalıdır. Sahne donatımı ve gerekirse ışıklandırmanın da yer aldığı bir model (maket) yapımı, meydana gelecek görsel etkiyi üç boyutlu görebilmek açısından yararlı olacaktır. Tasarım sürecinde

geliştirilen fikirlerin ilgili kişilere aktarılması ve problemlerin ortaya koyularak tartışılması kuşkusuz tasarım aşamasını hızlandıracak ve tasarlanan ürünün en iyi şekilde ortaya koyulmasını sağlayacaktır.

Sahne tasarımında tasarımcının en önemli görevlerinden biri mevcut mekanın en verimli şekilde kullanılması ve mekanın istenilen teknik ve estetik gereksinimlere cevap verebilmesidir. Tasarımcı öncelikle sahne için bir plan çizer. Bu ölçekli, taslak halindeki çizim oyun için düşünülen sahneyi genel olarak tarifler. Taslakta duvar, kapı ve pencere gibi bütün mimari elemanlar ve mobilyalar ölçeğe uygun olarak çizilir ve böylece bu elemanların birbirleriyle ilişkileri analiz edilir. Ayrıca serbest el üç boyutlu çizimler de yapılır ve bu çizimler geliştirilerek, ölçekli perspektif çizimler oluşturulur. Perspektif çizimlerde tüm detaylar, malzemeler ve renkler belirtilir ve bu sayede projenin tüm ayrıntıları üzerinde tartışılır.

Sahne tasarımı sürecinde tasarımcı fikirlerini çeşitli maketler ve çizimler yaparak ve tasarım sürecinde yer alan ekiple birlikte tartışarak geliştirmeye devam eder ve böylece sahne tasarımı aydınlatma, akustik, kostüm tasarımı gibi birçok unsurla bir arada şekillenerek bütüncül bir yaklaşımla son halini alır. “Tüm görsel sanatlarda olduğu gibi, sahne tasarımcıları da çalışmalarında tasarım elemanlarını (çizgi, renk, doku, biçim, vb.) ve tasarım prensiplerini (denge, oran, ritim, birlik, vb.) temel almaktadırlar” (Pecktal, 1995, s.5).

Bu süreçte tasarımcının mümkün olduğunca tüm provalara ve toplantılara katılması meydana gelen değişimleri ve aşamaları takip edebilmesi açısından önemlidir. Teknik provalar ve kostüm provaları sahnedeki elemanların, sahne değişiminin, kostümlerin, makyajın vb. birçok faktörün birbirleriyle uyumunun ve işlevsel açıdan uygunluğunun sınanması açısından çok önemlidir. Bu sayede tasarımcı sahne değişiminin gerektiği şekilde gerçekleşip gerçekleşmediğini, sahne kullanımını ve sahne tasarımı ile kostüm tasarımının birbiriyle olan uyumunu irdeleyebilmektedir. Böylece oluşan aksamaları ya da uygun olmayan düzenlemeleri yerinde tespit ederek düzeltme ve mevcut tasarımı bu yönde geliştirip değiştirme imkanı da bulmuş olur. Ayrıca müzik, ses efektleri ve aydınlatma elemanlarının konumu, oluşturulan görsel atmosferi etkileyeceği için tasarımcı aydınlatma ve ses düzenlemeleri, vb. aşamalarda da bulunarak çalışmada bütünlüğün sağlanıp sağlanamadığını irdelemesi gerekmektedir. Gerekli görülen

düzeltilmelerin ve değişikliklerin zamanında yapılabilmesi sahne tasarımı sürecinin eksiksiz tamamlanmasında önemli bir etkidir.

Sahne tasarımı alanında öne çıkan birçok tasarımcı bulunmaktadır. David Mitchell çeşitli oyunlar ve müzikaller için sahne tasarımları yapmıştır. Neil Simon'un 'Brighton Beach Memoris' (1983) ve 'Broadway Bound' (1986) oyunları için düzenlediği sahne tasarımları sanatçının öne çıkan uygulamalarındandır. Ayrıca Robin Wagner, George Tsylin ve Oliver Smith gibi sanatçılar da, Mitchell gibi, sahne tasarımı sürecinde sadece sahne düzenlemesi ile ilgilenmişleridir. Florence Klotz ise 1987 yılında 'Roza', 1985 yılında 'Grind' ve 1966 yılında 'Superman' ve daha birçok oyun için tasarladığı kostümlerle adını duyurmuştur. Terry Hands ve Derek Duarte gibi tasarımcılar ise sahne tasarımının aydınlatma alanında yer almış ve gerçekleştirdikleri aydınlatma tasarımlarıyla sahnelenen oyunlarda elde edilmek istenen görsel atmosfere büyük katkıda bulunmuşlardır. Bazı sanatçılar ise sahne tasarımında birden fazla alana ilgi duymuş ve çalışmalarını tek bir alanla sınırlandırmamışlardır. Örneğin, Oliver Mesel (1904- 1978) birçok oyunun sahne tasarımının yanında kostüm tasarımlarını da gerçekleştirmekteydi. 'Ring Round The Moon' (1950) ve 'The Sleeping Beauty' (1946) sanatçının hem sahne tasarımını hem de kostüm tasarımını üstlendiği önemli oyunlardandır. Jo Mielziner (1901- 1976) ve William Ritman (1928- 1984) ise çeşitli oyunların hem sahne tasarımlarını hem de aydınlatma tasarımlarını yapmışlardır. Ayrıca sahne tasarımının sorumluluğunu üstlenen yönetmenler de mevcuttur. Pier Luigi Pizzi ve Wilford Leach (1929- 1988) yönettikleri oyunların sahne tasarımlarını da gerçekleştirmekteydiler.

Sahne tasarımının ekip çalışması gerektiren bir süreç olduğu ve birbiriyle bağlantılı birçok disiplini içerdiği düşünülecek olursa, sanatçının sahne tasarımı dışında aydınlatma ya da kostüm tasarımı gibi bir alanın çalışmalarını da üstlenmesi kuşkusuz tasarımda bütünlüğün sağlanmasında etkili olacak ve tasarımcının sahneleme üzerindeki kontrolünü arttıracaktır.

2.2- ÇAĞDAŞ TİYATRO BİNALARINDA SAHNE ALANININ TANIMLANMASI VE SAHNE BİÇİMLENİŞLERİ

Bu bölüm, 'Tiyatro Binalarının Önemi ve Çağdaş Tiyatro Binalarında Sahne Alanının Tanımlanması', 'Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Sahne ve Seyirci Etkileşimi' ve

‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Biçimlenişleri’ olmak üzere üç alt başlık altında irdelenecektir.

2.2.1- Tiyatro Binalarının Önemi ve Çağdaş Tiyatro Binalarında Sahne Alanının Tanımlanması

Çeşitli sanatsal gösterilerin yer aldığı tiyatro binaları gerek işlevsel gerekse estetik etkenlere bağlı olarak biçimlenmektedirler. Tiyatro yapıları içlerinde opera, bale, vb. gibi çeşitli sanatsal faaliyetlerin yer aldığı binalar oldukları için bu mekanlarda akustik, aydınlatma ve iklimlendirme gibi birçok faktör büyük bir titizlikle ele alınmalıdır.

Tiyatro mekanları içlerinde, oyuna uygun ikinci bir mekan oluşturulmaya çalışılan yapılardır. Mevcut mekan içinde oyun için ikinci bir mekan oluşturma çabası, kuşkusuz, tiyatro yapılarının tasarımının önemini arttırmakta ve bir çok zorluğu da beraberinde getirmektedir.

Tiyatro binası ve tiyatro sahnesi düzenlenirken gerek seyircilerin gerekse oyuncuların ihtiyaçları düşünülmeli ve mekan işlevsel ve estetik olanaklar ve gereklilikler irdelenerek tasarlanmalıdır.

Tiyatro binalarının girişleri bu binaların sembolik değerlerini de vurguladıkları için tasarımda önemli rol oynarlar. Dış cephe biçimlenişiyle bir bütün olarak ele alınmış ve iyi tanımlanmış bir bina girişi, binanın dışarıdan kolay algılanmasını sağlayacak ve binanın işlevi hakkında ipucu verecektir. Bina girişinde ise bilet satış noktaları çok iyi belirlenmeli, yığılmaya sebep olmayacak şekilde düzenlenmelidir.

Bu mekanlarda dolaşım da ele alınması gereken önemli bir tasarım unsurudur. Bir tiyatro binasında, sahne ne kadar iyi tasarlanmış olursa olsun, iyi çözilemeyen bir dolaşım şeması mekanın kullanımında büyük problemlere sebep olacaktır. Buna göre, bina girişinde rampalar, bina içlerinde ise yeterli sayıda ve kapasitede asansörler bulunmalıdır.

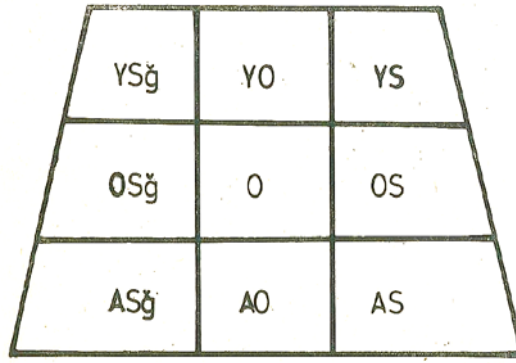
Bir tiyatro binası tasarlanırken, görüş çizgilerine (sightlines), akustik faktörlere, aydınlatma tasarımına, sahne değişimi için gereken elemanların yer alacağı mekanların ve yan odaların (kulislerin) düzenlenmesine ve sahne ile seyirci etkileşimine dikkat edilmeli ve bina bu vb. birçok faktör göz önünde tutularak tasarlanmalıdır.



Şekil 51- Lyric Theatre (Cox Architects..., t.y.)

Tiyatro binası ve sahne biçimlenişi birbirinden ayrı düşünülmemelidir. Bu binalarda sahne alanının tanımlanması ve sahne tasarımı çözülmesi gereken en önemli planlama konularındandır. Tiyatro binasında sahnenin nerede yer alacağı, sahnenin boyutları, seyirci kapasitesi, oynanacak oyunların türü ve özellikleri, vb. birçok faktör bir arada düşünülmelidir.

Tiyatro binasında sahne alanının tanımlanmasında birçok yöntem bulunmaktadır. Sahne seyircilerin oturma alanlarının düzenlenmesiyle tanım kazanabilir. Seyircilerin oturma yerleri mekanın kullanımını ve dolaşımı etkileyeceğinden, bu alanların yükseltilmiş platformlar üzerinde düzenlenmesi ve yeterli sayıda tasarlanması önem taşımaktadır. Ayrıca oturma sıralarının arasında bulunan koridorların genişlikleri kullanıcıların kolaylıkla geçebilmesine olanak sağlamalıdır. Işık da sahne alanını tanımlamada kullanılan önemli unsurlardandır. Sahne alanı aydınlatma elemanlarıyla etkili bir şekilde aydınlatılarak sahne mekanı vurgulanabilmekte ve bu yolla sahne alanı tanımlanabilmektedir. Sahne alanını tanımlamada en etkili yöntem ise sahnenin yükseltilmiş bir platform olarak düzenlenmesidir. Sahne tasarımında dramatik yapı ve senaryo gibi etkenler önem taşıdığından sahne bu etkenler doğrultusunda mekansal özellikler kazanarak şekillenmektedir.



Şekil 52- Sahne Alanının Bölümlemesi (Nutku, 1980, s.70)

Tiyatroda sahne alanının tanımı ve tasarımı için gerekli olan bir başka konu da sahnenin oyuncular tarafından nasıl kullanıldığını bilmektir. Sahne alanının seyircilere yakın olan kısmına ‘sahne önü’ (downstage) ya da ‘aşağı sahne’, sahnenin arka bölümüne yakın olan kısmına ise ‘sahne arkası’ (upsatage) ya da ‘yukarı sahne’ denilmektedir. Amerika’da çerçeve sahne üzerinde herhangi bir objenin ya da aktörün konumu tariflenirken, yönler seyircilerin bakış açısına göre değil sahne üzerindeki aktörün bakış açısına göre belirlenir. “Sahnede sağ ve sol, oyuncunun seyirciye dönük durumuna göredir, yönetmen oyun yerinin sağını ve solunu oyuncuya göre saptar” (Nutku, 1980, s.70). Buna göre sahne üzerinde seyircilere göre sağda olan bir nesne, anlatılırken sahne referans alınır ve söz konusu nesnenin sahnenin solunda olduğu kabul edilir. Ancak Avrupa’da bu durumun tam tersi kabul edilmiştir. Avrupa’da sahne üzerindeki elemanların konumları seyircilerin bakış açılarına göre tariflenir. Arena sahne biçimlenişinde ise sahne seyircilerin ortasında yer aldığı için, böyle bir yön sistemi kullanılmamaktadır. Bu sistem yerine sahnenin bir kenarı kuzey olarak kabul edilir ve diğer yönler buna göre şekillenir. Sahne üzerinde herhangi bir eleman betimlenirken de bu yönlerden yararlanılır.

2.2.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Sahne ve Seyirci Etkileşimi

20. yüzyıldan sonra tiyatro yapılarında çerçeve sahne biçimlenişi kullanılmaya devam etmekle birlikte, bu düzenlemede yeni arayışlar da ortaya çıkmıştır. Sahne ile seyirci etkileşimine verilen önemin artması sahnenin seyirci salonuna doğru genişletilmesine ve çerçeve sahnenin dışına taşmasına neden olmuştur. Bu durum tiyatro sahnesi

biçimlenişinde geniş bir ‘ön sahne’ (apron) alanının gelişmesini sağlamıştır. Ancak bu durumda da asıl oyun alanı yine çerçeve sahnenin iç kısmıdır.

Ayrıca, seyircilerin yanından geçen yol-sahnelerle oyun seyircilerin arasında sahnelenmeye başlamıştır. Ancak, çerçeve sahneli tiyatro sahnesi biçimlenişi günümüzde de kullanılmaya devam etmektedir. Buna göre, seyirci salonu ve sahne belirli sınırlarla birbirinden ayrılmıştır.

Sahnenin seyirciler tarafından görülebilmesi sahne tasarımındaki en önemli faktörlerdendir. Bu sebeple seyircilerin görüş açıları üzerinde çalışılmalıdır. Sahnenin seyirciler tarafından görülebilme özelliği ise görüş çizgileri (sightlines) yardımı ile belirlenir.

Sahnenin hangi bölümünün seyircilerin tamamı tarafından görülebildiği kuşkusuz sahne üzerine yerleştirilecek elemanların ve aktörlerin konumları açısından büyük önem taşımaktadır. Seyircinin bulunduğu konumdan sahne kemerlerinin içlerine doğru çizilen çizgilerin arasında kalan kısım o seyirci için ‘görüş alanını’ tanımlar. Buna göre seyircilerin görebildiği alanlar tespit edilmeli ve bu alanların kesişimi sahnenin en iyi görülebilen alanı olarak dikkate alınmalıdır. Ayrıca, tiyatro binalarında seyirci oturma alanları kademeli olacak şekilde tasarlanmıştır ve koltuklar şaşırtmalı olarak sıralanmıştır.



Şekil 53- Age of Gold (Brockett, 1979, s.398)

Seyircilerin bir oyunu izlerken olayların akışı, dramatik yapı ve sahneleme özellikleri üzerine yoğunlaşması gerekmektedir. Bunu sağlayabilmek ise başarılı bir senaryo, iyi oyunculuk, etkili ve uyumlu bir görsel atmosfer başta olmak üzere birçok faktöre bağlıdır. Seyirci sahne üzerinde gerçekleşen eylemleri görerek ve duyarak algılamaktadır. Buna göre, her ses efekti ve sahne üzerine yerleştirilen her eleman

seyircilerin oyunu algılayışını etkileyecektir. Sahnedeki donatı ve mobilyalar, ışık, ses düzeni, karakterler, kostümler vb. unsurlar seyirciye oyunun yapısı hakkında bilgi verir. Anlam kargaşasını önlemek için sahne üzerinde genel kompozisyona aykırı veya gereksiz unsurlar bulunmamalıdır. Sahne üzerinde oyun için önemli olan ve vurgulanması gereken elemanlar öne çıkarılmalıdır. Seyircilerin hepsi sahne üzerinde gerçekleşen eylemlerin tamamını görebilmeli ve duyabilmelidir.

2.2.3- Tiyatroda Çağdaş Sahne Biçimlenişleri

Tiyatro mekanları geçmişten günümüze çeşitli biçimleniş özellikleri göstererek gelişmiş yapılardır. Sahne alanı ve seyirci alanının birbirinden ayrılarak, sahne alanının tanımlanmasıyla sahne tasarımı ve sahne ile seyirci arasındaki ilişki önem kazanmıştır. Buna bağlı olarak çeşitli sahne biçimlenişleri ortaya çıkmıştır.

Tiyatroda sahne biçimlenişleri, ‘Çerçeve Sahne’, ‘Uç Sahne’, ‘Köşe Sahne’, ‘Çevreli (yanal) Sahne’, ‘Thrust Sahne’, ‘Arena Sahne’, ‘Geçici Sahneler’ ve ‘Black Box’ olmak üzere sekiz başlık altında incelenecektir.

2.2.3.1-Çerçeve Sahne (Proscenium Theatre) Biçimlenişi

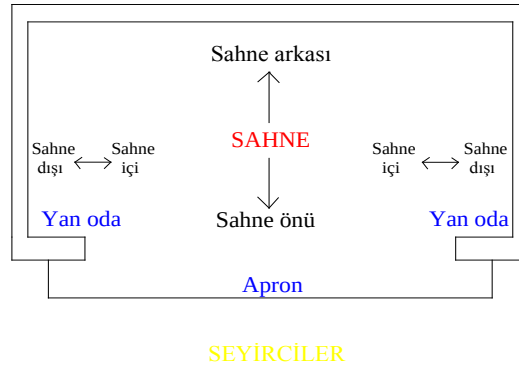


Şekil 54- Çerçeve Sahne (Pasqual, t.y.)

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında en çok çerçeve sahne (proscenium theatre) biçimlenişi görülmektedir. “Proscenium, bir tiyatro sahnesi biçimidir. Bu tip sahnede yay ya da kemer tarzında bir çerçeve olur. Bu çerçeveyi kapatan perde, sahnenin ana kısmını örter. İzleyiciler sahnenin doğrudan karşısına yerleştirilir ve oyun genelde içeriye doğru bir perspektifte oynanır” (Proscenium- Wikipedia, 2009).

Çerçeve sahneli tiyatro mekanları temel olarak bir dikdörtgen ve bu dikdörtgenin kısa kenarlarından birine konumlanmış bir sahne alanından meydana gelmektedirler. Böylece mekan seyirci için ayrılmış bir alan ve sahneleme için oluşturulmuş bir platform olmak üzere iki bölüme ayrılmış olmaktadır.

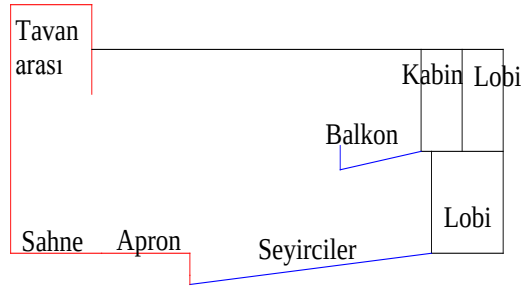
Çerçeve sahne (proscenium stage) biçimlenişinde sahne kemerinin arkasında bulunan alan oyun alanı olarak tasarlanmıştır. Sahne kemeri (proscenium arch) bu biçimlenişe adını veren sahne elemanıdır ve sahne alanı ile seyirci alanını birbirinden ayırır. Sahne kemeri ayrıca sahne alanı için bir çerçeve oluşturmakta ve yan odaları (kulisleri) gizlemektedir. Buna göre çerçeve sahne, yan odalar (kulisler) ve tavan arası gibi mekanları gizleyen bir sahne kemeri arkasında yer alan büyük bir platformdan meydana gelmektedir.



Şekil 55- Çerçeve Sahne Biçimlenişi ve Sahne Pozisyonları

Çerçeve sahne, oyun için görsel bir odak oluşturmakta ve oyun alanını çerçeveleyerek tanımlamaktadır. Sahne oyun sırasında tiyatro mekanında aydınlatılan tek alan olarak öne çıkmaktadır. Seyircilerin oyunu sadece tek bir yönden izliyor oluşları ise oyun için bir arka plan tasarlamayı ve oluşturulacak aydınlatma çözümlerini kolaylaştırmaktadır. Bu sebeple çerçeve sahne, kulis, sahne değişimi, vb. gibi unsurları gizleyebilmek açısından da tiyatro sanatı için elverişli bir sahne biçimlenişidir.

Çerçeve sahneli tiyatro yapılarında sahne işlevsel olarak üç alandan oluşmaktadır. Bu alanlar mekanik elemanların bulunduğu 'üst sahne' (tavan arası), plastik alan da denilen ve oyunun sahnelendiği 'asal sahne' ve teknik unsurların yer aldığı 'alt sahne' olarak tanımlanmaktadır.



Şekil 56- Çerçeve Sahne Kesiti (Sweet, 1989, s.3)

Üst Sahne (tavan arası): Tavan arası (stagehouse) sahne üzerinde bulunan ve sahne dekorları ve aydınlatma elemanları gibi çeşitli sahne donanımının yer aldığı küçük bir mekandır. Bu alan sahne değişimi için kullanılan çeşitli gereçlerin ve dekorların, aydınlatma elemanlarının ve sahne perdelerinin (drape) asıldığı bir bölümdür. Bu bölümde oyun sırasında havalanması gereken obje ya da aktörlerin kaldırılıp indirilmesi için gerekli olan düzenek ve çeşitli sahne elemanları yer almaktadır.

‘Fly loft’ ya da ‘fly gallery’ olarak da adlandırılan tavan arası, sahne donanımı için gerekli alanın oluşturulması ve bu alanın seyirciler tarafından görülmesini engellemek için sahne kemerinden yeterince yüksek olarak tasarlanmalıdır. Çatının hemen altında, gerekli mekanizmanın asılmasını sağlayacak ve kaldırılacak yükün ağırlığını destekleyecek ızgaralı bir düzlem oluşturulmalıdır.



Şekil 57- Üst Sahne Görünümü (Sarasota Opera, t.y.)

Izgaranın üst kısmı burada bulunan elemanların bakımı ve onarımı sırasında üzerinde çalışabilmek için gerekli olan düzlemi sağlar. Bu sistem sahne perdelerinin asılması için de gereklidir. Bu alanda askılık makaraları, aydınlatma elemanları vb. sahne tasarımında etkili olan çeşitli ekipmanlar bulunmaktadır. Askılık makaraları sahne tasarımında

kullanılan panoların kaldırılıp indirilebilmesini sağlayan palangalardır. Bu palangalar ızgara sistemi üzerinde bulunurlar.



Şekil 58- Tavan Arası
(7th. Street Theatre, t.y.)



Şekil 59- Tavan Arası- Düzenek
(Mayflower Theatre..., t.y.)

Sahnedeki dekorun ya da objelerin kaldırılıp indirilmesini sağlayan iki yöntem mevcuttur. Makaralardan ve halatlardan oluşan sistem ızgara düzleminin üzerine yerleştirilmiş makaralar ve bu makaralara geçirilmiş halatların, elle hareket ettirilerek, ucuna asılan sahne elemanının kaldırmasına dayanır. Diğer sistemde ise çelik halatlar kullanılır ve dengeleyici yüklerin yardımıyla havalandırılacak sahne elemanının daha kolay kaldırılması sağlanır. Bu sırada kullanılan kum torbaları ise panoları istenilen yükseklikte tutmaya yardımcı olur.

Asal Sahne: Oyunun oynandığı bölümdür. Bu alanın en önemli ögesi sahne kemeridir. Ayrıca bu alanda çerçeve sahne biçimlenişini destekleyen ve çeşitli işlevler için kullanılan perdeler bulunmaktadır. “‘Portal üstü’ çerçevenin üst kesimidir; büyük çağdaş tiyatrolarda oynanacak oyunun gerektirdiğine göre kaldırılıp indirilebilir” (Nutku, 1980, s.65). Ayrıca sahneden arkasında bulunan ‘gök perdesi’ sahneye derinlik vermek için kullanılır. “‘Ön perde’ sahneyi seyircinin görüşüne açan ya da kapayan perdedir” (Nutku, 1980, s.68).

Sahne dekorunun arkasında kalan alana ise yan oda (kulis) denilmektedir. Yan odalar (kulisler), sahneden iki yanında, sahne kemerinin arkasında bulunan mekanlardır. Bu alanlar aktörlerin sahneye çıkmak için hazırlandıkları ve sahne dekorlarının yer aldığı, seyirci tarafından görülmeyen sahne bölümleridir.

Çerçeve sahne biçimlenişinde sahne zemininde ‘yer kapağı’ (traps) adı verilen kapak şeklinde kapılar bulunur. Bu kapaklar sahne zeminin altında yer alan bölüme

gerektiğinde giriş çıkışı sağlarlar. ‘Yer kapağı’ sahne tasarımında gelişen yöntemlerle birlikte günümüzde pek kullanılmamaktadır.

Alt Sahne: “Sahnenin altındaki ya da sahne ile seyirci yerinin altındaki atölyelerin bulunduğu kesimdir” (Nutku, 1980, s.69). Bu bölümde, prova sahnesi, dans stüdyosu, soyunma ve makyaj odaları, duşlar, dekor ve giysi depoları, aksesuar odası gibi bir çok mekan bulunmaktadır. Ayrıca demir atölyesi, peruk atölyesi, çizim ve maket atölyeleri de bu alanda yer almaktadır. Bu mekanlar prova ve çalışmaların gerçekleştiği, sahne için gerekli olan unsurların tasarlandığı, üretildiği ve depolandığı bölümlerdir.

Bazı çerçeve sahneli tiyatrolarda sahne alanı sahne kemerinin dışına doğru genişletilmiştir.

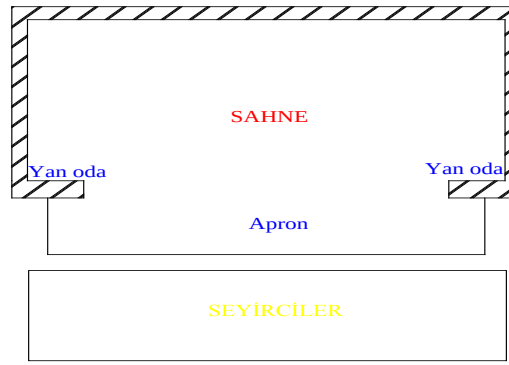
‘Apron sahne’ ve ‘Kaliper sahne’ bu tip sahne düzenlemelerine örnek gösterilebilmektedirler.

Apron Sahne: Apron sahne biçimlenişi sahne kemeri, apron ya da forestage, (ön sahne) yan odalar (kulisler) ve orkestra çukuru olmak üzere dört kısımdan meydana gelmektedir.



Şekil 60- Apron Sahne (Oswego, t.y.)

Sahne kemerinin arkasında kalan bölüm ‘sahne’ olarak adlandırılır ve oyun bu alanda sahnelenir. Sahne kemeriyle seyirci alanı arasındaki kısım ise ‘apron’ olarak adlandırılır.



Şekil 61- Apron Sahne Biçimlenişi (Ön Sahne)

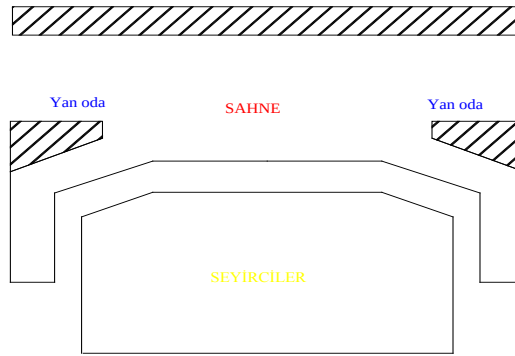
Sahnenin iki yanında ise yine sahne elemanlarının depolandığı iki yan oda (kulis) bulunur. Bazı oyunlarda apron, sahne görevini de görmektedir. Bu durum oyun alanını genişleterek sahneye koyulan oyunlardaki eylemlere ve aktörlerin hareketlerine esneklik sağlamaktadır. Oyun alanı, çerçeve sahne arkasında yer alan ve sahne kemeri ile ayrılarak tanımlanmış mekanın dışına (aprona) taşar. Böylece, seyirci ve oyuncu etkileşimi artmakta ve seyirci oyunun içine dahil olabilmektedir.

Orkestra çukuru ise, birçok çerçeve sahneli tiyatro binasında bulunan bir unsurdur. Apron ile seyirci alanının arasındaki çukur, ‘orkestra çukuru’ olarak adlandırılmıştır. Bu mekanlar sahnelenen oyun için gerekli olan canlı müziğin çalındığı alanlardır. Orkestra çukurunun derinliği seyircilerin sahneyi görüşünü engellemeyecek şekilde tasarlanmalıdır. Bazı tiyatrolarda ‘apron’ denilen bölümün zemininin altı boş bırakılarak üzerine hareketli paneller yerleştirilir. Böylece gerektiğinde zemin üzerindeki paneller açılarak bir çukur meydana getirilir ve bu çukur orkestra çukuru olarak kullanılır. Bazı tiyatro binalarında ise seyirci için ayrılmış alanın zemininin bir bölümü altı boş olarak tasarlanır ve üzerine yine hareketli paneller koyulur. Gerektiğinde bu panellerin açılmasıyla da orkestra çukuru elde edilmiş olur. Seyirci sayısının fazla olduğu veya orkestra çukuruna ihtiyaç duyulmadığı durumlarda ise paneller kapalı tutularak, seyirciler için oturma alanları oluşturulur. Tiyatro binalarında seyirciler için ayrılan kısım ‘auditorium’ (seyirci salonu) olarak adlandırılmaktadır.



Şekil 62- New York State Theater/ Foto: David Shankbone (Threshold Acoustics, t.y.)

Kaliper Sahne: Sahne kemeri önünde yer alan ve apron denilen alanın sahne kemerinin her iki yanında uzatılmasıyla oluşmaktadır. Bu sahne biçimlenişinde apron sahnede olduğu gibi seyirci ve oyuncu etkileşimi yüksektir.



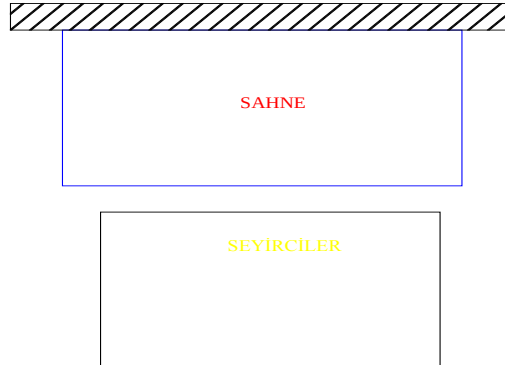
Şekil 63- Kaliper Sahne Biçimlenişi

Oyun seyircilerin hemen önünde sahnelenmektedir. Böylece seyircilerin bir kısmı oyun alanı ile çevrelenmektedirler. Ancak bu biçimleniş şekli aydınlatma tasarımı ve sahne için oluşturulacak arka plan düzenlemelerinde bazı problemleri de beraberinde getirmektedir.

2.2.3.2- Uç Sahne (End Sahne) Biçimlenişi

Bu sahne biçimlenişinin en önemli özelliği sahne kemerinin bulunmamasıdır. Tiyatro mekanının sonunda oluşturulan bir platform sahne olarak kullanılmaktadır ve bu platformun önünde seyirciler için ayrılmış bir alan mevcuttur. Bu biçimlenişte yan odalar ve tavan arası gibi mekanlar yer almamaktadır. Dekor gibi çeşitli sahne donatımının ve ekipmanlarının depolanabileceği bir alanın olmayışı, sahne değişiminin

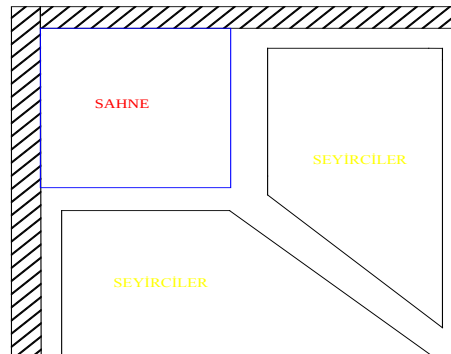
seyircinin gözü önünde olmasına yol açmaktadır. Ayrıca sahne kemerinin bulunmaması sahne ve seyirci alanının mekansal ayrımını zayıflatmaktadır.



Şekil 64- Uç sahne Biçimlenişi

2.2.3.3- Köşe Sahne Biçimlenişi

Bu sahne biçimlenişinde sahne iki duvarın kesiştiği yerde yer alır ve böylece sahne için iki adet sahne duvarı oluşturulmuş olur. Seyircilerin olduğu alan sahnenin diğer iki tarafında konumlandırılmıştır.



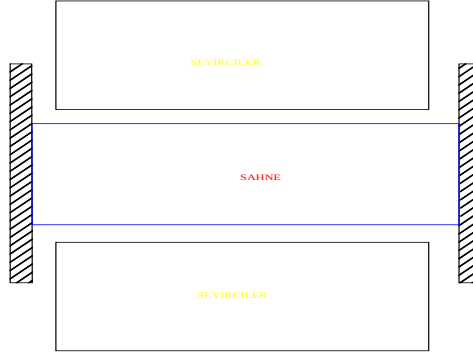
Şekil 65- Köşe Sahne Biçimlenişi

Köşe sahne biçimlenişi iki adet sahne duvarı bulunması sayesinde sahne dışında ek mekanlara olanak sağlar. Ancak seyircilerin oyunu iki farklı yönden izliyor oluşları, gerek aydınlatma, gerekse sahne düzenlemelerinde problemler yaratmakta ve sahne tasarımı sürecini zorlaştırmaktadır.

2.2.3.4- Çevreli (Yanal) Sahne Biçimlenişi

Bu sahne biçimlenişinde sahne tiyatro mekanının ortasında konumlandırılmıştır. Seyirciler ise bu sahnenin her iki tarafında yer almaktadırlar. Sahnenin diğer iki ucu duvarlarla kapatılmıştır. Bu duvarlar sahneleme için sahne duvarı görevi görürler ve

oyun dekorunun biçimlenişine katkıda bulunurlar. Ancak, seyircilerin birbirine zıt iki yönde yer almaları, sahneye koyulan oyunun birbirine zıt iki farklı açıdan izlenmesine neden olmaktadır.



Şekil 66- Çevreli Sahne Biçimlenişi

Bu biçimlenişte seyirciler karşılıklı iki grup olarak konumlandırılmış ve sahne alanı da bu iki seyirci grubunun ortasına yerleştirilmiş olduğu için sahnelenen oyun her iki seyirci grubu tarafından farklı görülmekte ve bu durum algıyı etkilemektedir. Bu sebeple, oyuncuların hareketleri ve sahne üzerindeki konumları seyircilerin görüş açıları dikkate alınarak çok iyi irdelenmelidir. Ayrıca sahne donatıları, mobilyalar ve aydınlatma elemanlarının yerleri de problemler yaratabilmektedir.

2.2.3.5- Thrust Sahne Biçimlenişi

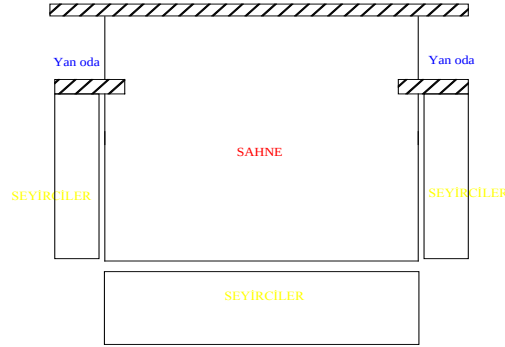


Şekil 67- Thrust Sahne (The Theatres Trust, t.y.)



Şekil 68- Thrust Sahne (Farm 1..., t.y.)

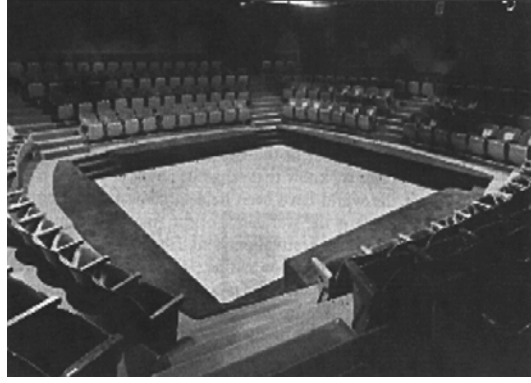
‘Thrust Sahne’ biçimlenişi sahneyi seyircilerin ortasına doğru uzatma eğilimiyle oluşturulmuştur. Bu biçimlenişte oyuncu ve seyirci etkileşimi artmıştır. Sahne arkasında yer alan sahne duvarı, sahne tasarımı sırasında oyun için bir arka plan oluşturmakta ve oyuncuların giriş çıkışları için yardımcı mekanların düzenlenmesine katkıda bulunmaktadır. Ancak, seyircilerin üçte ikilik kısmı oyuna arka plan olarak karşı taraftaki seyirci grubunu görmektedir.



Şekil 69- Thrust Sahne Biçimlenişi

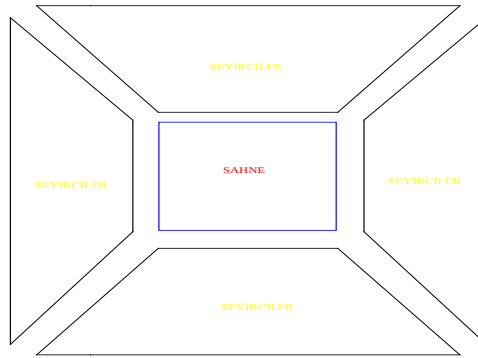
Ayrıca, sahne üzerinde yer alan bütün elemanların boyları ve konumları çok iyi ayarlanmalıdır. Çünkü bu sahne biçimlenişinde seyircilerin üçte ikilik kısmı, çevreli (yanal) sahne düzenlemesinde de olduğu gibi, oyunu birbirine zıt iki farklı yönden izlemektedirler. Bu durum aydınlatma tasarımı, oyuncuların hareket ve konumlarını ve sahne tasarımı etkilemektedir. Oyuncular ve sahne donatımı, sahnenin üç tarafından da görülebildiği için bütün detaylar ve yaratılmak istenilen görsel atmosfer çok iyi irdelenmelidir. Ayrıca, bu durum sahne değişiminin de yine seyircilerin gözü önünde yapılmasına neden olmaktadır.

2.2.3.6- Arena Sahne Biçimlenişi



Şekil 70- Arena Sahne (Theatre Spaces..., t.y.)

Bu sahne biçimlenişi thrust sahne biçimlenişine benzemektedir. Ancak, bu düzenlemede sahne seyirci alanının tam ortasına konumlanmıştır. Sahnenin seyircilerle çevrili olması, oyunun sahnenin dört bir tarafından izlenebilmesini sağlamaktadır. Bu durum seyirci ve oyuncu etkileşimini arttırmaktadır. Ancak, oyuncuların hazırlanabileceği ve sahne donanımının depolanabileceği bir alanın bulunmaması oyuncuların sahneye seyircilerin arasından çıkmalarına ve dekorun seyircilerin gözü önünde değişmesine sebep olmaktadır.



Şekil 71- Arena Sahne Biçimlenişi

Ayrıca seyirciler oyuna arka plan olarak karşı taraftaki seyirci grubunu görmektedirler. Bu durum sahne dekorunu ve sahnede kullanılan elemanların konumlarını etkilediği için sahne üzerinde yer alan her unsur dört farklı açıdan nasıl görüldüğü dikkate alınarak yerleştirilmelidir. Aydınlatma elemanları, sahne elemanları ve mobilya gibi unsurların konumları ve boyutları sahnenin dört bir taraftan görünebilirliği göz önünde tutularak düzenlenmelidir. Bu durum sahne tasarımı sürecini zorlaştırmaktadır. Sahne seyircilerin ortasında konumlandığı için, sahne üzerine yerleştirilen yüksek bir obje sahnelenen

oyunun veya aktörlerin seyirciler tarafından görünebilirliğini engelleyebilmektedir. Bu nedenle, arena sahne biçimlenişinde sahne tasarımında kullanılacak sahne elemanlarının boyutları büyük önem taşımaktadır. Bu sahne biçimlenişinde, sahne alanı ve dekor tasarlanırken çeşitli yükseltilerden yararlanılır. Sahne üzerinde kullanılabilen elemanların kısıtlı oluşu, sahne tasarımının sahne zemini ve mobilyalar aracılığı ile gerçekleşmesini zorunlu kılmaktadır. Sahne tasarımı, sahne zemini üzerinde oluşturulan farklı kademelerle, çeşitli doku, malzeme ve renk kullanımıyla zenginleştirilerek, oyunun dramatik yapısına uygun bir atmosfer meydana getirmek için uygun şekilde düzenlenmelidir.

2.2.3.7- Geçici Sahne Biçimlenişi

Tiyatro yapılarında oluşturulan sahne biçimlenişlerinin dışında dış mekanda geçici olarak kurulan sahne alanları da bulunmaktadır. Bu sahne alanları, kapalı mekanlarda tasarlanan sahne biçimlenişlerinin temel prensiplerini mümkün olduğunca gerçekleştirebilmeli ve sahneleme gerekliliklerini yerine getirebilmelidirler. Geçici sahneler, genellikle dış mekanlarda kuruldukları için, oluşturulacak mekanın ve sahne alanının tanımı çok önemlidir. Bilet gişeleri ve bu gişelerin tiyatro mekanıyla ilişkisi, seyirci oturma alanı ve bu alanın sahne ile olan ilişkisi, seyircilerin sahneyi görebilme durumu ve oturacak yerlerin rahatlığı, güvenlik, aydınlatma ve akustik gibi faktörler dış mekana kurulacak olan alanda işlevsel açıdan büyük önem taşımaktadır. Ayrıca, bu sahnelerin dış mekanda yer almaları nedeniyle, iklimsel faktörler de göz önünde tutulmalıdır. Meydana gelebilecek yağmur, rüzgar, vb. hava koşulları için gerekli önlemler alınmalı ve istenilen mekansal kapanım sağlanabilmelidir. Kullanılan malzemeler hava koşullarına dayanıklı olmalıdır. Oyuncuların kostümlerini değiştirebilmeleri için ayrı bir mekan düşünülmeli, sahne giriş çıkışları iyi irdelenmeli ve bu mekanların sahne alanı ile ilişkileri düşünülmelidir. Sahne alanı ve seyirci alanı net bir şekilde birbirinden ayrılmalı ve karışıklığa yol açmamak için çok iyi tanımlanmalıdır. Bu nedenle tiyatro mekanının kurulacağı alan iyi irdelenmeli, avantajları ve dezavantajları üzerinde iyi düşünülmelidir.

2.2.3.8- Black Box Sahne Biçimlenişi (Esnek Sahne)



Şekil 72- Black Box Sahne (Pasqual, t.y.)

‘Black Box’ tiyatro biçimlenişi 1960 ve 1970 yıllarında çeşitli depoların tiyatro mekanı olarak kullanılmaya başlanmasıyla gelişmiştir. Bu biçimleniş duvarları siyaha boyanmış büyük bir kare alanın içinde bir oyun alanının düzenlenmesiyle oluşturulmaktadır. Bu tiyatro mekanları çoğu zaman başka işlevler için kullanılan mekanların (otel, süpermarket vb.) tiyatro mekanına dönüştürülmesiyle elde edilmektedirler. Bu mekanlar bazı basit teknik ve mekansal düzenlemelerle farklı oyunlara sahne olabilmektedirler. ‘Black Box’ tiyatro biçimlenişi basit sahne dekorları, aydınlatma elemanları ve genellikle sandalyelerden oluşan seyirci alanı ile tasarımda ve kullanımda mekana esneklik kazandırmaktadır.

Oyun ve seyirci alanları oyunda anlatılmak istenilen düşünceye göre oyundan oyuna ya da oyun sırasında değişebilmektedir. Bu esneklik farklı oyun ve sahneleme anlayışlarının aynı mekan içinde kullanılabilmesini sağlamaktadır. Bu sahne biçimlenişinde ne sahne ne de seyirci koltukları sabittir. Seyirciler oyunu tek bir yönden izlemezler. Farklı sahneler eşzamanlı olarak sahneye koyulur. “Seyircilerin bir kısmı oyunun bir sahnesini izlerken diğer kısmı başka bir sahnesini izlemeyebilmektedir ya da seyirciler ilgilerini çeken sahneyi görebilmek için sahne etrafında hareket ederek hangi sahneyi izleyeceklerini seçebilmektedirler” (Brockett, 2000, s.288). Hatta bazen seyirciler de oyuna dahil olarak, oyunun bir parçası haline gelebilmektedirler.

2.3- TİYATRODA ÇAĞDAŞ SAHNE TASARIMINDAKİ GELİŞMELER

Bu bölüm, ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Kullanılan Yeni Teknolojiler’ ve ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Mültimedya Kullanımı’ olmak üzere iki alt başlıkta incelenecektir.

2.3.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Kullanılan Yeni Teknolojiler

Yeni teknolojik olanaklar tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında perspektif, ışık, ses ve üç boyutlu elemanların önemini arttırmış ve tasarımcıya sanal ortamda sahne oluşumunu deneyimleme fırsatı vermiştir. Yeni teknolojilerin ve projeksiyonun kullanımı ile sahnede gerçek ve sanal ortamlar oluşturulmaya başlanmış ve sahne tasarımı sadece oyunun oynanabilmesi için gerekli olan mekansal ihtiyacı karşılamaya ötesine geçmiştir. Bazı durumlarda sahnede düşsel ve sanal betimlemelere de yer verilmiştir. Dijital teknolojiler ve yeni yazılımlar sayesinde sahne üzerinde kronolojik ve mantıklı bir düzenin bulunmadığı ve alışılmadık unsurların yer alabileceği çeşitli görsel atmosferlerin ve efektlerin oluşturulması mümkün olmuştur. Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında yüksek duyarlılığa sahip çeşitli ses cihazlarının kullanılmaya başlanması ise tiyatrodaki sahnelenen yapıtın türüne ve özelliğine göre istenilen ses ayarlarının yapılabilirdiği esnek çözümlere olanak sağlamıştır.

White (2006, s.94, 95), ‘The Weather Project’ isimli çalışmasında teknolojinin önemini vurgulamıştır. Projede, sahne üzerine yarım daire oluşturacak şekilde sarı ışık yansıtılarak ‘güneş’ betimlenmiştir. Tavandan yansıtılan bu ışık sahnede yer alan aynalı yüzeyler sayesinde bütün sahneyi kaplamaktadır. Ayrıca sahnede sisli bir atmosfer de oluşturulmuştur. Mekanı ziyaret eden kişiler bu projenin etrafında dolaşarak, projenin oluşum yöntemlerini, kullanılan elektrik kablolarını ve makineleri görebilmektedir. Böylece ziyaretçiler deneyimledikleri tasarımın yapısal oluşumunu da anlayabilme fırsatı yakalamışlardır. Bu sahne tasarımında mekansal gerçeklik bulunmamakla birlikte, sahne sembolik olarak oluşturulmuştur.

“Adolphe Appia, sahnedeki plastik unsurların üç boyutlu elemanları kapsadığını belirtmiş ve; dikeydeki boyalı dekorlar, yataydaki zemin, hareket eden oyuncular ve aydınlatılmış bir mekan olmak üzere dört plastik eleman tanımlamıştır. Estetik problemler ise ancak bu elemanların arasındaki uyumun ve bütünlüğün sağlanabilmesiyle çözülebilmektedir” (White, 2006, s.95).

Bilgisayarda oluşturulan model sahneler sayesinde ışığın kompozisyonundaki etkisi sanal ortamda irdelenebilmektedir. Işığın şiddeti, rengi, yönü ve mekanın hacmi, dokusal ve boyutsal özellikleri gibi birçok faktör bilgisayar ortamında dijital mekan oluşumunda etkili olmaktadır. Ayrıca aydınlatma elemanlarının konumları, açıları, aydınlatılan alanın ve oluşan gölgelerin durumları vb. gibi faktörler bilgisayar ortamında deneyimlenerek belirlenebilmekte ve istenilen etki oluşturulabilmektedir.

Özellikle 1970’li yıllardan itibaren kullanılan teknolojik yöntemler tasarımın başından itibaren fikirlerin denenmesinde ve uygun şekilde düzenlenmesinde etkili olmuştur. Sahnenin plan ve kesit çizimleri, seyircilerin görüş açıları, vb. bilgiler bilgisayarlara kaydedilerek, sahne tasarımı sürecinde yararlanılmaktadır. Böylece tasarımcı oluşturduğu model çizimleriyle seyircilerin sahneyi nasıl gördüklerini belirleyebilmekte ve çeşitli açılardan sahnenin görünümünü dikkate alarak gizlenmesi gereken alanları saptayabilmektedir. Ayrıca bilgisayar kullanımıyla kostüm tasarımları da gerçekleştirilebilmektedir. Hangi kumaşın kullanılacağı, ne kadar kumaş gerektiği vb. unsurlar bilgisayar ortamında belirlenebilmektedir.

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımı sürecinde teknolojik olanakların kullanımı tasarımcıya fikirlerini sanal ortama geçirerek deneyimleme ve sunma olanağı sağlamıştır. Çizimler ve sahne bilgilerinden oluşan resimli bir taslak ve animasyonlar günümüzde sahne tasarımında tasarımcının fikirlerini sunabilmesinde etkili yöntemlerdir. Animasyon sahne üzerinde meydana gelecek değişim ve hareketin önceden görülerek irdelenmesini ve buna göre meydana gelecek sahne oluşumunda dekor değişiminin nasıl gerçekleşeceğinin saptanması gibi birçok konunun tartışılmasına ve gerekli düzeltmelerin yapılmasına olanak sağlamaktadır. Gerekli çizimler ve modeller daha kısa sürede ve daha gerçekçi bir sunumla ortaya koyulabilmektedir. Ayrıca, tasarımcının tasarım sürecinde hayalinde canlandırdığı fikirleri bilgisayar ortamında üç boyutlu olarak irdleyebilmesi ve animasyon sayesinde zaman ve hareket arasındaki ilişkiyi deneyimleyebilmesi bu süreçte daha etkili tasarımların ortaya çıkmasında etkilidir. Joseph Svoboda, 1963 yılında ‘Romeo ve Juliet’ oyunu için bir model oluşturmuştur. Bu modelde sahnedeki her elemanın hareketi ve çevresel etkilerin değişimi gibi unsurlar sanal ortamda animasyon ile sunulmuştur. Benzer yöntemlerle sahne tasarımında ışığın etkisini irdelemek ve istenilen etkiyi oluşturmak da mümkündür.

Ancak, modelleme ve animasyon oluşumunda kullanılan programları, bu programların özelliklerini ve kısıtlamalarını çok iyi bilmek gerekmektedir. Öğrenme süreci birçok pratiği ve çeşitli araştırmaları kapsamaktadır. Bilgisayarla tasarım, kısa zamanda, birçok fikir denenerek istenilen görsel atmosferin oluşturulmasını ve bu fikirlerin kaliteli görsel sunumlara taşınmasını sağlamaktadır.

Günümüzde sahne tasarımında oluşturulacak görsel atmosfer büyük projeksiyonlarla sağlanmaya başlanmıştır. Sahneye yerleştirilen devasa yüzeyler üzerine düşürülen

görsel imajlar ve ışık kullanımı sahnedeki algıyı etkilemiş ve oyun için gerekli olan görsel bir kompozisyon oluşturmuştur. Bilgisayar destekli tasarım sürecinde tasarımcının kendisine çeşitli malzemelerden, resimlerden ve çizimlerden oluşan görsel bir kütüphane oluşturması faydalı olacaktır. Tasarımcı gerek kendi çizdiği imajları gerekse başka kaynaklardan bulduğu imajları birbirleriyle birleştirip, uygun ölçekte ve oransal uyumda düzenleyerek ilgili oyun için gerekli olan atmosferi oluşturabilmektedir. Projeksiyon için gerekli olan imajın seçilmesinde, ölçeklendirilmesinde ve uygun yüzeye yerleştirilmesinde bilgisayar kullanımı etkili bir yöntemdir. Böylece sahne üzerinde imajın yansıtılacağı yüzeyin boyutları ve konumlandırılması da irdelenebilmektedir.

Teknolojik yenilikler iletişimin yeni formlarını ve yaratıcı anlatım biçimlerini ortaya koymuştur. Böylece tiyatro sahnesi tasarımı sanat ve bilim dünyasının bir araya geldiği bir alan haline gelmiştir. Josef Svobada tarafından sahneye koyulan ‘Tristan ve Isolde’ oyununda sahnede içi boş bir ışık silindiri oluşturmak amaçlanmıştır. Havaya elektrostatik yüklerle yüklenmiş küçük su damlacıkları püskürtülerek istenilen etki oluşturulmuştur. Bu durum sis makinesinin oluşumuna da katkı sağlamıştır. William Christie ve Jose Mantolvo tarafından 2004 yılında sahneye koyulan ‘Les Paladis’ oyununda ise dijital efektlerin kullanımıyla şarkıcılar yılanlara, dansçılar kelebeklere dönüşmektedir.

Ancak yeni teknolojilerin kullanılması mevcut risklerin göze alınmasını da gerektirmektedir. Teknolojik yöntemlerin kullanımında meydana gelebilecek bir hata veya teknik bir arıza sahnelenecek oyunun iptal edilmesini gerektirebilmektedir. Robert Lepage tarafından sahneye koyulan ‘Elsinore’ oyunu teknolojik yeniliklerin kullanımından kaynaklanan başarısızlığa bir örnektir. Lepage, oyun için kinetik bir sahne oluşturmak istemiş ve sahneyi eylemlerden oluşan bir ‘makine’ olarak düşünmüştür. Ancak, sayısız hareketin arka arkaya meydana getirildiği bu yapım, teknik problemler nedeniyle başarısızlıkla sonuçlanmıştır.

2.3.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Mültimedya Kullanımı

1960’lı yıllardan itibaren tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında mültimedya kullanımı önem kazanmıştır. Günümüzde canlı performanslar, projeksiyonların ve monitörlerin kullanımıyla ve çeşitli ses efektleri ve müziklerin kayıtlarıyla desteklenmektedir.

Brockett'e göre (2000, s.438), 'seyircilerin televizyon ve sinemadan etkilenmeleri sebebiyle beklentilerinin değişmesi ve buna bağlı olarak zaman, mekan ve sahne değişiminin hızlı olması gerekliliği', 'yazarların zaman ve mekan kavramlarının hızla değiştiğini düşünmeye başlamaları ve buna göre oyun yazmaları', 'elektronik alandaki ilerlemeler', 'bilgisayar programları ile birçok alanda kontrolün sağlanabilme olanağı' vb. faktörler tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında multimedya kullanımını yaygınlaştırmıştır.

Çağdaş düzenlemelerde sahne alanı, üzerinde projeksiyonlar, monitörler, mikrofonlar, ışık kaynakları ve çeşitli sahne donanımı bulunan platformlar olarak kabul edilmeye başlanmıştır. Projeksiyon kullanımı sahnede görsel atmosfer oluşturmak ya da mevcut dekoru desteklemek amacıyla en çok başvurulan yöntemler arasındadır. Oyun ile ilişkili görsel etkiyi sağlayabilmek için projeksiyon yöntemiyle sahneye çeşitli fotoğraflar, manzaralar, vb. unsurlar yansıtılmıştır. Sahne üzerinde bir tek ya da birden fazla projeksiyon kullanılabilir. Yansıtılan görsellerin hepsi aynı olabileceği gibi, oluşturulmak istenen etkiye ve dramatik yapıya göre, yansıtılan görsellerin hepsi birbirinden farklı da olabilmektedir. Ayrıca, oluşturulan etki gerçekçi ya da soyut olabilmektedir.

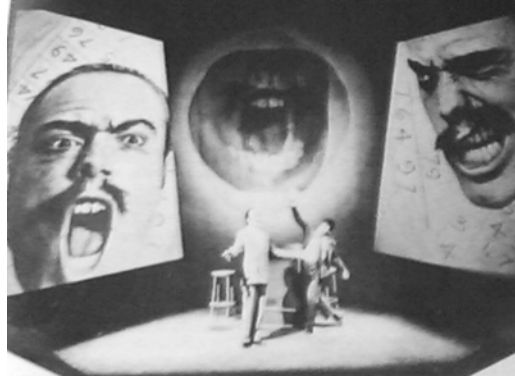
Sahnede projeksiyon kullanımında istenilen etkiyi oluşturabilmek için dikkat edilmesi gereken unsurlar bulunmaktadır.

“Sahnede koyu renklerin kullanılması, özellikle zemin olmak üzere yansıtıcı yüzeylerin mümkün olduğunca minimumda tutulması, eğer görsel sahnenin arkasından yansıtılıyorsa sahneden yansıyan ışığın engellenmesi, aktörleri ön taraftan aydınlatmak yerine yan taraftan aydınlatmak ve kontrast yaratarak görseli vurgulamak için görselin yansıtılacağı yüzeyin etrafında siyah bir çerçeve oluşturmak istenmeyen ışık oluşumunu engellemek için üzerinde çalışılması gereken unsurlardır” (Holt, 1988, s.58).

Projeksiyon yöntemi özellikle sahnedeki arka planın değişiminde etkilidir. Ancak, yansıtılan görüntünün fazla vurgulanması oyunun önüne geçmesine neden olabilmektedir. Yansıtılan görüntünün çok dikkat çekici ya da büyüleyici özellikte olması seyircinin ilgisini üzerine çekerek seyirciyi oyundan koparabilmektedir. Bu sebeple, sahne değişiminde bu yöntemin gerekliliği, seçilen görselin nitelikleri ve oyuna uygunluğu çok iyi irdelenmelidir.

Oyun alanı ile görselin yansıtıldığı yüzey birbirinden yeterince uzak olmalıdır. Aksi halde, oyuncular yansıtılan görselin önüne geçerek görüntüde karışıklığa sebep olmaktadır. Oyuncuların oluşturduğu gölgeler bu yöntemde sorun yaratabilmektedir.

Projektör sahne arkasına yerleştirilerek istenmeyen gölgelerin oluşumu en aza indirilebilmektedir. Ancak, bu durumda da projektörün seyircilerin gözlerinin kamaşmasına neden olmayacak şekilde yerleştirilmesi büyük önem taşımaktadır.



Şekil 73- Sahnede Projeksiyon Kullanımı

Işık ve görselin yansıtıldığı yüzey oluşacak görüntünün özelliklerini belirlemektedir. Örneğin, görselin yansıtıldığı yüzey beyaz olduğunda, yansıtıcı ya da yarı saydam olduğunda parlak bir görüntü elde edilecektir.

Sahnede kullanılan monitörler ise, karlı bir gün ya da güneşli bir öğleden sonra gibi çeşitli dış mekan betimlemeleri için kullanılmıştır. Böylece, tiyatrodaki sahne tasarımı film çekimindeki duyarlılıkla gerçekleştirilmeye başlanmıştır.

Teknolojinin kullanımıyla kaydedilmiş müzikler ve ses efektleri, sahnedeki hareketlerle ve aydınlatma tasarımıyla ilişkilendirilerek kimi zaman soyut, gizemli ya da anlaşılması güç sanatsal gösteriler ortaya çıkmıştır.

‘The Interactive Performance Telematics’ (IPT) tarafından geliştirilen bir projede teknolojinin sahne üzerindeki etkisi araştırılmış ve sahnenin bir tarafından diğer tarafına yarı saydam bir paravan (duvar) oluşturabilmek amacıyla ince keten bir bez (scrim) gerilmiştir. Bu bez sahneyi ikiye ayıran bir düzlem niteliğindedir. Bilgisayar ortamında oluşturulan görseller bu düzlemin (duvarın) üzerine yansıtılmaktadır. Düzlemin arkasında bulunan dansçılar görülebilmektedir. Bilgisayar ortamında çizgiler yardımıyla meydana getirilen çeşitli geometrik şekiller mevcut düzlemin arkasında dans eden dansçıların hareketleriyle uyum sağlayacak şekilde düzenlenerek düzlem üzerine yansıtılmaktadırlar. Böylece sahnede dansla uyumlu soyut imgeler oluşturulmaktadır. Ayrıca hareketteki görsel uyum renk, ses efektleri ve müzikle de desteklenmektedir. Dansçılar önlerindeki düzleme yansıtılan şekilleri görebilmekte ve böylece daha kolay

uyum sağlayabilmektedirler. Bu gibi gösterilerde dansçıların ve geometrik şekilleri tasarlayan teknik operatörün birbiriyle uyumu büyük önem taşımaktadır.

Bu bölümde ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımına Genel Bir Yaklaşım ve Bu Alandaki Gelişmeler’ konusu üzerinde çalışılmış ve yapılan değerlendirmeler sonucunda çağdaş sahneleme anlayışlarının ve sahne biçimlenişlerinin, gerek estetik, gerekse işlevsel etkenler göz önünde tutularak geliştirildiği ve teknolojik olanakların da kullanılmaya başlanmasıyla günümüzde de hala etkili olduğu belirlenmiştir.

Özellikle 20.yüzyıldan itibaren tiyatronun sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde toplumu yansıtan bir sanat olarak görülmeye başlamış ve eğitici ve öğretici roller üstlenmiştir. Sahne tasarımının bütüncül bir yaklaşımla oluşturulması gerekliliğinin kabulü ise, sahne düzenlemelerinin işlevsel ve estetik unsurlar dikkate alınarak ve oyunun dramatik yapısına uygun olacak şekilde ele alınması gereken bir süreç olarak görülmesini sağlamıştır. Bu durum sahne tasarımındaki her detayın, oluşturulan görsel atmosferle bir bütün olarak değerlendirilmesi gerekliliğini öne çıkartmıştır. Böylece aktörlerin ve yönetmenlerin önemi de artmıştır. Yapılan çalışmada, popüler iletişim araçlarının gelişmesinin ve öneminin artmasının tiyatro sahnesi tasarımında etkili olduğu belirlenmiştir. Sinema, televizyon, vb. iletişim araçlarındaki gelişim, tiyatro sahnesi tasarımında teknolojik olanakların kullanılmaya başlamasını sağlamıştır. Böylece, sahne tasarımları yeni malzemeler ve yeni teknolojik olanaklardan yararlanılarak geliştirilmiştir. Bilgisayar donanımına bağlı ses ve aydınlatma sistemleri kullanılmaya başlanması ise kısa zamanda oyuna uygun, işlevsel ve estetik çözümlerin üretilmesini kolaylaştırmıştır. Sahnede projeksiyonlardan yararlanılarak çeşitli mekanlar betimlenmiş ve sahne değişimleri gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Sahne tasarım sürecinde teknolojinin kullanımı, tasarımcıya sanal ortamda sahne oluşumunu deneyimleme fırsatı vermiştir. Kullanılan yeni teknolojiler ve projeksiyon, sahnede çeşitli mekanların düzenlenmesine katkıda bulunmuş ve böylece sahne, sadece oyunun oynanabilmesi için gerekli olan bir alan sağlamanın ötesine geçmiştir.

Sahne tasarımında işlevselliğin ön plana çıkması ise esnek sahneleme yöntemlerinin ve modüler sahne elemanlarının önemini arttırmıştır. Sahne tasarımlarında mekansal düzenlemelerin önem kazanması ise sahnede üç boyutlu elemanların kullanımını ve kütleli çözümlmeleri beraberinde getirmiştir. Böylece sahnede oyuna uygun ve

tanımlı bir mekan tarifinin önemi artmıştır. Sahne alanının tanımı önem kazanmış ve böylece sahne, çeşitli mekanların betimlendiği bir alan olarak öne çıkmıştır. Bu durum, sahne tasarımında mekansal öğelerin önemini ortaya koymuştur.

Yapılan çalışmada, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı anlayışının gelişmesiyle birlikte tiyatro sahnesi tasarımının ve tasarımcının öneminin de arttığı belirlenmiştir. Farklı sahne biçimlenişleri geliştirilmiş ve sahne tanımı ve özellikleri ön plana çıkmıştır. Günümüzde de kullanılan ‘Çerçeve Sahne Biçimlenişi’, ‘Uç Sahne Biçimlenişi’, ‘Köşe Sahne Biçimlenişi’, ‘Çevreli Sahne Biçimlenişi’, ‘Thrust Sahne Biçimlenişi’, ‘Arena Sahne Biçimlenişi’, ‘Geçici Sahneler’ ve ‘Black Box Sahne Biçimlenişi’ olmak üzere çeşitli sahne düzenlemeleri geliştirilmiştir. Her biçimleniş kendine özgü sahneleme çözümleri gerektirmektedir. Yapılan çalışmada, söz konusu biçimlenişlerinde sahne ve seyirci alanının kesin çizgilerle ayrıldığı ve sahne ile seyirci etkileşimine önem verildiği belirlenmiştir. Tiyatro salonları ve sahne biçimlenişleri oluşturulurken seyircilerin görüş açıları ve akustik gibi faktörler dikkate alınmıştır. Ayrıca sahne tasarımında algı ve estetik unsurlar üzerinde de durulmuştur. Böylece, sahnede oluşturulacak görsel atmosferin işlevsel ve estetik unsurlar dahilinde geliştirilmesi önem kazanmıştır ve oyunun seyirciye istenilen şekilde aktarılabilmesi için gerekli olan her detay üzerinde düşünülmeye başlanmıştır. Sahne tasarımının ve tasarımcının öneminin artması ise, sahne tasarımının birçok disiplini içinde barındıran ve ekip çalışması gerektiren bir süreç olarak gelişmesini sağlamıştır. Yapılan çalışmada kostüm tasarımı, mobilya ve donatıların düzenlenmesi, aktörlerin hareketleri, bütçe, zaman, aydınlatma ve akustik faktörler, oyunun geçtiği yer ve zaman, senaryo, vb. birçok faktörün, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında istenilen görsel atmosferin oluşumunda etkili olduğu belirlenmiştir. Anlam kargaşasının önlenmesi için sahnede genel kompozisyona ve anlatılmak istenilen düşünceye aykırı olan unsurlar bulunmamalıdır. Tasarımda uyum ve bütünlüğün sağlanabilmesi için, sahne tasarımı sürecinde görev alan bütün disiplinler birlikte hareket etmelidir.

3. BÖLÜM

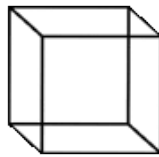
MİMARİ MEKAN KAVRAMINA GENEL BİR YAKLAŞIM VE MİMARİ MEKAN TİYATRO SAHNESİ ETKİLEŞİMİ

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında mimari mekanın etkisini araştırabilmek için mimari mekan kavramının ve mimari mekanın niteliklerinin ortaya koyulması gerekmektedir. Bu bölümde konu, ‘Mekan Kavramının Tanımı ve Mimari Mekanın Nitelikleri’ ve ‘Tiyatro Sahnesi ve Mimari Mekan Etkileşimi’ olmak üzere iki ana başlık altında incelenecektir. İlk bölümde mimari mekan kavramının genel bir tanımı yapılacak ve nitelikleri üzerinde durulacaktır. İkinci bölümde ise, mimari mekanın ve özelliklerinin tiyatro sahnesine etkisi araştırılacaktır.

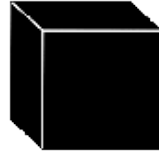
3.1- MEKAN KAVRAMININ TANIMI VE MİMARİ MEKANIN NİTELİKLERİ

Belirli eylemleri gerçekleştirebilmek için çevrelenerek tanımlanmış bir yer gereksinimi vardır. “Mekan en basit tanımıyla bir kişi veya grubun yeridir. Mekan insanın, insan ilişkilerinin ve bu ilişkilerin gerektirdiği donatıların içinde yer aldığı ve sınırları kapsadığı örgütlenmenin yapı ve karakterine göre belirlenen bir boşundur” (Gür, 1996, s.43, 44). Bir başka deyişle mekan, “çeşitli yaklaşımlarla farklı ele alınmakla beraber geniş bir çerçevede ile ‘insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk’ ve ‘sınırları gözlemci(ler) tarafından algılanabilen uzay parçası’ olarak tanımlanabilir” (Mekan- Vikipedi, 2009). Mekan fonksiyonel ve estetik öğelerin bir arada ve bir bütün olarak düşünülerek tasarlanması gereken en küçük mimari bütündür.

Bir mekan fiziksel öğelerden yararlanılarak, istenilen boşluğun çevrelenmesiyle oluşturulabileceği gibi, var olan bir kitlenin oyulmasıyla da elde edilebilir. Buna göre mekan, “yerde, yeraltında ve yer üstünde doğal olarak oluşmuş ya da insanlarca oluşturulmuş, içinden yararlanılabilen boşluklardır” (Güngör, 2005, s.219).



Şekil 74- Pozitif Mekan



Negatif Mekan

Her mekan kendisini çevreleyen bir kabuğa sahiptir. Bu kabuğun içinde yer alan boşluk ‘pozitif mekanı’ oluşturur. “Pozitif bir mekan, bir boşluk olarak kavranan, ardından onu tanımlamak ve içermek üzere yapılmış bir kabukla kuşatılan mekandır ” (Roth, 2000, s.83). Pozitif mekanı oluşturan kabuğun dışı ise ‘negatif mekanı’ belirler. “Negatif mekan önceden var olan bir katılığa oyuk açılarak yaratılır. Belki insan türünün en erken konutları doğal olarak oyulmuş mağaralardı” (Roth, 2000, s.83).

Gür’ün ‘Mekan Örgütlenmesi’(1996, s.46, 47) adlı kitabında, Norberg-Schulz’a dayalı olarak mekan, ‘Yararsal Mekan’, ‘Simgesel Mekan’, ‘Varoluşsal Mekan’, ‘Soyut Geometrik Mekan’ ve ‘Mimari Mekan’ olmak üzere beş grup olarak sınıflandırılmıştır.

1-Yararsal Mekan: “Fiziksel çevreyi kendi gereksinimleri doğrultusunda kullanan ve değiştiren insanın yaşama, çoğalma ve üremeye ilişkin sürekli kullandığı davranış modlarının yer aldığı ekolojik ve operasyonel mekandır” (Gür, 1996, s.46).

2-Simgesel Mekan: “Bireyin doğrudan algısal boyutları içinde olmayan siyasal, ekonomik, kültürel, toplumsal sistemler ve bunların simgesel yapısına bağlı olan, toplumun biliş, duygu ve değerlendirmeleri ile oluşan, bireye nüfuz eden mekandır” (Gür, 1996, s.46).

3-Varoluşsal Mekan: “İnsanın duyu organlarıyla algıladığı fiziksel mekanın ilişkiler, anılar, beklentiler gibi örneklenebilen, biliş dayalı öznel yorumlarla tanımlanmasıdır. İnsanın eylemleri tarafından sürekli olarak yeniden yaratılan ya da biçimlenen mekandır. Varoluşsal Mekanı zihinsel yapı ve süreçler belirler” (Gür, 1996, s.46).

4-Soyut Geometrik Mekan: “Mimari mekanın soyutlama yoluyla elde edilen geometrik kurgusu ve kompozisyonudur” (Gür, 1996, s.47).

5-Mimari Mekan: “İnsanı barındıran, zaman dahil dört boyutlu olan sınırlandırılmış örgütsel ve örgütlü boşundur. Coğrafyasal mekandan binaya kadar çeşitli düzeyleri kapsar” (Gür, 1996, s.47). Mekanlar yapıları, yapı grupları şehirleri oluşturmaktadır. Buna göre mimari mekanı temel olarak ‘iç mekan’ ve ‘dış mekan’ olmak üzere iki grupta ele almak mümkündür. “Mimari öğelerle (duvar, tavan, döşeme vb.) ile oluşturulan, içinde belirli bir eylem yapılmak üzere uzaydan ayırt edilen, bölünen, koparılan mimari iç mekanlardır” (Güngör, 2005, s.219). Dış mekan ise “üzeri kapalı olmak zorunda olmayan, çoğunlukla yapıların, duvar ve heykel gibi öğelerin, bazen de kısmen ağaç, kaya vb. doğal öğelerin çevrelediği bir hacimdir” (Güngör, 2005, s.219).

Konu, ‘Mimari Mekanı Oluşturan Elemanlar’ ve ‘Mimari Mekanın Örgütlenmesi’ olmak üzere iki alt başlık altında incelenecektir.

3.1.1- Mimari Mekanı Oluşturan Elemanlar

“Mimari mekan oluşturulmasında mimar geometrik, fiziksel mekana müdahale eder ve mekan belirleyici öğelerle bir bölge oluşturur. Başka bir söyleyişle mimari mekan kapatılır. Mekân genelde kütleler arasındaki boşluk olarak ele alınır. Fakat gerçekte mekan kendi olanaklarıyla mimari biçimlemeye sahip kütlelerin arasındaki bir biçimdir. İçeri ve dışarının değişkenliği mimarinin özünü oluşturur” (Mekan- Vikipedi, 2009).

Buna göre mimari mekanı oluşturan en önemli faktörlerden biri çevrenleme derecesidir. Çevrenleme ise, iki boyutlu düzlemlerin bir araya gelerek üç boyutlu olan bir ‘form’ oluşturmaya bağlıdır. ‘Mimari mekanı’ tanımlamak için öncelikle onun oluşumunda etkili olan elemanları irdelemek gerekmektedir. Mimari mekanlar farklı düzlemlerin gerekli oransal, işlevsel ve estetik düzenlemelerle bir araya getirilerek, mekansal örgütlenmenin sağlanmasıyla oluşmaktadır.

Nokta $\Rightarrow$ Çizgi (1 Boyut) $\Rightarrow$ Düzlem (2 Boyut) $\Rightarrow$ Hacim (3 Boyut-Mekansal)

Biçimler ise noktaların bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Nokta bir doğrultu üzerinde hareket ederek çizgiyi, çizgi kendi doğrultusu dışında hareket ederek düzlemi, düzlem ise yükselme göstererek mimari mekanın biçimlenişinde etkili olan ‘çevreleme’ unsurunu oluşturur ve böylece mimari mekan için kabuk görevi gören üç boyutlu bir ‘hacim’ meydana gelir. “Mekan olabildiğince belirlenmeye, kapanmaya başladıkça, kütle ve mekanı belirleyen elemanlar ortaya çıkar ve mimari mekan da daha belirgin olarak somutlaşmaya, oluşmaya başlar” (Soygeniş, 2006, s.35).

3.1.1.1- Mimari Mekanda Nokta

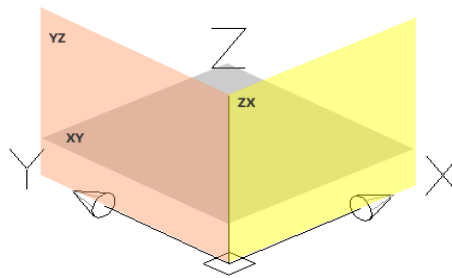


“Nokta bir çizginin iki ucunu, iki çizginin kesişimini, bir düzlem ya da hacmin köşesindeki iki çizginin buluşmasını veya bir alanın merkezini belirlemeye yardımcı olur” (Ching, 2002, s.4). Uzayda, yer düzleminde ya da mekanda bir pozisyonu işaret etmek için kullanılır. Mimari mekandaki kolonlar veya bir meydana yer alan heykeller noktasal özellikleriyle dikkat çekerler. Ayrıca, nokta kendisiyle aynı çevrede bulunan diğer elemanları organize eder. Bir başka deyişle nokta, çevresindeki öğeleri düzenler. Bu yüzden daire, küre gibi biçimler noktasal özellikleri nedeniyle mekan düzenlemelerinde etkili olmaktadır.

3.1.1.2- Mimari Mekanda Çizgi

Nokta bir doğrultu boyunca uzatıldığında çizgi elde edilir. “Çizgi, bir noktadan diğerine bir yönlenme ifade eder” (Soygeniş, 2006, s.47). Böylece nokta uzunluk ve yön kazanmış olur. Çizgi, diğer elemanları birleştirme, çevreleme gibi görevler üstlenebilir. Ayrıca düzlemlerin kenarlarını tanımlayıp onların yüzeylerini de belirginleştirebilir. Hacimlerin köşelerini oluşturmak ve biçimlerin yüzeylerine dokusal özellikler kazandırmak için de çizgilerden yararlanılmaktadır. “Tasarım sürecinin kendi içinde, çizgiler en genel anlamda mekan iç ilişkilerini düzenlemek, denetlemek ve tasarım öğelerinin arasında düzenekler oluşturmak üzere kullanılmaktadır” (Ching, 2004, s.97). Birbirine yakın ya da benzer elemanların tekrarıyla da dokusal özellikler taşıyan bir çizgi elde edilebilir. Çizginin doğrultusu onun yapıdaki önemini ve görevini etkiler. Yatay bir çizgi, yer düzlemini ve sabit bir durumu ifade ederken, dikey bir çizgi uzayda bir noktayı ya da yer çekimiyle dengeli bir durum belirtir. Eğik bir çizgi ise bulunduğu çevreye dinamizm ve aktiflik kazandırır. “Çizgisel formlar geleneksel olarak düşey destek oluşturmak, mekan içinde yayılımı ve hareketi göstermek ve mekansal hacimlerin kenarlarını belirlemek üzere kullanılmıştır. Çizgisel öğelerin bu strüktürel işlevleri, hem mimari ve iç mimari ölçekte, hem de mobilyacılıkta görülebilir” (Ching, 2004, s.97).

3.1.1.3- Mimari Mekanda Düzlem



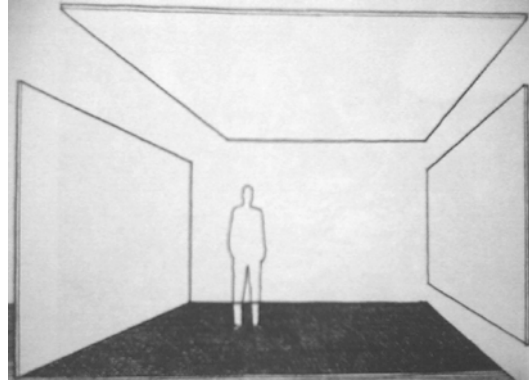
Şekil 75- Düzlemlerin Bir Araya Gelişi (Autocad Günlüğü, 2010)

Çizginin kendi doğrultusu dışında kaydırılarak hareket ettirilmesiyle düzlem elde edilir. Böylece çizgi yüzey ve yönelim kazanarak iki boyutlu bir hale getirilmiş olur. İki paralel çizgi görsel olarak bir düzlem tanımlar ve bu çizgiler birbirine yaklaştıkça ortaya çıkan düzlem daha tanımlı bir hale gelir. Çizgilerin bu özelliği, mekanda hem birleştirici

hem de ayırıcı (sınır belirleyici) etki sağlamak amacıyla sıkça kullanılmaktadır. Ayrıca çizgisel elemanlar mekansal bir hacim de tanımlayabilmektedir. Bir hacmin formu sadece dikey ve yatay çizgisel elemanlarla da belirlenebilir. Biçimin şekil, boyut, renk ve doku gibi özellikleri oluşturduğu hacmi de etkilemektedir. ‘Şekil’ düzlemi tanımlamada en önemli faktördür. Düzlemin kenarlarını oluşturan çizgiler düzlemin şeklini oluşturur.

Mimari mekanın üç boyutlu hacimleri düzlemler sayesinde tanımlanır. Her düzlemin özellikleri ve birbirleriyle olan ilişkileri o hacmin (mekanın) niteliklerini belirler. Düzlemlerin doku, renk ve malzeme gibi özellikleri söz konusu mekandaki akustik, aydınlatma, vb. çözümleri etkilemektedir.

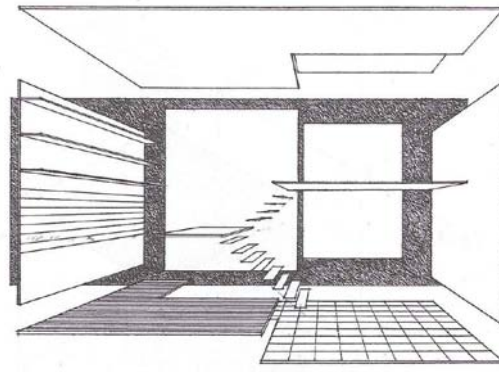
Mimari mekanın tanımı için öncelikle başüstü düzlemi, duvar düzlemi ve taban düzlemi olmak üzere üç tip düzlem gerekmektedir.



Şekil 76- Mekansal Kapanım (Ching, 2002, s.19)

Taban Düzlemi (Döşeme): Mimari yapının tamamını destekler. Arazi, iklimsel koşullar gibi etkenlere göre binaya fiziksel temel oluşturur. Aynı zamanda iç mekanda üzerinde yürüdüğümüz mekanın zeminini tanımlar. İç mekandaki döşeme malzemesi, o mekanın akustiğini ve dokusal özelliklerini etkilemektedir. Taban düzlemi mekanın zeminini ve sınırlarını oluşturmakta ve rengi, şekli ve dokusal özellikleriyle mimari mekanın algısını etkilemektedir.

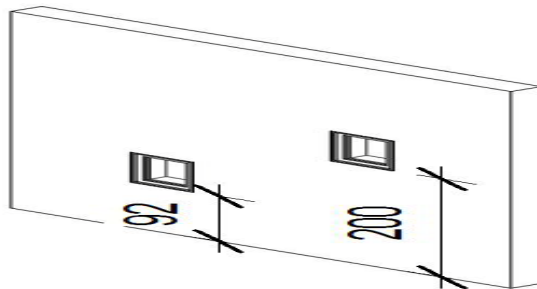
Çeşitli amaçlar için zemin düzlemiyle oynanabilir. Zemin düzlemi uyuma, oturma, yeme-içme, vb. çeşitli fonksiyonlara imkan sağlamak için kademelendirilebilir, kutsal bir yerin önemini ve anlamını vurgulamak için yükseltilebilir ya da mekandaki diğer elemanları öne çıkartmak amacıyla nötr bir yüzey olarak tasarlanabilir. Ayrıca yer düzlemi üzerinde yer alan halı da bir mekan belirler ve o alanı ayırıştırır.



Şekil 77- Mimari Mekanın Düzlem Bazında Analizi (Ching, 2004, s.99)

Duvar Düzlemi: Duvar düzlemleri iç mekanı çevrelemenin yanında dış mekanı da şekillendirmeye yardımcı olur. Bina cepheleri bir kentte cadde, pazar yeri, kent meydanları gibi kamusal alanları çevreleyerek bu alanların tanımlanmasını sağlayan ‘duvarlar’ olarak görülebilmektedir.

Duvar düzlemi, taban ya da başüstü düzlemiyle iç içe geçebilir veya diğer düzlemlerden ayrılarak tek başına ayakta durabilir ya da mekandaki diğer elemanlar için bir arka fon görevi görebilir.



Şekil 78- Düzlem Üzerinde Açıklık Oluşumu (Köksal, 2009)

Duvarlar mekanda sınırları belirlerken, üzerlerindeki kapı ve pencere gibi açıklıklar diğer mekanlarla iletişim kurmayı sağlar. “Sınırlayıcı öğeler mekân oluşumunda en önemli göreve sahiptirler. Sınırlamada var olan ya da kullanılan engeller sınırladıkları bölge kadar önem taşıyan öğelerdir. Bunlar sınırladıkları bölgenin mahremiyetinden kamusalılığına kadar bir dizi anlam yüklenirler” (Mekan- Vikipedi, 2009).

Mimari mekanı tanımlamada en önemli faktörlerden olan biçim, mekanın sınırlarını belirlemekte ve doluluk-boşluk kavramları ile birlikte ele alınmalıdır. “Yaşanılan mekanlar, doluluk ve boşluklardan oluşan düzlem parçalarından oluşmuş hacimler

olarak incelendiğinde, boşluklar, bir başka deyişle, pencereler mekanın içine doğal ışığın girmesine olanak tanıyan düzlemler olarak ele alınabilir” (Soygeniş, 2006, s.71).



Şekil 79- Mekanda Doluluk ve Boşluk Oluşumu (Raf, t.y.)

Duvarların mekanın sınırlarını oluşturduğu düşünülürse bu duvarlardaki doluluk-boşluk oranı da o mekanın ne ölçüde ‘kapatıldığını’ (çevrelendiğini) belirlemektedir. Bu kapanım, mimari mekanın tanımını ve algısını etkiler. Duvar düzlemindeki açıklıkların boyutları arttıkça duvarın verdiği kapalılık hissi azalır ve mekan tanımı güçleşir. Duvarlarda yer alan pencereler (boşluklar) gün ışığının ve temiz havanın iç mekana girmesini sağlarlar. Pencereler konumları ve boyutlarıyla iç mekanın algısını değiştirmektedirler. Pencerelerin konumu ve yönelimi görsel gizlilik gereksinimi, açıldıkları dış mekanda bulunan manzara, havalandırma gibi bir çok etken tarafından belirlenir. İç mekanda gerçekleşecek eyleme göre istenilen aydınlık seviyesine bağlı olarak pencerelerin boyutları ve konumları iyi ayarlanmalıdır. Pencere veya mimari mekanı oluşturan yüzeylerdeki boşluklar iç mekan ile dış mekan arasındaki bağlantıyı sağlarlar. Doğa ve gün ışığının etkisi mimari mekan oluşumunda üzerinde durulması gereken en önemli unsurlardandır. “Louis Kahn, duvar yüzeyinde gün ışığının yarattığı gölge ve ışığın mekan içindeki etkisini vurgulamakta ve ‘doğal ışık almayan hiçbir mekanın mimari mekan olarak kabul edilemeyeceğini’ söylemektedir” (Soygeniş, 2006, s.80).

Tasarlanan açıklıkların yönelimi çevresi ile görsel bir ilişki kurması bakımından önemlidir. Bu açıklıklardan görülecek manzara mekanın kapanım özelliğini ve algısını da etkileyecektir. Açıklıkların boyutu büyüdükçe manzara iç mekana taşınır ve görsel devamlılık sağlanarak dış mekan iç mekanın bir parçası halini alır. Dış mekana doğru açılan küçük bir pencere ise, manzaraya bir çerçeve oluşturur ve manzaranın duvarda

bir resim gibi algılanmasını sağlar. “İç mekan tasarımıındaki psikolojik ve estetik kaygılar, doğal ışık kullanımında büyük etkiye sahiptir. Gerek yaşama, gerekse çalışma mekanlarında doğal ışığın kullanımı ve dış mekandaki manzara, bazı fonksiyonların dışında, istenilen ve önemli bir unsur olarak görülmektedir” (Karlen, 1993, s.66).

Tavan Düzlemi (Örtü): Binanın içini iklimsel faktörlere karşı korur. Mekanın ölçeğinde çok büyük bir etkiye sahiptir. Bu yüzden, mekanın ölçeğini değiştirmek ya da mekandaki bölümleri tanımlamak için alçaltılıp yükseltilebilir. Tavan düzlemi mimari mekanın algılanmasında önemli rol oynamaktadır. Ayrıca, akustik ve aydınlatmada dikkat edilmesi gereken unsurlar arasındadır.

“Zemin, duvar ve tavan düzlemleri, mekanın üç boyutlu hacimlerini tanımlamak ve kuşatmak için kullanılır. Kendilerine özgü görsel özellikleri ve mekan içindeki ilişkileri, tanımladıkları mekanların biçimlerini ve niteliklerini belirginleştirir” (Ching, 2004, s.99).

Düzlemlerin şekli ve boyutu dışında rengi ve dokusu da mimari mekanın özelliklerini etkiler.

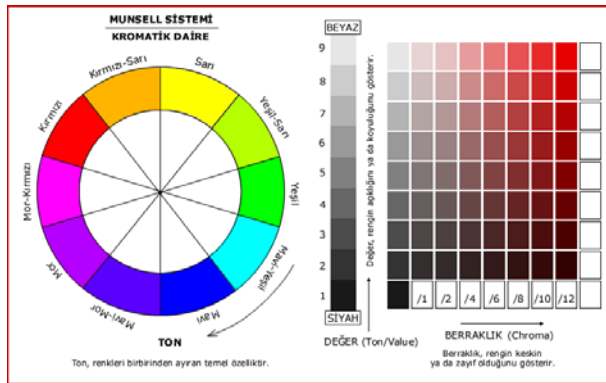
Renk: Düzlemlerin parçalarını vurgulamak, birbirinden ayırmak için kullanılabilir. Rengi tanımlamada rengin türü, tonu (value) ve yoğunluğu (parlaklık ya da chroma) olmak üzere üç faktör önem taşımaktadır. Rengin türü rengi tanımlamayı sağlar (mavi, yeşil vb.). Rengin tonu ise, o rengin beyaza ve siyaha göre açıklık veya koyuluğunu tarifler. Bir rengin kendisiyle aynı tondaki gri renge göre saflık veya doygunluk derecesi ise, o rengin yoğunluğunu belirlemektedir.

‘Ana renkler’ diğer renkleri oluşturan ve diğer renk türlerinin karışımıyla elde edilemeyen kırmızı, sarı ve mavidir. Bu renklerden ikisi aynı oranda karıştırıldığında ikincil renkler meydana gelmektedir. Örneğin, sarı ve mavi karışımından yeşil elde edilir. Renk çarkında birbirinin karşısında bulunan renkler (yeşil ve kırmızı gibi) ‘zıt renkler’ olarak adlandırılırken, yan yana duran renkler ‘komşu renkler’ olarak tariflenmektedir. Ayrıca kırmızı, turuncu, sarı ‘sıcak renkler’ olarak belirtilirken, mavi, yeşil, mor ‘soğuk renkler’ olarak tanımlanmaktadır.



Şekil 80- Renk Çemberi (Dokuz Eylül..., t.y.)

Albert H. Munsell renkleri doğru tanımlayabilmek için harf ve sayılardan oluşan bir sistem geliştirmiştir. Bu sistemde her renk tonu bir harf grubuyla gösterilmektedir ve renk tanımı ‘Renk Ton/ Parlaklık’ (RT/P) şeklinde sembolize edilmektedir. Buna göre, 5K 7/12 sembolü, beyaza yakın bir tonda (7) ve parlaklık derecesi yüksek (12) bir kırmızıyı tanımlamaktadır.



Şekil 81- Munsell Sistemi (Dokuz Eylül..., t.y.)

“İç mekandaki esas düzenlemelerle ilgili renk kararları verilmeli ve bu düzlemlerin görünen boyutlarını, şekillerini, ölçeklerini ve mesafelerini değiştirmek için renk kullanım şekilleri iyi irdelenmeli; hangi mekan öğelerinin arka planda, hangilerinin orta planda, hangilerinin ön planda görüneceği karıştırılmamalıdır” (Ching, 2004, s.118).

Bu yüzden, mimari mekanın boyutu, ölçeği ve biçimi iç mekanda renk uygulamalarında büyük önem taşımaktadır. Rengin yanında bezemeler, çiniler de anlamsal açıdan önemli detaylardır.

Işık ve aydınlatma gibi faktörler ise düzlemlerin renk ve dokusal özelliklerini ortaya çıkartmada en önemli unsurlardır.

Doku: “Doku, bir yüzeyin üç boyutlu yapısından dolayı sahip olduğu özel bir niteliktir. Çoğunlukla bir yüzeyin pürüzlülüğünü ve pürüzsüzlüğünü anlatmak için kullanılır” (Ching, 2004, s.120). ‘Optik Doku’ (Görsel Doku) ve ‘Dokunsal Doku’ olarak ikiye ayrılır. Optik doku bir yapının görsel niteliklerine gönderme yaparken, dokunsal doku bir yapının insan eliyle hissedilebilen özelliklerine gönderme yapar. Bir yüzeyin dokusu ölçek, ışık ve uzaklık gibi unsurlar aracılığıyla kavranabilmektedir ve dokulu yüzeyler içinde bulundukları mekanın algısını etkilemektedirler.



Şekil 82- Doku Örnekleri (Turalı, 2009)



Şekil 83- Doku Örneği (Prestij Parke, t.y.)

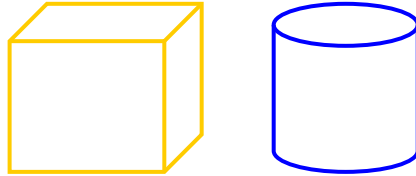
“Dokunsal düzeneğin ölçeği, mekanın ve ana yüzeylerin ölçeğiyle ve aynı zamanda ikincil öğelerin boyutlarıyla ilişkilendirilmelidir” (Ching, 2004, s.124). İç mekanda kullanılan dokular yoğunlukları arttıkça iç mekanın olduğundan daha küçük algılanmasına neden olmaktadır.



Şekil 84- Gerrit Rietveld- Şelale Evi (Ferdin, 2009)

Gerrit Rietveld tarafından tasarlanan ‘Şelale Evi’ yatay düzlemlerin kullanımı, yüzeyler üzerinde bulunan taş malzemeye doku kullanımı ve yüzeyler üzerindeki açıklıkları yatay çizgilerle tanımlanması açısından düzlemsel etki yaratmaktadır.

3.1.1.4- Mimari Mekanda Hacim

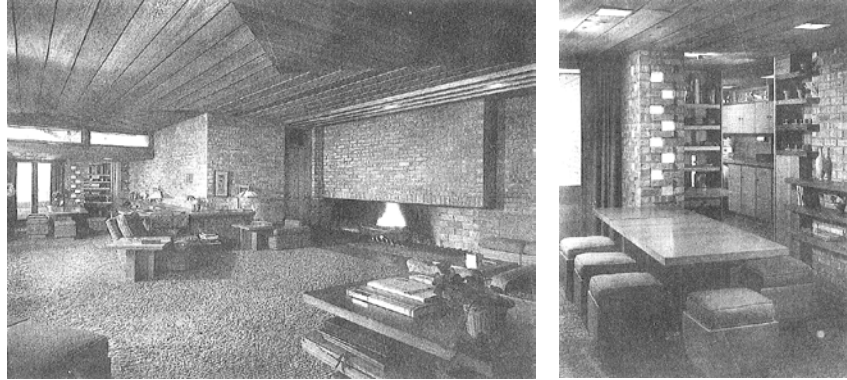


Şekil 85- Hacim Oluşumu

Döşeme, duvar ve baş üstü düzlemi bir araya gelerek mimari mekan için bir hacim (kabuk) oluştururlar. “Mimari eylemin ilk basamağı olarak insan kendisini güvende hissettiği sınırlı bir hacim yaratmıştır. Kavramakta güçlük çektiği evrensel boşluğu ve doğal çevrenin bir parçasını bir veya birkaç yönde sınırlandırmış, onu içe dönük, kendisine özel bir boşluk haline getirmiştir” (Mekan- Vikipedi, 2009).

Düzlemin kendi doğrultusu dışında bir yöne doğru uzatılması bir hacim meydana getirir. Ayrıca farklı düzlemler belli açılarla biraraya geldiklerinde de bir hacim oluştururlar. Böylece düzlemler hacmi tanımlamada en önemli faktör olan ‘biçimi’ oluşturur. “Biçim, bir hacmin dış hatlarını ve strüktürünü tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Bir hacmin kendine özgü biçimi, söz konusu hacmin sınırlarını belirleyen çizgiler ve düzlemlerin şekilleri ve birbirleri arasındaki ilişki tarafından belirlenir” (Ching, 2004, s.100). Mimari mekanı oluşturan farklı düzlemler biraraya gelerek bir ‘form’ bir başka deyişle, bir ‘hacim’ oluşturmaktadırlar. Hacim uzunluğu, genişliği ve derinliği olan üç boyutlu bir mimari öğedir. Duvarlar, döşeme ve tavan düzleminde oluşan hacim mimari özellikleriyle ‘Fiziksel Mekan’ı belirler. Bunun yanında, duyu organlarıyla algılanabilen ve görülebilen ‘Algısal Mekan’ mimari bir yapıyı yorumlamada etkili olmaktadır. ‘Kavramsal Mekan’ ise, o güne kadar yaşadığımız deneyimler sonucunda belleğimizde oluşan zihinsel harita ile tariflenir. Ayrıca, “Mimari mekan güçlü bir davranış şekillendiricidir” (Roth, 2000, s.76). Çünkü bir mimari mekanın çevresini değiştirmekle mimar aslında o mekanda farklı bir davranış

gereksinimini oluşturmuş olmaktadır. Bu durum, mekanı nasıl kullandığımızla bağlantılı olarak ‘Davranışsal Mekan’ı biçimlendirir.



Şekil 86- Frank Lloyd Wright- Lloyd Lewis Evi (Roth, 2000, s.77, 78)

Frank Lloyd Wright’ın ‘Lloyd Lewis Evi’nde mekanın bu temel tiplerini görmek mümkündür. Oturma odası, şöminenin tuğlaları, sabit kitap rafları, döşeme ve tavan tanımlıdır ve ‘kapatılmışlık’ söz konusudur. Bu durum ‘fiziksel mekanı’ tanımlar. Duvarlarda tekrarlanan kapılar dışarıya doğru bir uzanış sağladığından, mekanı dışarı taşır ve bu durum ‘algısal mekanı’ etkiler. Sabit yemek masası ise, hacimsel olarak az yer kaplamasına rağmen mutfığa gitmek için etrafından dolanmayı gerektirir ve mekanda nasıl hareket edileceği hakkında belirleyici olarak ‘davranışsal mekanı’ etkiler.

Mimari mekanı tasarlarken dikkat edilmesi gereken bir başka unsur ise ‘Kişisel Mekan’dır. Roth tarafından (2000, s.84) ‘aynı türün üyelerinin kendi aralarına koydukları mesafe’ olarak tanımlanan kişisel mekan, mekansal organizasyonda büyük önem taşımaktadır. “Eğer bir mimar yazılı olmayan kişisel mekan kurallarını çiğner ve bir ofisteki işçilerin yerlerini birbirine çok yakın düzenlerse, diğer bütün mimari değişkenleri kusursuz bir etkinliğe ulaştırırsa bile ortaya çıkan sonuç kullanıcılarının direndiği bir çevre olacaktır” (Roth, 2000, s.87). İçinde çeşitli objelerin ve aktivitelerin yer alabileceği, insan ihtiyaçlarını karşılayabilecek kapasitede düzenlenmiş, üç boyutlu bir kapanım olan mimari mekanı tanımlamada ‘algı’ faktörü de büyük önem taşımaktadır. Mekansal algılama sadece görsel değil, tüm duyuların etkisiyle gerçekleşen bir unsurdur. Mimari mekanda bulunan sınırlar ve vurgu sağlayan unsurlar mekanı bir bütün olarak algılamayı sağlar ve o mekanın nasıl kullanılacağı hakkında bilgi verir. “Mimari mekân, gözlemcinin algılayabileceği biçimde sınırlandırılmış uzay

parçasıdır. Gözlemcinin mekânı tanımlayabilmesi için de bu mekânın gözlemci tarafından algılanabilir sınırlarının bulunması kaçınılmazdır” (Mekan- Vikipedi, 2009).

3.1.2- Mimari Mekanın Örgütlenmesi

“Mekan örgütlenmesi öznenin amacına ve dürtülerine bağlı olarak bir “yer” de bir etkinliğin gerçekleşmesi ve yerin etkinliğe uyumlu olması için gerekli koşulları barındırma durumudur” (Gür, 1996, s.28).

Mekan belirleyici öğeler sürekli sınanarak en elverişli düzenlemelere ulaşılmaya çalışılmalıdır. “Bir bölgenin yerli halkının o bölgedeki tasarım seçimleri, onların ideallerinin, imgelerinin ve değerlerinin, davranışlarına olduğu kadar fiziksel çevrelerine de yansımalarıdır” (Gür, 1996, s.31). Bu yüzden, mekanlar düzenlenirken bu farklılıklar da göz önünde bulundurulmalıdır. Örneğin, mahremiyet kavramı evrensel olmakla beraber, mahremiyet konusundaki tavırlar kültürden kültüre değişmektedir. Ayrıca bireylerin kültürlerine bağlı olarak, kişisel mekan, kalabalıklaşma, yoğunlaşma ve egemenlik sınırları ile ilgili gösterdikleri tutum ve davranışlar da çeşitlilik göstermektedirler.

“Ölçü, oran ve denge ile bir kompozisyon üç boyutlu bir eleman olmaktan çıkıp mekânsal özellikler kazanmaya başlamaktadır. Elemanlar arası ilişki, bu elemanlara bir bütün olarak mekânsal özellik kazandırmakta, derinlik, yoğunluk ve açıklıkları ile de kompozisyon artık mekânsal bir tanıma sahip olmaktadır” (Mekan- Vikipedi, 2009).

Mekan içinde alt mekanlar örgütlenmektedir. İç mekanların sınırlandırılmasının amacı işlevsel kargaşanın önlenmesi, bir işlevin diğerini engellemeden gerçekleşmesi, konforun ve mahremiyetin sağlanmasıdır. Bölücü ve sınırlandırıcılar mekansal düzenlemelerde sıkça kullanılmaktadır. Bölücü öğeler, mekanları birbirinden ayırarak bir sınır belirlemekle birlikte görsel, dokunsal, ısısal ve işitsel olarak da bir ayırım sağlarlar. Bölücü elemanlar, tam bölücü ya da yarı bölücü olabilmekte ve istenilen gizliliğe göre kullanılabilirler. Duvarlar, mekanlar arasında görsel, işitsel, dokunsal ve ısısal ayırım sağlayan, tam bölücü elemanlar arasında en çok kullanılanlardır.

Ayrıca camlar, bankolar, perdeler, vb. öğeler yarı bölücü özellikte olup istenilen ayırma göre mekansal düzen içinde yer almaktadırlar.

“Mekan bileşenleri olarak döşeme, duvar, kolon, kiriş, çatı, merdiven, mekan öğeleri olarak ise bölücü duvarlar, pencereler, kapılar, donatılar (koltuk, masa, vb.), diğer eşyalar ve aksesuarlar (çiçek, aydınlatma öğeleri vb.) sayılabilir” (Gür, 1996, s.49).

Mekanda bulunan öğeler de mekanı sınırlamada etkili olabilmektedirler. ‘Halı’ konumu ve boyutu ile mimari mekan içinde önemli bir sınırlayıcı özellik göstermektedir. Çünkü mobilyalar, donatı elemanları ve bunlara bağlı olarak mekan içindeki hareket halının sınırlarına göre düzenlenmektedir. Döşeme ise yükseltip alçaltılarak, ya da renk, malzeme ve doku gibi özellikleri farklılaştırılarak mekansal ayırma katkı sağlayabilmektedir.

“Mekânı oluşturan çeşitli bileşen ve öğeler, mekân örgütlemeye çok farklı roller üstlenmekte, mekânın bütünsel etkisi üzerinde son derece önemli olmaktadır. Mekân bileşen ve öğeleri kullanıldıkları yere göre mekânsal örgütlenmede sınırlayıcı, yönlendirici, odaklayıcı, birleştirici veya ayırıcı roller üstlenebilirler. Bu roller gözlemciye o mekânı kavrayabilmesi için gerekli ipuçları verir” (Gür, 1996, s.49).

Merdivenler de ayırıcı-birleştirici özellikte olmaları nedeniyle mekan örgütlenmelerinde önemli rol oynamaktadırlar. Taşıyıcı görevi olan kolonlar, aynı zamanda mekanları birbirinden ayırmaya da olanak sağlayabilmektedir. Birbiri ardına dizilmiş kolonlar, çizgisel bir süreklilik sağlayarak iki mekanı aralarındaki açıklık derecesine göre birbirinden ayırabilmektedirler. Ayrıca, sınırlayıcı öğeler boyutsal ve konumsal özelliklerinin dışında şeffaf ya da opak olarak da mekansal ayırım sağlayabilirler. Bu tercihler mekanların işlevlerine göre belirlenmektedir.

“Düğümlemeler temel işlevlerin gerçekleştiği alanlar olarak kent ve binanın kimlik kazanmasında önemli rol oynarlar” (Gür, 1996, s.50). Ortak kullanım alanları ya da bina girişleri iç mekandaki düğümlere örnek oluşturabilmekte ve odak noktası olarak düşünülebilmektedirler.

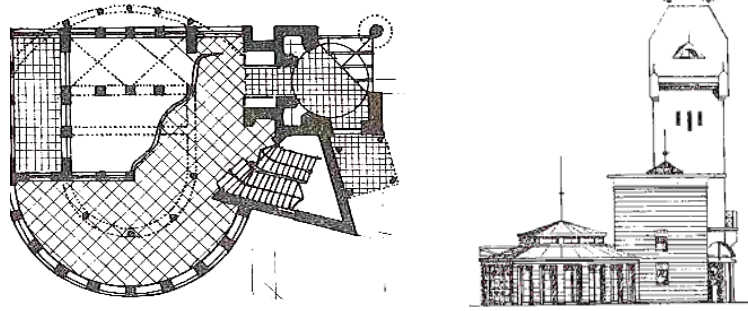
Vurgu noktaları ise “işlevsel, simgesel ve hatta biçimsel olarak mekanın genel kompozisyonundan ayrılan güçlü öğelerdir” (Gür, 1996, s.52).

Mekanın ölçeği de mekansal biçimlenişte önemli bir faktördür. Mekanlar gereğinden büyük ya da küçük tasarlanarak simgesel anlamlar ifade ederler. Örneğin, bazı kamusal mekanlar (dini mekanlar, alışveriş merkezleri, vb.) gereğinden büyük, vurgulu bir yaklaşımla tasarlanırlar ve anıtsal bir özellik kazanırlar.

Mimari mekan kurgulanırken belirli bir hacmin geometrik biçimi, o mekanın kendini algılayabilmesi açısından en önemli unsurdur. Gür’e göre, (1996, s.57) mekan kompozisyonunu, mekanın temel işlevine ve bu işlevin anlamına bağlı olarak, ‘taban

alanı biçimi, geometrisi ve iç mekanın yapısal dokusu’, ‘iç mekanın sınırlarının geometrisi’, ‘süsleme anlayışının temel değerleri ve geometrisi’ ve ‘donatı ve ekipmanların düzeni, geometrisi ve stili’ olmak üzere dört faktör belirlemektedir.

Temel geometrik biçimlerin bir araya getirilmesi mimari mekan oluşumunda büyük önem taşımaktadır. Louis Kahn tarafından tasarlanan ‘Dominikaerinnen Kilisesi’ plan geometrisi yönünden en karmaşık yapılardandır. “Bu binada katı düzenleme ilkelerine karşı olma düşüncesi dikkat çeker. Rahibe odaları U biçiminde düzenlenirken, orta iç mekanlar birbirine yönlendirilmiş kare ve dikdörtgenler içinde yer alırlar” (Gür, 1996, s.63). Louis Kahn çan kulesi, antik tiyatro ve atrium gibi tarihi yapılara gönderme yapmıştır. Bu imgeler mekan sınırlamasına yardım etmiştir ve mekanda ‘birlik’ sağlamıştır.



Şekil 87- Dominikaerinnen Kilisesi (Gür, 1996, s.64)

Bir yapı, kütle ve mekanın birbiriyle iç içe geçerek düzenlenmesi sonucunda oluşmaktadır. Kütle ve mekanın ilişkisine örnek olarak ‘Geleneksel Anadolu Konutu’ gösterilebilir. ‘Geleneksel Anadolu Konutu’nda iç mekanda oluşturulan sınırlandırılma mekansal düzenlemede büyük rol oynar. Ortak bir iç avlu ve bu avludan odalara geçiş üzerine kurulmuş bir sistem mevcuttur. Ayrıca, odaların işlevleri tanımlanmamıştır. Bu anlamda içe dönük bir yaşam tariflenmiştir. Günümüzde konutlarda işlevleri tanımlı ve belirgin bir hiyerarşik düzen içeren odalar mevcuttur.

Dış mekan ise, kendisini çevreleyen binaların ve açık alanların karakterleriyle tanım kazanmaktadır ve yapılan her bina kendi çevresi için bir sınırlayıcı olmaktadır. Bu yüzden, binalar tasarlanırken yakın çevresi ve bu çevreyle olan etkileşimi göz önünde bulundurulmalıdır.

Kısaca “mekan insanın insanla, insanın nesneyle ve nesnenin nesneyle olan ilişkilerinin, uzaklık-yakınlık durumlarının üç boyutlu bir anlatımıdır” (Gür, 1996, s.34). Mimari

mekanın biçimi, kütlesi, sınırlayıcı elemanları ve mekanda kullanılan renk, ışık ve doku gibi öğeler mekansal örgütlenmede büyük rol oynamaktadırlar. Ayrıca, toplumun kültür yapısı da mekansal örgütlenmeye yansımaktadır. ‘Zaman’ faktörü ise, etkinliklerin belirli zaman birimlerine göre dağılımlarını belirlemektedir. Bu durum, oluşturulacak mekansal düzenlemede ‘zaman’ kavramının önemini vurgulamaktadır.

“Mimari çevrenin örgütlenmesi mekan, anlam, iletişim ve zamanın örgütlenmesiyle yakından ilişkilidir...” (Gür, 1996, s.35). Mekansal şemanın oluşmasında etkili olan bu unsurlar insan ve mimari mekan arasındaki etkileşimde önemli rol oynarlar. Buna göre, mimari mekan düzenlenirken, mekanda gerçekleşecek etkinliğin tanımı, bu etkinliğin gerçekleşmesi için gereken koşullar ve kabullerin yanı sıra söz konusu etkinliğe bağlı olarak gelişen diğer eylem ve etkinliklerin özellikleri de dikkate alınmalıdır. Ayrıca, kültürel ve toplumsal yapı da göz ardı edilmemeli ve mimari mekan tasarlanırken bu etkinliklerin sembolik bir anlamı olup olmadığı da araştırılmalıdır. Bu nedenle, mimari mekanın örgütlenme sürecinde o mekanın kim için yapıldığı, hangi kültürün etkisinde ve ne amaçla kullanılacağı gibi soruların yanıtlanması ve zaman- mekan etkileşiminin iyi irdelenmesi gerekmektedir.

‘Mekan’ mimarlığın temel unsurudur. Gür (1996, s.31) mimarlığın kısaca bir anlatım aracı olduğunu ve dünya görüşünü, değerleri, imgeleri, yaşam biçimlerini, toplumsal örgütlenmeyi ve en önemlisi sürdürülen etkinlikleri anlattığını belirtmiştir. Gür’e göre (1996, s.31) mimarlık, ayrıca mahremiyet anlayışının uygulanmasında, egemenlik sınırının belirlenmesinde, kişisel mekanın tanımlanmasında, kalabalıklaşma ve yoğunluk kavramlarının denetiminde ve birey ve toplum arasındaki dengenin sağlanmasında bir araçtır.

3.2- TİYATRO SAHNESİ VE MİMARİ MEKAN ETKİLEŞİMİ

“Mimari mekan”, gerçek yaşamda olduğu gibi, tiyatro sahnesinde de insan varlığının ve çeşitli eylemlerin sürdürülebilmesi için gerekli olan bir kavram olarak önem taşımaktadır. Diğer görsel sanatlarda olduğu gibi, tiyatrodaki illüzyonun yaratılabilmesi için bir mekana ihtiyaç vardır. Bu yüzden mekan kavramı, sahne tasarımını da doğrudan ilgilendirmektedir.

Bu bölümde, tiyatro sahnesi ve mimari mekan ilişkisi ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Sahne Oluşumuna Mimari Mekanın Etkisi’, ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımını Etkileyen İşlevsel Faktörler ve Mimari Mekanın Sahne Tasarımına İşlevsel Yönden Etkisi’ ve ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımını Etkileyen Estetik Faktörler ve Mimari Mekanın Sahne Tasarımına Estetik Yönden Etkisi’ olmak üzere üç başlık altında irdelenecektir.

3.2.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Sahne Oluşumuna Mimari Mekanın Etkisi

Bu bölümde, mimari mekanın tiyatrodaki sahne oluşumuna etkisi irdelenecektir. Konu, ‘Çağdaş Tiyatro Sahnesini Oluşturan Elemanlar ve Sahne Kurulumuna Mimari Mekanın Etkisi’, ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Doku ve Malzeme Kullanımına Mimari Mekanın Etkisi’, ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Sahne Donatımı ve Mobilya Kullanımına Mimari Mekanın Etkisi’, ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Dekor Boyama ve Renk Kullanımına Mimari Mekanın Etkisi’ ve ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Dekor Değişimine Mimari Mekanın Etkisi’ olmak üzere beş alt başlık altında ele alınacaktır.

3.2.1.1- Çağdaş Tiyatro Sahnesini Oluşturan Elemanlar ve Sahne Kurulumunda Mimari Mekanın Etkisi

Tasarım ve gereken çizimler tamamlandıktan sonra sahne yapım süreci başlamaktadır. “Günümüzde sahnelerin çoğu, birkaç parça sahne elemanından ve nesneden ya da basamaklar ve yükseltilerden meydana gelmekte; parçalardan oluşmakta ve tamamen açıklayıcı olmak yerine çağrıştırmacı, birçoğu bütünüyle soyut, olmaktadır” (Brockett, 2000, s.378). Yeni malzemeler ve yapım teknikleri sayesinde sahne tasarımı gelişmeye devam eden bir sanattır. Sahne tasarımında kullanılan malzemelerin hafif ve taşınabilir olması sahnelerin kurulması ve dekor değişimi sırasında kolaylık sağlamaktadır. Ayrıca, sahne yapımında kullanılan malzemelerin kullanışlı ve ekonomik olması gerekmektedir.



Şekil 88- Atölye Çalışmaları (Mack Senet..., t.y.)

Sahne elemanlarının yapımında çoğunlukla ahşap ya da metal malzemeler kullanılır. Ahşap elemanlar ‘düz yanaşmalı’, ‘binişmeli’, ‘yarım bindirmeli geçme’ ve ‘zıvana-delik geçme’ gibi çeşitli yöntemlerle birleştirilirler. Düz yanaşmalı birleşim genellikle panoların yapımında kullanılırken, platformların yapımında binişmeli birleşim yöntemi kullanılmaktadır. Zıvana- delik geçme birleşim yöntemi ise özellikle mobilya yapımında tercih edilmektedir. Metal kullanımında ise, söz konusu sahne elemanları kaynak ya da lehim yapılarak birleştirilmektedir.

Sahne oluşumunda kullanılan elemanlar, iki boyutlu elemanlar ve üç boyutlu elemanlar olmak üzere iki guruba ayrılmaktadır.

3.2.1.1.1- İki Boyutlu Sahne Elemanları

İki boyutlu sahne elemanları sahne üzerinde mekansal bir sınır oluşturabilmek için yararlanılan düzlemlerdir. Mimari mekanın oluşumunda en önemli gerekliliklerden olan ‘kapalılık’ ve ‘çevrelenmişlik’ etkisi sahne tasarımında iki boyutlu düzlemsel elemanlarla sağlanmaktadır. Buna göre, mimari mekanın sınırlarını oluşturan ‘duvarların’ yerini sahne tasarımında ‘iki boyutlu sahne elemanları’ almaktadır. Ayrıca, iki boyutlu sahne elemanları oyun için oluşturulan sahne üzerinde konumlandırılmış dikey elemanlar olarak, mekandaki dikey algıyı arttırmaktadırlar.

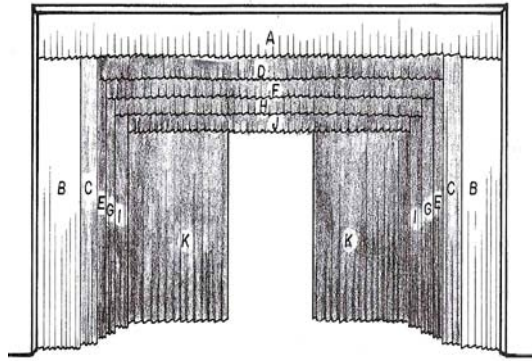
İki boyutlu sahne elemanları sadece kumaşlardan (perdelerden) oluşturulmuş çerçevesiz elemanlar olabileceği gibi, ahşap veya metal çerçevelere takılan kumaş ya da kontrplaklardan oluşturulmuş panolar da olabilmektedirler.

3.2.1.1.1- Sahne Perdeleri (Soft Scenery)

Sahne perdeleri (drape) ‘mekansal bir kapanım’ oluşturmak ya da yan odaları (wings) ve tavan arasını (stagehouse) gizlemek için kullanılmaktadırlar. Bir tiyatro sahnesinde genellikle ‘leg’, ‘border’ (bordür ya da kenarlık), ‘act curtain’ (oyun perdesi), ‘valance’ (saçak), ‘olio’, ‘upstage traveller’ ve ‘gök perdesi’ olmak üzere yedi çeşit perde kullanılmaktadır.

‘Valance’ (saçak) denilen perde, çerçeve sahne biçimlenişini destekler ve sahne kemeri ile sahne arasındaki geçişi vurgular. Ayrıca, çerçeve sahnenin yüksekliğini azaltarak görsel bir denge oluşturmaya yardım eder.

‘Act curtain ya da ‘grand drape’ (oyun perdesi) ise sahne kemerinin arkasına dikey olarak asılan ve sahne değişimi sırasında oyun alanını gizlemek için kullanılan perdedir. Sahnenin her iki yanında yer alır.



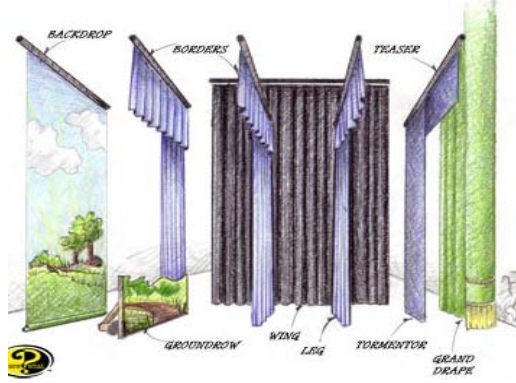
Şekil 89- Sahne Perdelerinin Adlandırılması (Sweet, V1, 1989, s.8)
(A:Valanca/ B: Act Cutain/ C:Olio/ D,F,H,J: Border/ E,G,I:Leg/ K:Upstage Traveller)



Şekil 90- Sahne Perdeleri (Blogspot, t.y.)

‘Olio’ adındaki perdeler ise, her sahnede bulunmamakla birlikte, ‘act curtain’ denilen perdelerin arkasında yer alırlar. ‘Olio’ daha çok kulis alanını gizlemek için, dekoratif amaçlı olarak kullanılmaktadır.

‘False Proscenium’ bulunan sahnelerde ‘act curtain’ (oyun perdesi) ve ‘valance’ (saçak) denilen perdelerin arkasında yer alan ve ‘teaser’ ve ‘tormentor’ olarak adlandırılan hareketli düzlemler (flats) bulunur. Bu düzlemlerden ‘teaser’, yatay bir elemandır ve tavan arasındaki sahne donanımını gizlemek için kullanılır. ‘Tormentor’ denilen düzlemler ise, dikey elemanlar olup, sahnenin iki yanındaki alanları gizlerler.



Şekil 91- Yatay ve Dikey Elemanlar Olarak Sahne Perdeleri (At Sew..., t.y.)



Şekil 92- Sahne Perdeleri ve Sahnenin Görünümü (Herkesin..., t.y.)

‘Leg’ denilen perdeler ise, sahne önünden sahne arkasına doğru sahnenin her iki yanında konumlandırılırlar. Bu perdeler ‘act curtain’ ve varsa ‘olio’ denilen perdelerin arkasına dikey olarak ve arka arkaya asılmış, dar perdelerdir. Bu perdelerin her birinin önünde ise, yatayda arka arkaya asılmış, kısa perdeler bulunur ve bu perdeler ‘border’ (bordür ya da kenarlık) denilmektedir. ‘Border’ denilen ve yatayda devam eden bu perdeler sayesinde, sahne üzerinde (tavanarası) bulunan sahne donanımı gizlenir. ‘Leg’ denilen ve dikeyde devam eden perdeler ise, yan odaları (kulisleri) gizlemek için kullanılırlar. Bu perdelerin birbirleriyle ilişkilendirilmesinin bir sebebi de sahnede oluşturulan çerçeveyi desteklemektir.

Sahne arkasına doğru arka arkaya asılan bu perdeler, ‘upstage traveller’ denilen ve sahnenin iki yanında bulunan, geniş iki perdeyle sonlanır. ‘Act curtain’ ya da ‘grand drape’ denilen perdeler de bazı tiyatrolarda bu görevi görebilmektedir. ‘Upstage traveller’ sahnenin merkezinden her iki yana doğru açılıp kapanarak, sahne değişimi sırasında oyun alanını gizlemeye yardımcı olur.

‘Gök perdesi’ ya da ‘Backdrop’ adındaki perde sahne arkasında yer alan ve oyun için arka plan (çoğu zaman gökyüzünü betimler) olarak kullanılan büyük bir perdedir. ‘Cyclorama’ ise ‘Gök perdesi’ denilen perdenin bir uzantısı olarak biçimlenmiştir ve yine sahnelenen oyunda gökyüzünü betimlemek için kullanılır. Bu perdeler, sahne ile seyirci ayırımında etkili olmakla birlikte, sahnedeki yatay ve dikey oluşumu da desteklemektedirler.

Bazı durumlarda sahne kurulumunda da perdelerden yararlanılmaktadır. Genellikle bale ve müzikallerde kullanılan ve sahne değişiminde büyük kolaylık sağlayan perdelerle oluşturulmuş sahnelerde mekansal kapanım sadece boyalı bezlerle (perdelerle) sağlanmaktadır. Bu sahne oluşumunda giriş ve çıkış alanlarının ve kulis mekanlarının düzenlenmesi ve bu düzen sağlanırken oyun için yeterli sahne alanının bırakılması büyük önem taşımaktadır. Perdelerle oluşturulan sahnelerde çerçeveye geçirilmemiş kumaşlar kullanılır. Sahne tasarımında kullanılan perdeler, yatay bir elemana bağlanarak ya da mengenelerle sıkıştırılarak asılmaktadırlar ve kullanılmadıklarında katlanarak kaldırılırlar. Sahne oluşumunda kullanılacak kumaşlar seçilirken, yaratılmak istenilen etki ve kumaşın hangi amaçla kullanılacağı gibi faktörler önem taşımaktadır. Buna göre, öncelikle, kumaşın saydam mı, yoksa opak mı olacağına karar verilir. Kumaş olarak genellikle branda bezi, kadife ya da, saydam bir etki isteniliyorsa, muslin veya keten kullanılmaktadır. Kadife pahalı olmasına rağmen, dokulu yüzeyi ve ışık vurduğunda oluşturduğu görsel etki nedeniyle sahne tasarımında tercih edilen bir kumaş türüdür.

Sahne üzerinde gizlenmesi istenilen nesneler ya da gerekli mekanlar çeşitli perdeler yardımıyla oluşturulur. Sahne arkasında sahne için gerekli olan arka planı oluşturmak için kullanılan perde, uzun tahta parçalarına tutturularak gerdirilir. Sahne arkasına yerleştirilen ince keten bir bez (ya da bir çeşit gazlı bez), ışık önden verildiğinde opak, ışık arkasından verildiğindeyse saydam bir görünüm alarak sahne üzerinde hayalet, gizem ya da birden ortaya çıkıp kaybolma gibi unsurların oluşturulmasında çok etkili

bir yöntemdir. Ayrıca, bu keten kumaş sahne değişimi sırasında da kullanılmaktadır. Şifon ya da organze gibi kumaşlar da saydamlık sağlarlar. Ancak, parçalı dikilmeleri sebebiyle dikiş yerleri belli olmaktadır. Perdelerle oluşturulan sahnelerde dikkat edilmesi gereken bir başka nokta bu perdelerin dikiş yerleridir. Kumaşların dikiş yerlerinin yönü hem işlevsel, hem de görsel açıdan etkilidir. Perdelerdeki dikiş yönleri yatay olursa, perde daha gergin duracaktır. Ancak, yatay dikiş yerleri köşe dönüşlerinde istenilmeyen görsel bir etki oluşturduğundan, köşe dönüşlerindeki dikiş yerleri dikey olmalıdır.

Perdeler için kullanılacak kumaşların renkleri görsel algıyı etkilemektedir. Bu sebeple, seçilen kumaşların renklerinin genellikle parlak olmayan, pastel renklerden oluşması tercih edilmektedir.

Gök perdesi (cyclorama) denilen sahne arkasındaki perde ise, sahneyi üç taraftan çevirir ve oyunda oluşturulmak istenilen görsel anlatımı destekler. Ayrıca bu perde, projeksiyon kullanımı sırasında ilgili görselin yansıtıldığı bir yüzey olarak da kullanılmaktadır.

3.2.1.1.1.2- Panolar

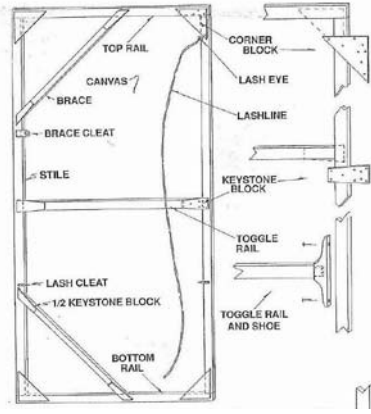
Panolar sahne tasarımında istenilen görsel atmosferin yaratılmasında önemli rol oynamaktadırlar. Birbirlerine bağlanmış iki ya da üç kanattan meydana gelen bu panolar, sahne üzerinde çeşitli mekanların betimlenebilmesinde kullanılan düzlemlerdir. Bu panolar, boyalı kumaşların ya da kontrplakların ahşap veya metal çerçevelere geçirilerek desteklenmesiyle oluşturulmaktadır.

Panolar bir araya gelerek oyun için gerekli olan sahne düzeninin sınırlarını belirlerler. Böylece mekansal kapanım oluşturulmaya çalışılır. Bu panoların kanatlarındaki resimlerin birbirine uyması ve kanatların arasında aralık kalmaması önem taşımaktadır. Ayrıca, panoların yeterince sağlam olması ve oyun sırasında sallanmaması gerekir. Bu sebeple, eğer bir pano çok yüksek tasarlanmışsa, bu panonun arkasına panonun sahne zeminine tutturulmasını sağlayan bir destek koymak gerekmektedir.

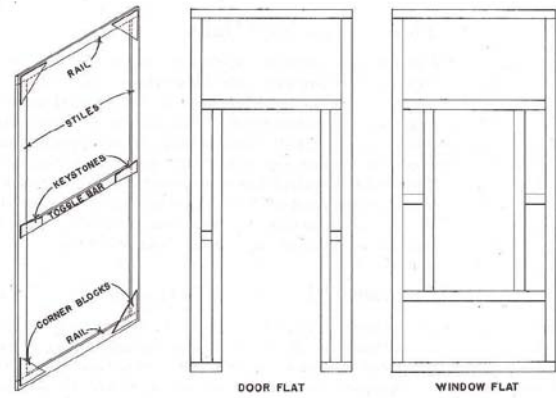
Panolar birçok farklı biçimde yapılabilmektedir. Kimi zaman, bir ağacı ya da kayayı betimlemek için köşeli veya üzerinde kapı ya da pencere bulunan bir duvarı betimlemek için boşluklu tasarlanabilmektedir. Ancak, bu elemanları tasarlarken sahnenin genel

biçimlenişini ve sahne üzerindeki daha büyük unsurların özelliklerini göz önünde tutmak ve bütünlüğü sağlamak gerekmektedir.

Panoların çerçeveleri, yatay ahşap elemanlar olan ‘alt ve üst başlıklardan’, ‘seren adı verilen dikey elemanlardan’ ve bu elemanların oluşturduğu ‘dikdörtgen çerçeveyi destekleyen ahşap çubuklardan’ (sırıklardan) oluşmaktadır. Ahşap çerçeveler ve diğer ahşap elemanlar birbirleriyle çivi, vida, tutkal gibi çeşitli yöntemlerle birleştirilmektedirler. Ahşap çerçeveler iki diyagonal destekle, içten sağlamlaştırılmakta ve böylece mevcut dikdörtgen biçimini koruması sağlanmaktadır. Pano çerçevesini oluşturan ahşap elemanların birleşiminde yarım bindirmeli geçme ya da zıvana- delik geçme birleşim yöntemi de kullanılabilir ancak genellikle düz yanaşmalı birleşim tercih edilmektedir.



Şekil 93- Pano Oluşumu
(Parker ve Wolf, 1990, s.186)



Şekil 94- Panolar ve Pano Üzerinde Açıklık Oluşumu
(Brockett, 2000, s.379)

Pano çerçevesi oluşturulduktan sonra bu çerçeveye tel zımba ya da çivi ve çekiş kullanılarak ‘muslin’ denilen kumaş gerdirilir ve yapıştırılır. Böylece, sahne tasarımında kullanılacak bir ‘pano’ meydana getirilmiş olur.

Panoların birleştirilmesiyle sahne tasarımı için gereken ‘duvarlar’ oluşturulmaktadır. Panoların birleştirilerek bir duvar ünitesi oluşturması için kullanılan ‘geçici (esnek) birleştirme’ ve ‘sabit birleştirme’ olmak üzere iki yöntem mevcuttur. Oluşturulacak duvarın katlanabilir olması gerekiyorsa panolar geçici olarak birleştirilirler. Geçici birleştirme yönteminde destek elemanları kanca gibi takılıp çıkarılabilen bir yöntemle geçici olarak birleştirilir. Sabit birleştirilme yönteminde ise, panolar birbirlerine menteşelerle tutturulur ve birleşim yerleri ‘dutchman’ denilen bir malzemeyle kaplanır. Daha sonra bu birimi destekleyen ahşap elemanlar menteşe ya da vidalarla sabitlenirler.

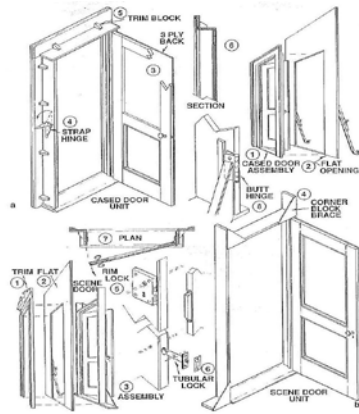
Mimari mekanın üç boyutlu hacmini tanımlayabilmek, mekandaki dikey ve yatay düzlemlerin etkili şekilde bir araya getirilmesiyle mümkün olmaktadır. Mimari mekanı oluşturan duvar düzlemi, zemin ve tavan düzlemleriyle birlikte mekansal kapanımı desteklemektedir. Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında panoların birleştirilmesiyle büyük yatay düzlemler de edilebilmektedir ve bu düzlemler mekansal kapanım için gerekli olan ‘tavan’ düzlemi olarak da kullanılmaktadırlar. Tavan düzlemi mekan için bir örtü görevi görmektedir ve yükseltip alçaltılmasıyla mekanın ölçeğinde değişiklikler oluşturulabilmektedir. Sahne tasarımında da tavan düzlemi farklı kademelerde tasarlanarak ya da alçaltılıp yükseltilerek sahne üzerinde oluşturulan mekanın algısında farklılıklar yaratılabilmektedir. Tavan düzlemi iki büyük panonun birleştirilmesinden meydana gelmektedir. Bu iki pano birleşim yerlerinden kitap gibi katlanarak üst sahnede depolanır ve sırası geldiğinde açılarak duvar düzlemlerinin üzerine indirilir.

Panolarda Kapı ve Pencere Oluşumu: Mimari mekanda kapanımı sağlayan duvarlar doluluk ve boşluklardan oluşan düzlemlerdir. Mekanın ne ölçüde kapatıldığını belirleyen bu açıklıklar, gerek dış mekan ile iç mekan etkileşimini, gerekse iç mekana giriş çıkışı sağlayan kapı ve pencereler olarak öne çıkmaktadırlar. Mekansal kapanımı etkileyen bu mimari elemanlar, tiyatro sahnesi tasarımında da etkili şekilde düzenlenmelidir.

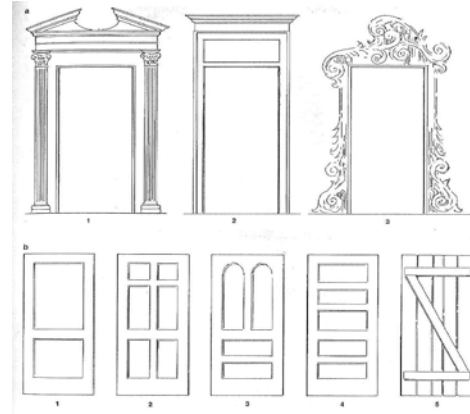
Giriş ve çıkış yerlerinin sahne üzerindeki konumları belirlenirken, yaratılmak istenilen etki de iyi düşünülmelidir. Sahne üzerinde yer alan her eleman gibi kapılar da, sahnedeki konumlarına göre değerlendirilmektedirler. Örneğin, güçlü bir etki yaratmak isteniyorsa, kapı sahnenin mümkün olduğunca önüne ve merkezine yerleştirilmelidir. Bir obje seyirciden (sahne önünden) uzaklaştıkça ya da sahne dışına doğru gittikçe, o objenin seyirci ve oyun üzerindeki etkisi azalır. Buna göre, bir kapı sahne arkasına yakın konumlandırılırsa bu giriş alanının oyun içindeki vurgusu azalacaktır. Sahne üzerindeki giriş ve çıkışların tanımlanmasındaki bir diğer önemli konu ise, bu alanlardaki kapıların hangi yöne doğru açılacağıdır. Bir kapının açılış yönü, o kapının mevcut dramatik yapıdaki rolünü etkilemektedir. Sahne üzerindeki kapılar konumlarına ve açıldıkları yöne göre tanımlanırlar. Ayrıca giriş ve çıkış alanlarının önünde basamakların olup olmayacağı da düşünülmelidir. Bir kapı önünde bulunan basamaklar, o kapının sahne üzerindeki vurgusunu ve önemini arttıracaktır. Zeminden yükseğe yerleştirilmiş bir giriş alanı, gerçekleşecek eylemin dramatik yapıdaki önemini vurgular.

Böyle bir durumda, giriş alanının etrafında yeterli mesafenin bırakılması şarttır. Sahne tasarımı giriş çıkış alanları kadar, bu alanların emniyeti, sahne değişimi ve oyuncuların hazırlanması için elverişli olup olmadığı da irdelenmelidir. Buna göre, bu alanları kullanacak kişilerin sayısı, tasarımda etkili olmaktadır. Sahne dışındaki alanların iyi aydınlatılması ve herhangi bir kazaya sebep olmayacak şekilde tasarlanması gerekmektedir.

Sahnedeki giriş çıkış alanları ve bu alanların etkili şekilde kullanılabilmesi önemlidir. Giriş çıkış alanları sahnedeki dolaşımı engellemeyecek şekilde konumlandırılmalıdır. Ayrıca, kapı ve pencereler taşınabilir ağırlıkta ve gerek görünüş gerekse işlevsel açıdan sağlam ve dayanıklı olmalıdır. Bir kapı elemanı ‘kapı kanadı’, ‘kapı pervazı’ ve ‘süslemeli bir çerçeve’den (trim) meydana gelmektedir. Süslemeli çerçeve denilen kısım, kapı açıklığında yer alan dekoratif bir elemandır. Süslemeli çerçeve kapıya oyun için gerekli olan görsel kimliği kazandırmaktadır ve sonraki kullanımlar için çıkarılıp takılabilecek şekilde tasarlanmalıdır. Bu çerçeve, kapı pervazıyla birlikte tasarlanabileceği gibi, ayrı bir eleman olarak da tasarlanabilmektedir. Daha sonra ise, hazırlanan bir pano üzerinde kapı ölçüsüne uygun bir açıklık oluşturulmakta ve bu açıklığın üzerine kapıyı oluşturan elemanlar (kapı birimi ve süslemeli çerçeve) monte edilmektedir.



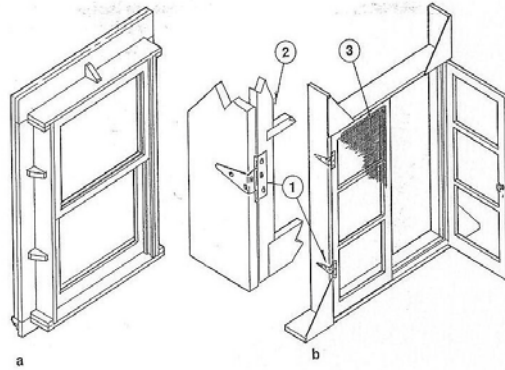
Şekil 95- Panolarda Kapı Oluşumu



Şekil 96- Süslemeli Çerçeve Örnekleri
(Parker ve Wolf, 1990, s.190, 191)

Pencere elemanı ise ‘pencere pervazı’, ‘süslemeli dış çerçeve’ ve ‘pencere kanadından’ oluşan bir elemandır. Pencere biriminde camı betimleyebilmek için oluşturulan boşluk, tül ile kapatılır ya da boş bırakılır. Cam kullanımı ışığı yansıtması sebebiyle sahne

tasarımında tercih edilmemektedir. Süslemeli çerçeveler kapılarda olduğu gibi, pencereye sahne için gerekli olan görsel etkiyi yaratmada etkili elemanlardır.



Şekil 97- Panolarda Pencere Oluşumu (Parker ve Wolf, 1990, s.192)

Panolarda kapı ya da pencere oluşturmak için açılan açıklıkların yeri ve boyutları belirlenirken ilgili panonun çerçevesini meydana getiren ‘seren’ adındaki dikey elemanların ve destek birimlerin konumları göz önünde tutulmaktadır. Sahne tasarımında tasarlanan kapılar genellikle sahne arkasından sahne dışına doğru açılacak şekilde tasarlanır. Böylece, kulis alanı gizlenmiş, oyuncuların giriş ve çıkışları da vurgulanmış olmaktadır. Bu durumda kapıların bir yüzü gözükeceği için görülen yüzeye süsleme çerçevesi (trim) uygulanır. Ancak, kapı kanadının iki yüzeyinin de gözükeceği durumlarda her iki yüzeyin de aynı süsleme çerçevesiyle tasarlanması gerektiği unutulmamalıdır.

3.2.1.1.2- Üç Boyutlu Sahne Elemanları

Sahne üzerindeki panolar, perdeler, vb. elemanlar iki boyutlu nesneler olarak kabul edilmektedirler. Mimari mekanın oluşumunda önemli bir unsur olan mekanın plastik etkisi ve mekandaki kütleli ilişkiler, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında sahneye yerleştirilen yükselteler (platformlar), basamaklar, rampalar, kayalar ve ağaçlar gibi üç boyutlu sahne elemanları sayesinde desteklenmektedir.

Üç boyutlu sahne elemanları platformlar, basamaklar, vb. ‘taşıyıcı elemanlar’ ve ağaç, vazo, vb. ‘taşıyıcı olmayan elemanlar’ olarak sınıflandırılmaktadırlar.

3.2.1.1.2.1- Taşıyıcı Üç Boyutlu Sahne Elemanları

Sahne tasarımında kullanılan rampalar, yükseltilmiş platformlar, basamaklar, vb. nesneler taşıyıcı üç boyutlu sahne elemanlarıdır. Taşıyıcı üç boyutlu sahne elemanları mekansal kapanımı desteklemekte ve oluşturdukları kütleli etkiyle mekanın plastik etkisini öne çıkartmaktadırlar. Böylece, oyun için oluşturulan mekanın ‘kapanımı’, ‘çevrelenmişlik derecesi’ ve ‘plastik özellikleri’ vurgulanmış olmaktadır. Sahne oluşumunda etkili olan bu mimari formlar, üzerlerindeki aktörü ya da mobilyayı taşıyabilecek sağlamlıkta, taşınabilir hafiflikte ve ekonomik olmalıdırlar. Bu elemanların yapımı için ilk önce bir iskelet oluşturulmaktadır. Bu iskelet, ahşap, çelik ya da alüminyum elemanlarla meydana getirilmektedir.

3.2.1.1.2.1.1- Yükseltilmiş Platformlar

Mimari mekanda zemin ve zeminin özellikleri büyük önem taşımaktadır. Zemin düzlemi renk, doku, malzeme, yükseklik gibi özellikleriyle mekan içinde alt mekanların tanımlanmasında, bir alanın vurgulanmasında ya da sınırlandırılmasında etkili olabilmektedir. Zemin üzerinde oluşturulan kademeler, mimari mekanda farklı işlevlerin tariflenmesine olanak sağlayarak, mekansal örgütlenmeye katkı bulunmaktadır. Ayrıca, zemin düzlemi mekanda yatay algıyı arttırmakta ve dikey elemanlar olan duvar düzlemleriyle birlikte görsel bir denge oluşturmaktadır. Buna göre, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında kullanılan yükseltilmiş platformlar oyun için oluşturulan mekanın zemininin biçimlenişinde etkili olan en önemli sahne elemanlarındanıdır. Yükseltilmiş platformlar sayesinde sahne üzerinde farklı mekanlar tariflenebilmekte ve sahnenin plastik etkisi vurgulanabilmektedir.

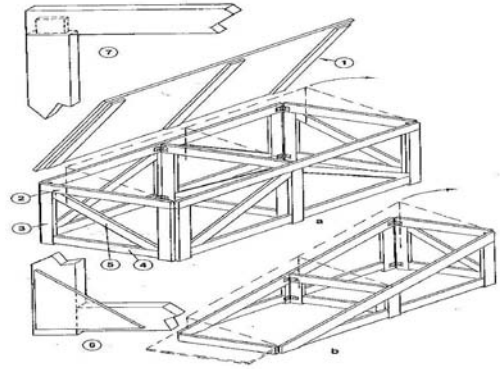
Özellikle duvarlarla çerçevelenerek net bir şekilde tanımlanmış bir alanın gerekmediği ya da mümkün olmadığı oyunların sahne tasarımlarında, düşey düzlemlerden çok yatay düzlemler üzerinde durulur. Böyle durumlarda yatay düzlemlerle mekansal gereksinimler yerine getirilmeye çalışılır ve zemin üzerinde platformlar oluşturulur. Yükseltilmiş platformlar sahne üzerindeki oyun alanlarını tanımlarlar. Zemindeki platformların kütleli etkisi mekanın nasıl kullanıldığını vurgular.

Yükseltilmiş platformlar, gerek oyunda anlatılmak istenen düşüncüyü iletmede, gerekse sahneye mekansal nitelikler kazandırmada önemli unsurlardır ve sahne üzerindeki objelerin yerleşimine büyük katkı sağlamaktadırlar. “En yalın ve her yere taşınabilir

yükselti 100x100x20 cm.'lik olandır. Gerektiğinde bunlardan birkaç tanesi yan yana konularak geniş bir podyum elde edilebilir” (Nutku, 1980, s.247). Platformlar temel olarak, ‘üst yüzey elemanı’, ‘yatay elemanlar’ ve ‘dikey destek elemanları’ olmak üzere üç unsurdan meydana gelmektedirler. Yatay elemanlarla desteklenen üst yüzey elemanı yük taşıyan bir düzlemden oluşur. Yatay elemanlar ise, dikey elemanlarla (platform ayakları) desteklenirler. Platform ayakları mutlaka platform ve platform ayağı arasına bir destek koyularak sağlamlaştırılmalıdır. Bu yükseltelerin ayaklarının katlanabiliyor olması taşınabilirliğini kolaylaştırması bakımından tercih sebebidir.



Şekil 98- Ahşap Platformlar
(Mack Sennett..., t.y.)



Şekil 99- Ahşap Platform Oluşumu
(Parker ve Wolf, 1990, s.194)

Platformlar çeşitli şekillerde oluşturulabilmektedirler. Sahne tasarımında platform oluşturmak için genellikle ‘paralel metodu’ adı verilen bir yöntem kullanılır. Bu yöntemde ahşap dikmeler birbirlerine menteşelerle bağlanmakta ve böylece taşınabilir hafiflikte ve sağlam bir iskelet oluşturulmuş olmaktadır. Paralel metodu iki farklı yöntemle uygulanmaktadır. İki yöntemde de platformun iskeletini oluşturan çerçeve katlanabilir özelliktedir ve üst kısımdaki kaplama elemanı kaldırılabilir. İki yöntem arasındaki temel fark bu kısımların katlanma şekilleridir.

Platform oluşturmada kullanılan başka bir yöntemde ise platform çerçevesini oluşturacak ahşap çubuklar birbirlerine yapıştırılarak bir çerçeve meydana getirilir. Bu çerçevenin her iki tarafına da kontrplaklar yapıştırılarak ve çivilenerek platform oluşturulmuş olur. Bu yöntemde kaplama malzemesi ile çerçevenin birbiriyle çok iyi birleştirilmesi gerekmektedir.

Petekli bir levhanın her iki yüzeyine kontrplakların yapıştırılmasıyla da platformlar oluşturulabilir. Bu yöntemde platform, petekli levhanın iki kontrplak arasında sıkıştırılmasıyla elde edilmektedir. Bu yöntemle eğrisel platformlar da

oluşturulabilmektedir. Ayrıca, petekli levha gözenekli yapısı sayesinde ses emici özelliğe de sahiptir. Platformların üzerindeki kaplama elemanının (kontrplak, vb.) yüzeyinin ses emici yumuşak bir malzemeyle kaplanması önem taşımaktadır. Platformlar cıvatalarla ya da kilit sistemleriyle birleştirilerek geniş yüzeyler, zeminler elde edilebilmektedir.



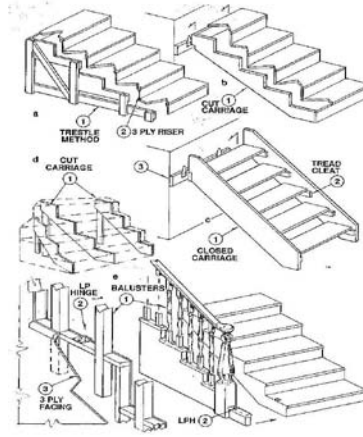
Şekil 100- Çelik Platformlar (Hot Frog..., 2009)

Böylece sahne üzerinde farklı mekansal tanımlar oluşturulabilmektedir. Ayrıca çelik ya da alüminyum gibi malzemeler de sahne tasarımında platform oluşturmak için kullanılmaktadır.

3.2.1.1.2.1.2- Basamaklar ve Merdivenler

Mimari mekanda dikeydeki dolaşımı sağlayan merdivenler, mekansal oluşumdaki en önemli mimari elemanlardandır. Mimari mekandaki algıyı etkileyen ve mekanın plastik etkisini vurgulayan bu elemanlar, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında sahne üzerinde kütleli bir etki oluşturmak ya da farklı seviyelerdeki mekansal alanlar arasındaki dolaşımı sağlayabilmek için kullanılmaktadırlar. Merdivenlerin, basamakların ya da rampaların kullanımıyla sahnede farklı görsel etkiler yaratmak da mümkündür. Basamaklar temel olarak ‘basamak rıhtı’ ve ‘basamak düzlüğünden’ meydana gelmektedirler. Basamakların yüksekliği (rıht) ve ayak basılan yüzeyi (basamak düzlüğü) işlevsel gerekliliklere uygun tasarlanmalıdır. Basamak rıhtı basmağın yüksekliğini belirleyen dikey kısımdır. Oyuncuların üzerinde kolaylıkla ve güvenle hareket edebilmeleri için basamak rıhtı ve basamak düzlüğünün ilişkisi ve boyutları çok önemlidir. Buna göre ilk basamağın yüksekliği 20 cm., ikinci basamağın yüksekliği ise 15 cm. olarak tasarlanmaktadır. Ayak basılan kısım ise 25-30 cm. genişliğinde

olmaktadır. Sahne tasarımı basamak rıhtının alçak olması ve geniş bir basamak düzlüğü oyuncuya sahne üzerinde hareket esnekliği ve kullanım kolaylığı sağlamaktadır. Basamak düzlüğünün basamak rıhtı üzerinden dışarıya doğru taşması ise güvenli bir kullanım sağlamaktadır.



Şekil 101- Merdiven Oluşumu (Parker ve Wolf, 1990, s.202)

Basamaklar bir araya getirilerek merdiveni oluştururlar. Bazı merdiven birimleri kendi kendine ayakta durabilecek (bağımsız) şekilde tasarlanmışlardır. Ancak, kendi kendine ayakta duramayan merdivenlerin kurulumunda taşıyıcı bir eleman ya da elemanlar kullanılır. Basamaklar taşıyıcı elemana takılarak merdiveni oluştururlar. Basamak rıhtı bulunmayan basamaklarda iki taşıyıcı eleman bulunur ve basamak düzlükleri bu iki eleman arasında konumlandırılırlar. Bu durumda taşıyıcı elemanların bir ucu zemin tarafından bir ucu ise yükseldiği platform tarafından desteklenmektedir. Ayrıca, güvenlik açısından merdiven korkulukları da oluşturulmalıdır.

Rampalarda ise, eğim önemli bir faktördür. Eğik yükselti genellikle taşıma ve kullanım rahatlığı düşünülerek 100 cm uzunlukta ve 20 cm.'lik bir eğimle oluşturulmaktadır.

Bazı sahne tasarımlarında ise, yalın yükselti ve basamaklar yerine daha farklı anlatım elemanları gerekebilmektedir. Değişik biçimlerdeki basamaklar ve yükseltielerin kullanımı sahne tasarımı plastik görünümü zenginleştirir.

3.2.1.1.2.1.3- Kirişler

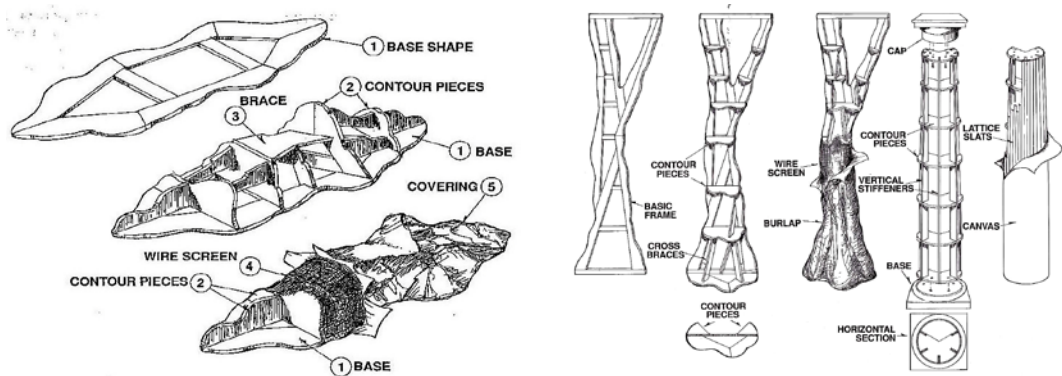
Sahne tasarımı kirişler de sık kullanılan sahne elemanlarından. Bu elemanlar sahne dekorunda mekansal etki yaratmaktadırlar. Kirişler mimari mekanın

oluşumundaki en önemli mimari yapısal elemanlardandır. İç mekanda ise, oluşturdukları yatay etki ile, mekandaki yatay algıyı arttırırlar. Buna göre, bu elemanlar sahne oluşumunda gerçekçi bir etki oluşturmak ya da başka bir sahne elemanını desteklemek için kullanılmaktadırlar. Kiriş elemanları ya da makaslar temelde üstte ve altta bulunan iki yatay eleman ve bu elemanların aralarındaki dikey ve diyagonal desteklerden oluşmaktadırlar. Dikey ve diyagonal desteklerin konulmasının sebebi, üstteki eleman basınca maruz kaldığında, alttaki elemanda oluşacak gerilmeyi engellemektir. Bu elemanlar ahşap ya da çelik olabilmektedirler.

3.2.1.1.2.2- Taşıyıcı Olmayan Üç Boyutlu Sahne Elemanları

Taşıyıcı olmayan üç boyutlu sahne elemanları tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında özellikle dış mekan betimlemelerinde kullanılmaktadırlar. Dış mekanda bulunan ağaç, kaya, sütun, taş, vb. nesneler, sahne tasarımı sürecinde farklı yöntemlerle oluşturulmaktadırlar.

Bu sahne elemanları ağaç gövdeleri, sütunlar, vb. kendi kendini taşıyabilen üç boyutlu sahne elemanlarıdır. Temel olarak oluşturulacak ‘nesnenin silueti’ ve ‘dış hatları şekillendiren parçalar’ olmak üzere iki yapısal birimden meydana gelmektedirler. Silueti meydana getiren asıl çerçeve oluşturulduktan sonra bu çerçevenin üzerine oluşturulacak nesnenin dış hatlarını belirleyecek çeşitli parçalar eklenir. Daha sonra ise, oluşturulan bu kabuk üzerine sıva teli geçirilir ve sıva teli de çuval bezi, branda ya da kağıt ile kaplanır. Böylece, istenilen üç boyutlu obje elde edilmiş olur.



Şekil 102- Taşıyıcı Olmayan Üç Boyutlu Organik Formlar (Parker ve Wolf, 1990, s.200, 2004)

Sütunların yapımında ise bir silüet oluşturmaya gerek yoktur. Daire şeklindeki parçalar bir merkez etrafına üst üste yerleştirilir. Bu parçaların aralarına ise dikey destekler

koyulur. Oluşturulan bu kabuğun üzeri ise kağıt tabakalarıyla kaplanarak kuruyana kadar bekletilir ve daha sonra herhangi bir boyayla boyanarak obje son şeklini alır.

İstenilen formu oluşturmak için bir başka yöntem ise ‘vakumlama’ yöntemidir. Bu yöntem plastik malzemelerin ısı ve basınç yoluyla şekillendirilmesiyle gerçekleştirilir. Isıtılan plastik, basınçla kaplandığı kalıbın şeklini alır. Özellikle termoplastikler ile vakumlama yöntemiyle çeşitli formlar oluşturulmaktadır. Sahne tasarımıyla kullanılacak objelerin yapımı ve çoğaltılması için çeşitli kalıplar kullanılmaktadır. Kalıplar ‘esnek kalıplar’ ve ‘bükülemeyen kalıplar’ olmak üzere iki şekilde yapılır. Bükülemeyen kalıplar ahşap ya da alçı gibi malzemelerden yapılırken, esnek kalıplar sentetik malzemelerden (silikon, vb.) yapılmaktadır. Fazla detay ve konkav şekiller içermeyen formlar bükülemeyen kalıplarla oluşturulabilmektedir. Ancak, girintili çıkıntılı yüzeye sahip formlar elde edilmek istendiğinde esnek kalıplar kullanılmalıdır.

Sahne oluşturulurken ilk önce panolar, yükselticiler, rampalar, kapılar, pencereler, vb. küçük temel sahne elemanlarının yapımı gerçekleştirilmektedir. Daha sonra bu elemanlar, duvarlar, büyük platformlar, vb. daha büyük sahne elemanlarıyla birleştirilir. Sahneyi oluşturacak elemanlar birleştirilirken, sahne değişiminin nasıl olacağı, sahnenin taşınabilir olup olmasının gerekliliği, malzemelerin özellikleri gibi faktörler önem taşımaktadır. Son olarak sahneyi oluşturan elemanların hepsi boyanır ve sahne alanına götürülerek monte edilirler. Sahne elemanlarının birleştirilmesi çoğu zaman atölyelerde ya da tasarım stüdyolarında gerçekleştirilmektedir. Sahne elemanları stüdyolarda üretildikten sonra, tiyatroya getirilerek sahne görevlileri tarafından sahne üzerine kurulurlar. Taşınamayacak kadar ağır olan sahne elemanları ise, vida ya da çivi kullanarak veya kaynak yapılarak birleştirilerek sahneye monte edilmektedirler.



Şekil 103- Sahne Kurulumu (Dosya: Sec..., 2007)

Sahne kurulurken, oyuncuların provalarına başlayabilmeleri için, öncelikle kurulması kolay ve çabuk olan sahne elemanları monte edilir.

Tiyatroda tasarlanan sahnenin oyundaki dramatik yapıya ve iletilmek istenilen düşünceye uygun olması, gerekli estetik değerleri taşıması, dengeli bir bütün olarak algılanması ve işlevsel gereklilikleri yerine getirebilmesi gerekmektedir. Buna göre, tasarlanan sahnenin kolay ve çabuk oluşturulabilmesi, mümkün olan en ekonomik yöntemle yapılmış olması, sahne değişiminin sessiz ve çabuk gerçekleştirilebilecek nitelikte olması sahne tasarımında en önemli faktörlerdendir. Ayrıca, sahne dekorunun sağlamlığı ve taşınabilirliği de büyük önem taşımaktadır. Bu sebeple, sahne tasarımında katlanabilen sahne elemanlarının kullanımı depolama ve taşıma açısından avantaj sağlamaktadır.

3.2.1.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Doku ve Malzeme Kullanımına Mimari Mekanın Etkisi

Mimari mekan tasarımında etkili olan doku ve malzeme kullanımı tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında oluşturulacak görsel atmosfer için de büyük önem taşımaktadır. Oluşturulan görsel ve dokunsal dokular mekanın algısını etkilemektedir. Kullanılan malzemelerin, gerek mimari mekanda, gerekse sahne tasarımında gerçekleşecek eylemlere uygunluğuna dikkat edilmelidir. Bir başka deyişle, mekanda kullanılan malzemeler, mekanın işlevsel özelliği göz önünde tutularak ve mekandaki diğer elemanlar irdelenerek seçilmelidir. Aksi halde, kullanılan doku ve malzeme mekanda gerçekleşmesi gereken eylemleri engelleyebilmekte ya da mekansal uyum ve bütünlüğü olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Bu sebeple, mimari mekan tasarımında önemli bir unsur olan doku ve malzeme kullanımı, tiyatrodaki çağdaş sahne oluşumunda da dikkat edilmesi gereken en önemli faktörlerdendir. Günümüzde sahne tasarımında birçok farklı malzemeden yararlanılmaktadır. Sahne tasarımında dokulu yüzey elde edebilmek için kullanılan malzemeler arasında 'strafor' ve 'üretan' gibi malzemeler yer almaktadır. Strafor çeşitli detayların ve dokuların oluşturulmasında kullanılan hafif ve gözenekli bir malzemedir. Strafor kolay kesilebilen bir malzeme olduğu için, objelerin kesitlerinden yararlanılarak, üç boyutlu elemanlar meydana getirilebilmektedir. Strafor elde edilmek istenilen mimari elemanın kesitlerine uygun olarak kesilir ve böylece istenilen form

oluşturulmuş olur. Üretan ise yoğunluğu yüksek ve yontulabilen özellikte olduğu için tercih edilmektedir.

Yeni ve esnek bir malzeme olan ‘Hydrofoam’ ile esnek yüzeylerde kabartma detayları oluşturulabilmektedir. Bu malzemeye ilave edilen su malzemenin istenilen şekli almasını sağlamaktadır.

‘Termoplastik’ malzemeler de sahne tasarımında sıkça kullanılmaktadırlar. Termoplastik malzemeler ısıtıldığında yumuşayarak şekil verilebilir bir duruma gelmektedirler. Böylece, malzeme yumuşak haldeyken istenilen şekil verilerek soğumaya bırakılır. Soğuyan malzeme sertleşerek kullanılır hale gelir. Daha sonra aynı malzeme aynı yöntemle tekrar şekillendirilip kullanılabileceği için, termoplastik malzemeler ekonomik açıdan da sahne tasarımı için uygundur. Ayrıca opak, şeffaf ya da yarı şeffaf olabilmeleri, çeşitli renklerde olup boyanabilir özellikte olmaları, tutuşmayan bir malzeme olmaları ve kendi kendilerine sahne üzerinde durabiliyor olmaları nedeniyle de sahne tasarımında tercih edilmektedirler. ‘Selüloz asetat’, ‘polisitren’ ve ‘polietilen’ en çok kullanılan termoplastik malzemeler arasındadır.

Yansıtıcı yüzeyler sahne tasarımında önem taşımaktadırlar. Günümüzde kullanılan ince polyester yüzeyler ile sahnede gerçek bir ayna etkisi oluşturulabilmektedir. Böylece gerçek aynaların aksine, hafif ve taşınması kolay yansıtıcı yüzeyler elde edilmiş olmaktadır.

Ayrıca, ‘strafor’ ve ‘cam yünü’ gibi malzemeler sahne tasarımında mimari detaylarda, heykel gibi üç boyutlu objelerin ve maskelerin yapımında da kullanılmaktadırlar.

‘Keçe’ ise takı ve kostüm tasarımında kullanılmaktadır. Sahne üzerinde bitki, yaprak gibi nesneler genellikle kağıt ya da kumaştan oluşturulmaktadır ve gerektiğinde tellerle sertleştirilerek şekillendirilir. Sahne tasarımında ‘keten’, ‘branda bezi (tuval bezi)’, ‘muslin’, ‘ince keten bez’ ve ‘çuval bezi’ en çok kullanılan kumaşlardır. Keten sağlam ve dokulu yüzeyi sayesinde özellikle perdelerle (kumaşlarla) oluşturulan sahnelerde tercih edilmektedir. Branda ya da tuval bezi genellikle boyanması gereken yüzeylerde kullanılmaktadır. Boyanacak yüzeyde yarı saydam bir etki istendiğinde muslin, tamamen saydam bir etki istendiğinde ise ince keten kullanılmaktadır. Çuval bezi ise dokulu yüzeyi nedeniyle sahne tasarımında tercih edilen bir kumaş türüdür.

Kullanılan malzemeler aydınlatma ve akustik gibi faktörler göz önünde tutularak seçilmelidir. Mimari mekanda kullanılan malzemeler, söz konusu mekandaki akustiği

ve aydınlatmayı etkilemektedirler. Bu sebeple, gerek tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımlarında, gerekse tiyatro iç mekan tasarımlarında istenilen ses ve aydınlatma gerekliliklerinin sağlanabilmesi için uygun malzemeler kullanılmalıdır. Buna göre, sahne zemini, sahnedeki panoların yüzey özellikleri ve malzemeleri iyi irdelenmelidir. Sahne zemininde kullanılan malzemeler ışığı fazla yansıtıp seyircinin ve oyuncuların gözlerinin kamaşmasına neden olmayacak özellikte olmalıdırlar. Ayrıca olası kazaları önlemek için zemin kaymayan bir malzeme ile kaplanmalıdır. Sahne zeminin ses emici bir malzemeyle kaplanması sahneleme sırasında istenmeyen seslerin oluşmasını engelleyeceğinden önemlidir. Sahne zemini sağlam, dayanıklı ve kaymayan bir yüzey olmalıdır. Ayrıca sahne tasarımı için gerekli olduğunda boyanabilecek bir malzeme kullanılmalıdır.

3.2.1.3- Tiyatrodaki Çağdaş Sahne Tasarımında Sahne Donatımı ve Mobilya Kullanımına Mimari Mekanın Etkisi

Mimari bir mekan sadece duvar, zemin ve tavan düzleminden oluşan bir hacim olarak düşünülmemelidir. Mekanın içinde bulunan mobilyalar ve bu mobilyaların konumları, söz konusu mekanın kimliğini ve kullanımını etkileyen en önemli unsurlardandır. Mimari mekanın içinde konumlandırılan her mobilya, o mekandaki dolaşım şemasını ve o mekanın ‘nasıl’ ve ‘ne için’ kullanılacağını tarifler. Buna göre, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında, oyun için oluşturulan mekanda konumlandırılacak olan mobilyalar, mimari mekanı etkileyen bu faktörler göz önünde bulundurularak düzenlenmelidir. Ayrıca, tiyatrodaki sahne tasarımı sürecinde mobilya seçimi ve mobilyaların konumlandırılması oluşturulmak istenen görsel atmosferin tasarlanmasında önemli rol oynar. Kullanılan mobilya ve donatılar mekanı oluşturan diğer elemanlarla uyum ve bütünlük oluşturmalı ve tasarımın bütününe aykırı düşmemelidirler. Mobilyaların boyutları ve sahnedeki doluluk ve boşluk oranları kompozisyonun bütünlüğünü bozmayacak şekilde tasarlanmalıdır.

Seçilen mobilya, vb. unsurların oyun sırasında oyuncuların hareketlerini kısıtlamaması ve sahnenin oyuncular tarafından kolaylıkla kullanılabilir olması mobilya ve aksesuarların yerleşiminde dikkat edilmesi gereken en önemli faktörlerdendir. Mekanda bulunan her unsur, ‘davranışsal mekanı’ etkilemektedir. Buna göre, sahneye koyulan her mobilya, o sahne üzerindeki eylemleri tarifler ve oyuncuların hareketlerini

şekillendirir. Örneğin, küçük bir sahnenin ortasına yerleştirilen büyük bir koltuk, oyunun üslubuna ve dramatik yapısına uygun olsa bile, mekandaki görsel algıyı etkileyecektir ve sahnenin oyuncular tarafından kullanımını olumsuz yönde etkileyecektir. Bu sebeple, sahnedeki mobilyalar sahne üzerinde oyuncuların kolaylıkla hareket edebileceği şekilde ve dolaşım için yeterli boş alanlar bırakılarak konumlandırılmalıdır. Ayrıca, bırakılan boş alanlar ile sahne üzerindeki mobilyalar arasında görsel denge sağlanmalıdır. Bu durumda, mimari mekanı etkileyen en önemli unsurlardan olan mekandaki doluluk, boşluk oranları ve görsel denge gibi faktörlerin, tiyatrodaki çağdaş sahne oluşumundaki önemi de öne çıkmaktadır. Sahne üzerindeki elemanların özellikleri ve konumları oyun sırasında meydana gelmesi gereken eylemlerin gerektirdiği şekilde belirlenir.

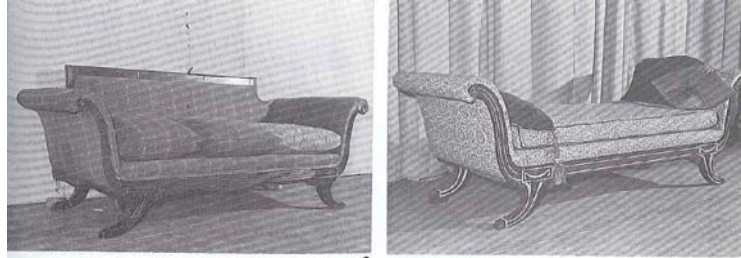
Sahnede kullanılacak olan mobilyaları işlevlerine göre gruplamak tasarım sürecinde kolaylık sağlayacaktır. Sahne üzerine konumlandırılan her mobilya mekandaki dolaşım şemasını etkilemektedir. Buna göre, sahnedeki mobilyaları olay akışı sırasında oyuncuların etrafından dolanmasını gerektirmeyecek şekilde konumlandırmak önemlidir. Oyuncuların sahne üzerindeki dolaşımları mümkün olan en kısa yol ile sağlanmalıdır. Ayrıca giriş çıkışların mümkün olduğunca tanımlı olması da büyük önem taşımaktadır. Buna göre, mobilyaların sahnedeki giriş çıkış alanları dikkate alınarak yerleştirilmesi ve dolaşımı engellememesi şarttır.

Sahnedeki mobilyaların seyircilerin görüş alanları dikkate alınarak konumlandırılması gerekmektedir. Yanlış konumlandırılmış bir mobilya, başka bir mobilyanın, sahnedeki herhangi bir oyuncunun ya da eylemin görünmesini engelleyebilmektedir. Bu sebeple, sahnedeki mobilya düzeni oyuncu ve sahne etkileşimi açısından da önem taşımaktadır. Ayrıca, sahne üzerindeki mobilyaların konumları oyundaki karakterler ve bu karakterlerin ilişkileri hakkında da bilgi verir.

Sahne tasarımında kullanılan her eleman bütüncül görsel kompozisyonun ve işlevsel uygunluğun önemi düşünülerek tasarlanmalıdır. Sahne üzerindeki her donatı ve mobilya, oyuncu tarafından kullanılsa bile, oluşturulmak istenilen görsel atmosferin bir parçasıdır. Özellikle ‘thrust’ ve ‘arena’ sahne biçimlenişlerinde sahne ve seyirci etkileşimi fazla olduğundan, bu tip sahne tasarımlarında kullanılan elemanların detayları büyük önem taşımaktadır. Ayrıca, pano gibi dikey sahne elemanlarının kullanımının

kısıtlı olması, ‘thrust’ ve ‘arena’ sahne biçimlenişlerinde, mobilyaların ve dekoratif unsurların sahne tasarımındaki önemini arttırmaktadır.

Seçilen mobilya ve donatıların oyunun dramatik yapısına, geçtiği döneme ve gerçekleşecek eylemlere olan uygunluğu ve uyumu iyi irdelenmelidir. Temsili ya da gerçek olmayan unsurlar ve mobilyalar kullanılabilir. Günümüzde ise sahne tasarımında gerçek mobilyalar da kullanılmaktadır. Ancak, bu mobilyalar da gerek renk, gerekse ölçek bakımından çeşitli değişiklikler yapılarak genel kompozisyona uyumlu ve sahnelenmeye değer hale getirilmektedirler. Sahne üzerinde kullanılacak mobilyalar oyuna ve oyunun geçtiği döneme göre koltuk kılıfının değişmesi ya da tekrar kumaşla kaplanarak tamir edilmesi gibi çeşitli değişimler ve düzeltmeler yapılarak kullanılmaktadırlar.



Şekil 104- Eski Mobilyanın Değişimi (Parker ve Wolf, 1990, s.309)

Koltuk kılıfının değişmesi mevcut koltuk döşemesi üzerine yeni bir kılıf geçirilmesidir. Ancak, mevcut koltuğun yeteri kadar sağlam olması ve tamamen kumaş kaplı olması gerekmektedir. Bu yöntem genellikle kiralanın ya da ödünç alınan koltuklarda uygulanır.



Şekil 105- Mobilya Tamiri (Parker ve Wolf, 1990, s.310)

Mobilya tamiri ise temel olarak, ‘yayların tamiri’, ‘dokuma (kumaş) malzemesinin tamiri ya da değişimi’ ve ‘yastıklama’ olmak üzere üç eylemden oluşmaktadır. Koltuk döşemesinin değişimi mevcut döşemenin çıkartılıp koltuğun yeni bir döşeme ile kaplanması ile gerçekleştirilir.

Koltuklar kumaşla kaplanırken zımbalama yapılmaktadır. Zımbalar gizlenebileceği gibi isteğe göre açıkta da bırakılabilmektedir. Sünger ile doldurulup uygun kumaşla kaplanan koltuklar kimi durumlarda da çeşitli ekleme ya da çıkartmalar yapılarak farklı tasarımlarda ve stillerde mobilyalara dönüştürülmektedirler. Sahne tasarımında kompozisyondaki genel bütünlük, oyunun geçtiği dönemin gerek mobilya, gerekse kostüm özelliklerinin sahne üzerinde birbirleriyle uyumlu olacak biçimde betimlenmesiyle sağlanabilmektedir. Bu sebeple, farklı dönemlere ait mobilya stilleri ve süsleme çeşitleri incelenmelidir.

Parker ve Wolf (1990, s.301) sahne donatımını, genel olarak taşınabilir objeler (kitap, kalemlik, bardak, vb.), oyuncuların üzerlerinde oturduğu ya da yürüdüğü sabit olmayan sahne elemanları (kayalar, platformlar, vb.), dekoratif elemanlar (perdeler, tablolar, vb.), zemin döşeme malzemeleri (halı, kilim, vb.) ve elektrikle çalışmayan bütün görsel ve işitsel efektler olmak üzere beş grupta toplamışlardır.

Oyuncular tarafından kullanılan hareketli mobilyalar, yine oyuncular tarafından kullanılan ve mekansal oluşuma katkı sağlamayan objeler ve dekoratif elemanlar sahne tasarımında istenilen görsel etkiyi yakalamada etkili olan en önemli unsurlardandır. Buna göre, tasarımcı gerekli çizimler ve araştırmaları yaptıktan sonra gerekli olan sahne donanımını satın almak, kiralamak ya da tasarlamak durumundadır.

Oyun sırasında aktör tarafından kullanılacak unsurların gerçeğe tam olarak uygun ya da gerçek nesneler olması önemlidir. Ancak, söz konusu unsur oyun sırasında oyuncu tarafından kullanılmayacaksa ve sadece görsel etkiyi tamamlayan bir araçsa, bu durumda, objenin taklidi ya da sahtesi kullanılabilmektedir. Çağdaş mobilyaların ya da dekoratif elemanların bulunması, alınması ya da kiralanması mümkündür. Ancak, eski dönemlere ait mobilyalar ve antikalar sahne üzerinde zarar görebileceği için genellikle taklitleri kullanılır ya da yeniden tasarlanarak imal edilirler.

Sahne tasarımında ‘süsleme’ (giydirme) ise dekoratif amaçlı olup, pencereler için yapılmış perdeler, duvar süsleri, vb. gibi elemanları kapsamaktadır. Sahne tasarımında yer alan pencereler için oluşturulan perdeler betimlenen iç mekana kimlik kazandıran ve

görsel algıyı etkileyen dekoratif detaylardır. Bu perdelerin sitilleri ve özellikleri mekan ve o mekanda yaşayan kişiler hakkında bilgi vermektedir. Perdeler ‘şeffaf’, ‘yarı şeffaf’ ve ‘opak’ olmak üzere üç gruba ayrılmaktadır. Şeffaf perdeler şifon, organze veya tül gibi kumaşlardan oluşturulmaktadır. İpek, muslin ya da keten gibi kumaşlar yarı şeffaf özelliktedir. Kadife ise genellikle sahne tasarımında opak perdeler ve koltuk kumaşları için tercih edilmektedir. Pencere perdeleri yatay ve dikey elemanlarla meydana getirilmektedir. Pencere perdeleri ‘valans’ (saçak ya da kısa perde), dikeydeki ‘kalın perdeler’ ve ‘şeffaf ya da ince bir perde’den oluşmaktadır. Perdelerde ‘valans’ olarak adlandırılan yatay kısım perdenin en önemli dekoratif elemanıdır ve çeşitli şekillerde tasarlanır. Valans genellikle kalın bir kumaş ya da ahşap bir elemandır. Dikey elemanlar ise pencerenin iki yanından sarkıtılan ve genellikle simetri oluşturan unsurlardır. Bu dikey perdeler için genellikle kadife gibi kalın kumaşlar kullanılır. Perdeler sitilleriyle oyunun geçtiği dönemle ilgili önemli ipuçları vermektedirler.

Sahne tasarımında zemin döşemesi genellikle ahşap ya da mozaik gibi etkiler oluşturabilmek için boyanmaktadır. Bazı durumlarda ise gerçek bir etki yakalayabilmek için gerçek malzemelerle tasarlanmış, platformlar, basamaklar, vb. elemanlardan da yararlanılmaktadır. Ayrıca, sahne zemini oluşturulurken teknik ihtiyaçlar da göz önünde tutulmalıdır. Örneğin, sahne üzerinde vagonlar hareket edecekse zeminde yivler oluşturulmalıdır. Bazı durumlarda dansçılar veya bale toplulukları yanlarında modüler, taşınabilir zeminler (platformlar) bulundurmakta ve sahne alacakları tiyatro sahnesinin zeminine bu elemanı monte ederek gösteriye uygun bir zemin oluşturmaktadırlar.

Sahne tasarımında duman, ateş, vb. efektler elektrikle kontrol edilmektedir. Yağmur ya da kar gibi efektler ise mekanik yöntemlerle oluşturulmaktadır. Sahne üzerinde herhangi bir nesnenin (bardak, sandalye, vb.) oyun sırasında kırılması gerektiğinde ise genellikle bu nesne önceden istenilen şekilde kırılır ve daha sonra yapıştırılarak sahneye yerleştirilir. Bazı durumlarda ise gerçek objeler yerine taklitleri yapılarak, oyun sırasında bu taklit nesneler kırılır.

3.2.1.4- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Dekor Boyama ve Renk Kullanımına Mimari Mekanın Etkisi

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında oluşturulmak istenilen görsel atmosfer, sahnedeki iki ve üç boyutlu elemanların boyanmasıyla ve rengin uygun şekilde kullanılmasıyla

desteklenmektedir. Renk mimari mekanda algıyı etkileyen en önemli unsurlardan biridir. Bu sebeple, sahne tasarımında kullanılan dekor boyama ve renk tercihleri söz konusu mekansal oluşumu desteklemeli ve geliştirmelidir. Buna göre, sahne tasarımında renk maddelerinin karışımı ve kullanımı büyük önem taşımaktadır. Sahne tasarımında uygulanan renkler ve bu renklerin ışık ile ilişkisi iyi analiz edilmelidir. Sahne dekoru için hazırlanan resimlerde hazır karışım boyalar ve kuru toz boyalar kullanılmaktadır. ‘Renk maddesi’ (pigmenti), ‘tutkal’ ve ‘boya esası’ dekor boyamada kullanılan temel unsurlardır.

“Dekor boyası karışımı, sahne tasarımcılarının ‘size’ olarak adlandırdıkları, tutkal ve boya esasının hazırlanmasıyla başlar. Size karışımının oranı kullanılan tutkalın çeşidine bağlıdır” (Parker ve Wolf, 1990, s.237). İstenilen rengi elde edebilmek içinse, mevcut renk maddeleri karıştırılır. Tutkal ve boya esası karışımı hazırlandıktan sonra çeşitli koruyucular eklenir ve daha sonra bu karışıma istenilen rengin oluşturulduğu renk maddesi (pigmenti) karışımı eklenir. Eğer hazır karışım boya kullanılacaksa, renk maddesi, tutkal ve boya esası uygun oranlarda karışmış durumdadır. Hazır karışım boyalar içerdikleri tutkalın çeşidine göre sınıflandırılmaktadırlar. Tutkal boyanın kumaşa yapışmasını sağlamaktadır.

Tasarımcı sahne dekorunda oluşturulacak resmin rengini, biçimini, gölge ve doku gibi özelliklerini yansıtan bir çizim yapmalıdır. Böylece oluşturulacak görsel atmosfer ve kullanılacak teknik hakkında fikir sahibi olunur. Elde edilen görünüş belli oranda büyütülerek sahne için gerekli olan ölçülere uygun hale getirilir. Bu işlem sırasında mevcut çizim ızgara şeklinde yatay ve dikey olarak bölünür. Bir başka deyişle çizim karelere bölünür. Aynı yöntem elde edilmek istenilen büyüklükteki boyanacak yüzeye de uygulanır. Böylece, mevcut çizimin üzerindeki karelerden yararlanılarak, çizim boyanacak yüzey üzerine büyütülerek geçirilir. Bu sayede, çizim üzerindeki her bir kare büyütülerek resim istenilen büyüklüğe getirilmiş olur.

Dekor boyama sürecinde, boyanacak yüzeyin hazırlık aşaması önem taşımaktadır. Yüzey boyanmadan önce yüzey üzerine ‘sertleştirici tabaka’ (size coat), ‘astar tabaka’ (prime coat) ve ‘baz tabaka’ (base coat) olmak üzere üç çeşit katman uygulanır. İlk aşamada uygulanan ‘sertleştirici tabaka’ boyanacak yüzey olan muslin ya da branda bezinin sert ve gergin durması ve istenilen parlaklığı verebilmesi için uygulanır. Bu aşama sırasında yüzey kolalanır ve istenilen parlaklığa göre verniklenir. Daha sonra

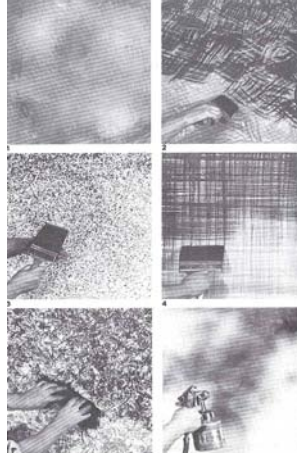
boyaların birbirine karışmasını önlemek için kumaş yüzeyi doldurulur. Eğer saydam bir yüzey elde edilmek isteniyorsa ya da kuru boya kullanılacaksa bu işlem uygulanmaz. Çünkü bu işlem yüzeyi doldurarak opak bir çalışma alanı yaratmak için uygulanmaktadır. Daha sonra elde edilen ışık geçirimsiz yüzey üzerine istenilen resim karakalem olarak çizilir ve kopya kalemi ile gerekli kısımların üzerinden geçilir. Böylece ‘baz tabaka’ için gerekli olan çizim elde edilir. ‘Baz tabaka’ resmin son halini oluşturacak doku, detay, vb. özellikler için bir alt tabaka (kılavuz) oluşturmaktadır. Daha sonra yüzeye doku (ahşap, tuğla, vb.) ya da motif gibi unsurlar eklenerek tasarım istenilen şekilde geliştirilebilir.

Dekor boyamada, belirli bir motif tekrar edileceği zaman, bir şablon tasarım oluşturulmaktadır. ‘Stensil baskı’ (delikli kalıp) yöntemi küçük motiflerin mumlu kağıt üzerine kopya edilmesine dayanmaktadır. Daha sonra motif kesilir ve elde edilen şablonun boyayla erimemesi için üzerine koruyucu uygulanır. Son olarak motif oluşturmak istenilen yüzeye şablon yerleştirilir ve üzerine spreyci boya püskürtülür.

Dekor üzerindeki iki ve üç boyutlu elemanların köşelerini, doku ve formlarını vurgulamak için çeşitli yöntemler kullanılmaktadır. Sahne tasarımında boyanacak yüzey üç boyutlu bir nesne yüzeyi ise, bu nesnenin formu ve dokusu çok iyi analiz edilmelidir. Ayrıca, aydınlatma tasarımının, gerek dekor boyama sürecinde oluşturulacak resme etkisi, gerekse üç boyutlu objeler üzerindeki etkisi de irdelenmelidir. Objenin sahne üzerindeki konumuna ve etrafındaki açıklık ya da aydınlatma elemanı gibi ışık veren unsurların durumuna göre ışığı alışı yönü belirlenir. Böylece gölgeleme için gerekli olan verilere ulaşılır.

Düz bir yüzeye derinlik katmak ya da belirli bir nesneyi vurgulamak için yüzeye çeşitli yöntemlerle doku kazandırılır. ‘Sıçratma yönteminde’, yüzey üzerine tek bir rengin farklı tonları (biri koyu, biri açık) uygulanır. Böylece tek bir rengin farklı tonlarından yararlanılarak resme derinlik kazandırılır. ‘Bez ya da boya rulosu yuvarlama yönteminde’ ise, boyaya batırılmış bir bez ya da rulo yüzey üzerinde yuvarlanır. Böylece, pürüzlü bir yüzey elde edilmiş olur. Boyaya batırılmış bir süngerin istenilen yüzeye (baz tabaka üzerine) hafifçe vurulmasıyla da yüzeyde doku oluşturulabilmektedir. Ayrıca, fırça darbeleri ile çizgilerin yumuşatılmasıyla da dokulu (kırçillı ya da benekli) bir yüzey elde edilmiş olmaktadır. Parlak yüzeyler elde edebilmek için yüzeyler üzerine vernik uygulanacağı zaman yüzeyin çok fazla yansıtıcı

hale gelmemesine dikkat edilmelidir. Yüzeyin ışığı fazla yansıtması seyirci ve aktörler için istenmeyen sonuçlar doğurabilmektedir.



Şekil 106- Dokulu Yüzey Oluşturma (Parker ve Wolf, 1990, s.246)

Tiyatro sahnesi tasarımında kullanılan renk ise kavramsal düşünceyi ve sahne üzerinde oluşturulan görsel bütünlüğe uygun olmalıdır.

Renk kullanımıyla bir mekanı olduğundan küçük ya da olduğundan büyük göstermek mümkündür. Açık tonlar ve soğuk renkler (mavi, yeşi vb.) mekanı daha geniş, nesneleri ise daha uzakta algılamaya neden olurlar. Ancak, koyu tonlar ve sıcak renkler (kırmızı, sarı vb.) mekanda öne çıkarak o mekânın daha küçük algılanmasına ve nesnelerin olduğundan daha yakın gözükmesine sebep olurlar.

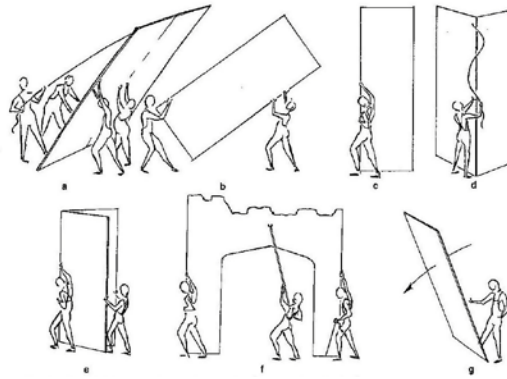
Buna göre, sahne üzerinde renk kullanımıyla, mekân içinde bulunan nesneleri vurgulamak ya da geri planda tutmak mümkündür.

Işık ve aydınlatma ise yüzeylerin renk ve dokusal özelliklerini ortaya çıkartmak için yararlanılan en önemli unsurlardandır. Buna göre, renklerin kullanımı sahne tasarımında görsel etkiyi oluşturan en önemli araçtır. Rengin aydınlatma tasarımından ayrı düşünülmemesi gerekmektedir ve gerek kostüm gerekse sahne tasarımı aydınlatma tasarımıyla birlikte bir bütün olarak ele alınmalıdır. “Dekor, tek başına öteki teknik öğelerden ayrı bir şeymiş gibi düşünülemez. Dekorda kullanılacak renklerle, giysilerin renkleri, dekorun üslubuna uyacak eşyaları, yine dekorun getirdiği çizgiler ve renklerle ışığın verilmiş açıları ve renkleri birlikte ele alınmalıdır” (Nutku, 1980, s.232).

3.2.1.5- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Dekor Değişimine Mimari Mekanın Etkisi

Tiyatroda sahne değişimi genellikle ‘sahne görevlileri tarafından’, ‘makara ve vinç sistemleriyle’, ‘vagonlarla’, ‘asansör sahne ya da döner sahne uygulamalarıyla’ veya ‘projeksiyon kullanımıyla’ gerçekleştirilmektedir. Bu yöntemlerden hangisinin kullanılacağı oyununa, tiyatro binası ve sahne tipine ve bütçeye göre değişmektedir. Oyunun yapısı eylemlerin geçtiği mekanları belirlemektedir ve bu mekanların oluşumunda kullanılacak elemanların özellikleri sahne değişimini etkileyen en önemli faktörlerdendir. Tiyatro binası ve sahnenin çeşidi, büyüklüğü, üst sahnenin ve yan odaların (kulislerin) yeterliliği gibi faktörler ise sahne değişiminde kullanılacak yöntemi belirlemede etkilidir. Ayrıca, sahne seyirci ilişkisi, sahne değişiminde kullanılabilecek ekipmanlar ve sahne görevlilerinin sayısı da göz önünde tutulmalıdır.

Sahne değişimi seyircilerden gizli ya da seyircilerin gözü önünde gerçekleştirilebilmektedir. Sahne değişiminin seyircilerin gözü önünde yapılması (avista), bu değişimin oyunun bir parçası olma özelliğini taşımaktadır. Teatral bir teknik olan ‘avista’ sahne üzerindeki değişim ve hareketi vurgulamak amacıyla belirli oyun çeşitleri için uygulanmaktadır.



Şekil 107- Sahne Panolarının Taşınması (Parker ve Wolf, 1990, s.265)

Bazı durumlarda sahne görevlileri tarafından, herhangi bir makine kullanılmadan değiştirilebilmektedir. “Bu yöntem kullanılırken, sahnenin her elemanı bir ya da daha fazla sahne görevlisi tarafından daha önce sahne dışında depo olarak düzenlenmiş bir alana taşınır ve yeni dekoru oluşturacak elemanlar sahneye getirilir ve kurulur” (Brockett, 2000). Bu durumda sahnenin mümkün olduğunca küçük ve taşınabilir elemanlardan oluşması gerekmektedir.

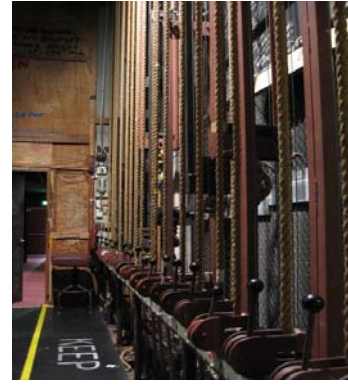


Şekil 108- Üst Sahne ve Halatlar (File:Fly..., 2008)

Sahne elemanlarının makaralar tarafından kaldırılması ve indirilmesi yöntemi çok sık kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntemde, sahne değişimi sahne üzerindeki elemanların bir makara sistemi yardımıyla istenildiğinde kaldırılıp, yeni dekora ait elemanların indirilmesiyle gerçekleştirilmektedir. Sahne dekoru için gerekli olan elemanlar “üst sahnede” depolanır ve sırası geldiğinde sahneye indirilir. Sahnedeki pano, askılık makaraları ile sahne zemininden kaldırılır ve üst sahnede bulunan yeni pano aynı yöntemle sahneye indirilir. Izgaralar üzerinde bulunan bu makara sisteminde kullanılan kum torbaları panoların istenilen yükseklikte tutulmasını kolaylaştırmaktadır.



Şekil 109- Üst Sahne
(File:Fly, 2008)



Şekil 110- Makaralar
(Dolphin..., t.y.)

‘Makara sistemi’ ızgara üzerine belirli aralıklarla konumlandırılmış makaralardan meydana gelmektedir. Her makara bir hat oluşturmaktadır. Her hat önce üst sahnede bulunan ızgaraya doğru çekilir ve yatayda ilerleyerek sahnenin yan duvarında bulunan bir makaraya doğru yönlendirilir. Böylece, sahne elemanları, makaralarla oluşturulmuş üç ya da daha fazla hattın daha sonra birleşerek tek bir hat tarafından yürütülmesiyle kaldırılmakta veya indirilmektedir.

Sahne deęiřimde kullanılan bir başka yöntem ise ‘vagonların’ kullanımıdır. Vagonlar alt yüzeylerinde tekerlekler bulunan platformlardır. Vagonlar ‘sabit tekerlekli’ ve ‘döner tekerlekli’ olmak üzere iki çeřitir. Sabit tekerlekli vagonlar düz bir çizgi üzerinde (tek doğruftuda) hareket edebilmektedirler. Bu durum, sahne zemininde rayların düzenlenmesini gerektirmemesi yönünden avantajlı olsa da, vagonların kısıtlı hareket edebilmesi çeřitli zorluklara neden olabilmektedir. Döner tekerlekli vagonların kullanımında ise raylara gereksinim duyulmaktadır. Sahne zemininde oluşturulan raylar sayesinde, üzerlerinde sahne dekorunun yer aldığı vagonlar hareket ettirilir. Vagonların boyutları, üzerlerinde oluşturulabilecek sahne dekorunu etkilemektedir. Sahne zemininin uygunluğu ve yan odaların (kulislerin) büyüklüğü ise vagonların boyutunu etkilemektedir. Bu sebeple sınırlı büyüklükte dekorlar oluşturulabilmektedir. Sahne üzerinde birden fazla vagon kullanılabilir. Ancak bu yöntem, gerek sahne zemininde oluşturulan rayların kullanımı, gerekse vagonların boyutlarına baęlı olan sahne düzenlemesi nedeniyle sahne tasarımında esneklik sağlamamaktadır.

‘Asansör kullanımı’ (asansör sahne) ise sahnenin tamamının ya da belirli parçalarının asansör sistemiyle kaldırılıp indirilmesine dayanmaktadır. Sahne zemini parçalara ayrılarak, her parça indirilip kaldırılabilir özellikte tasarlanabilmektedir. Sahne deęiřimi gerçekteşeceği zaman ilgili bölüm asansör yardımıyla sahne altına indirilir ve yeni dekor yerleřtirildikten sonra sahne seviyesine çıkarılır. Bu yöntemle sahne üzerinde platformlar, rampalar, vb. gibi unsurlar oluşturulabilmektedir. Ayrıca, bazı tiyatrolarda orkestra çukurunun zemini hareketli tasarlanarak çeřitli kullanımlara olanak sağlamaktadır. Orkestra çukuru gerektiğinde sahne seviyesine yükseltilerek ‘ön sahne’ (apron) olarak kullanılmakta ya da seyirci seviyesine yükseltilerek seyirciler için ekstra oturma alanı oluşturulmaktadır.

19. yüzyılda ortaya çıkmıř olan ‘döner sahne’ ve ‘sürme sahne’ düzenlemeleri de çerçeve sahne biçimleniřinde sahne deęiřimi sırasında büyük avantaj sağlamaktadırlar. ‘Döner sahne’, sahne zeminine yerleřtirilmiř, kendi eksenini etrafında dönebilen büyük, dairesel bir platformdan oluřmaktadır ve döndürülebilen alanın boyutlarına baęlı olarak geliřtirilen ve platformun üzerine yerleřtirilen dekor, bu platformun döndürölmesiyle deęiřir. ‘Sürme sahne’ ise sahne kemerinin boyutlarına uygun olarak tasarlanmıř büyük panoların yük vagonları yardımıyla sahneye sürölmesinden oluřmaktadır.



Şekil 111- Döner Sahne (Sinema..., t.y.)

Ayrıca, sahne tasarımında kullanılan panolar her iki yüzeyleri de boyanarak tasarlanabilmekte ve döndürülerek sahne değişiminde etkili olabilmektedirler. Benzer şekilde sahne tasarımında arka plan olarak kullanılan kumaşların değişimi de sağlanabilmektedir. Bu yöntemde perdeler çift taraflı tasarlanarak, dairesel bir ray sistemi sayesinde döndürülür ve böylece sahne değişimi gerçekleşmiş olur.

Bazı tiyatrolarda sahne değişimi için birden fazla yöntem kullanılmaktadır. Önemli olan en uygun yöntemi bulmak ve sahne değişiminin hızlı ve sorunsuz bir biçimde gerçekleşmesini sağlamaktır.

Sahne değişimi sırasında kullanılacak yöntem belirlenmeden önce, sahnede yapılacak değişimin kapsamı ve türü belirlenmelidir. Oyunun her sahnesi için tamamen farklı bir dekor isteniyorsa ve sahne tamamen değiştirilecekse, böyle bir durumda en önemli ve problem yaratan unsur zaman problemdir. Sahne değişimi sırasında seyircilerin sıkılmasını önleyecek bir aktivite düzenlenmeli ya da sahne değişimi için gerekli süreyi sağlayacak aralar oluşturulmalıdır. Bu durumda kullanılan gereçlerin özellikleri ve sahne görevlilerinin sayısı büyük önem taşımaktadır. Genellikle ‘döner sahne’ ya da ‘asansör sahne’ gibi gelişmiş yöntemler kullanılmaktadır. Ayrıca bu tür uygulamalarda depo alanlarının yeterliliği düşünülmelidir. Gerekli büyüklükte ve sayıda depolama alanları oluşturulmalıdır.

Bazı oyunlarda sahne üzerinde birçok sabit oyun alanı oluşturulur. Birbirlerinden ayrı olarak tasarlanmış her alan, belirli bir mekanı betimler ve sahne değişimi ilgili mekanın diğerlerinden ayrılarak vurgulanması yoluyla gerçekleştirilir. Bu yöntemde aydınlatma büyük önem taşımaktadır. Oyunun geçtiği mekan sahne üzerindeki diğer birimlerden aydınlatma yoluyla ayrıştırılır. 1987 yılında sahneye koyulan ‘A Small Family Business’ oyununda sahne üzerinde aynı aileye ait farklı evler betimlenmiştir ve bu

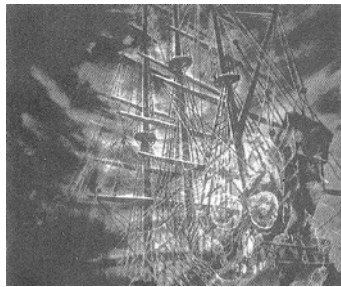
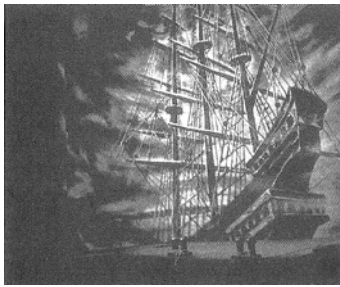
evler, oyun akışına göre, aydınlatma yoluyla geri planda tutulmuş ya da öne çıkarılmıştır.



Şekil 112- A Small Family Business- National Theatre (Brown, 1995, s.530)

Sahne üzerindeki mekanların yerleşimi, duvar ve zemin özellikleri iyi irdelenmelidir. Bu mekanların doku, malzeme, renk ve mobilya gibi sahne elemanlarındaki farklılık, söz konusu alana kimlik kazandırmaktadır ve mekansal tanım oluşturmada etkili olmaktadır. Sahne üzerinde çeşitli mekanlar betimlenirken, platformlar ve çeşitli yükseltiiler kullanılarak mekansal tanım ve ayırım gerçekleştirilmektedir.

Bazı oyunlarda ise, oyunun gerekliliklerine göre sahne elemanlarının bir bölümü sabit tutularak, sahne değişimi sırasında gerekli elemanlar sahneye eklenir ya da sahneden çıkartılır. Böyle durumlarda sabit tutulacak sahne unsurları çok iyi düşünülerek tasarlanmalı ve çeşitli esnek çözümlere olanak sağlamalıdır. Böylece, ufak değişikliklerle farklı mekanlar betimlenebilmektedir.



Şekil 113- The Flying Dutchman's Ship (Reid, 1989, s.38)

Projeksiyon kullanımı ise kullanışlı ve sahne değişiminde etkili bir yöntemdir. Çeşitli fotoğraflar ve resimler sahne üzerinde belirli bir alana yansıtılarak sahnedeki görsel atmosferi değiştirebilmekte ya da katkı sağlayabilmektedirler.

3.2.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımını Etkileyen İşlevsel Faktörler ve Mimari Mekanın Sahne Tasarımına İşlevsel Yönden Etkisi

Mimari bir mekan, içinde yaşayan insanların eylemlerini sorunsuz bir şekilde gerçekleştirebilmelerine olanak sağlamalıdır.

“Bina kabuğu güneş ışığı alabilmeli, içinde yaşayan insanları iklim koşullarından koruyabilmeli, çevredeki gürültünün içeri girmemesi sağlanmalı, iç mekan uygun biçimde aydınlatılmalı, yeterli pencere büyüklükleri sağlanmalı, fakat ısı kaybı önlenmeli, merdivenler aydınlatılmalı, kazalara neden olacak gölgeler ve boşluklardan kaçınılmalı ve binanın gerekli temiz ve pis su tesisatı düzenlenmelidir” (Gür, 1996, s.124).

Ayrıca mekanda akustik faktörler de göz önünde tutulmalı ve gürültü oluşumunu engelleyecek gerekli mekansal düzenlemeler yapılmalıdır.

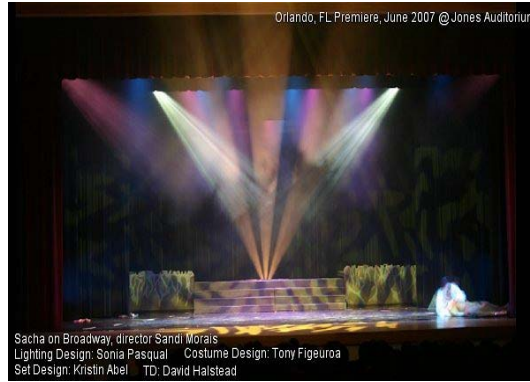
Mimari mekanı etkileyen aydınlatma ve akustik faktörler tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı sürecinde de etkili olmaktadır.

Bu bölüm, ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Aydınlatma ve Mimari Mekan İlişkisi’ ve ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Akustik ve Mimari Mekan İlişkisi’ olmak üzere iki alt başlık altında incelenecektir.

3.2.2.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Aydınlatma ve Mimari Mekan İlişkisi

Işık ve aydınlatma mimari mekanın ve sahne tasarımının gerek biçimsel, gerek işlevsel olarak anlamlandırma sürecinde etkili olmaktadır. Mekan içinde hareket edebilmek, çeşitli eylemleri rahatlıkla gerçekleştirebilmek için o mekanın uygun şekilde aydınlatılmış olması gerekmektedir. Bir mekanın kullanılabilir olması, mekanda bulunan nesnelerin ve o mekanın sınırlarının algılanabilmesi ile ilişkilidir.

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımı sürecinde ise aydınlatma tasarımı günden güne önemini arttırarak geçmişten günümüze kadar gelişmiş ve sahne tasarımını etkileyen en önemli unsurlardan biri haline gelmiştir. Tiyatro sahnesi tasarımında oluşturulmak istenilen görsel atmosferin meydana getirilmesinde, aydınlatma tasarımı sahne tasarımının başından itibaren çok iyi irdelenmesi gereken bir süreçtir. Buna göre, aydınlatma tasarımı sahnedeki görsel bütünlüğü desteklemeli, geliştirmeli ve sahne için görünürlük sağlamalıdır. Aydınlatma tasarımı tiyatro sahnesinde bulunan nesnelerin formlarını açığa çıkarmalı ve görsel kompozisyonla uyum içinde olmalıdır.



Şekil 114- Sahne Tasarımında Aydınlatma (Pasqual, t.y.)

Sahne tasarımcısı oyun için gerekli olan mekanı oluştururken aydınlatma tasarımına yön verecek bazı öneriler sunmaktadır. Bu öneriler oluşturulacak aydınlatma tasarımı için ışığın yönü ve rengi gibi özellikleri hakkında eskiz çalışmalarını içerir. Aydınlatma tasarımı sürecinde bu çalışmalar tasarıma yön verir ve tasarımdaki bütünlüğün sağlanmasına katkıda bulunurlar. Tiyatro sahnesi tasarımının tek bir tasarımcı tarafından gerçekleştirilmesi tasarımda uyum ve bütünlüğün sağlanması açısından faydalı olacaktır. Ancak, günümüzde tiyatrodaki çağdaş sahne düzenlemelerinde sahne tasarımı, aydınlatma tasarımı ve kostüm tasarımı farklı tasarımcılar tarafından gerçekleştirilmekte ve bu durum takım çalışmasının önemini arttırmaktadır.

Aydınlatma tasarımı diğer tasarım alanlarından farklı düşünülmemelidir. Bu sebeple, aydınlatma tasarımından sorumlu kişi, sahne elemanlarını ve özelliklerini, kullanılan kostümleri ve kumaş özelliklerini iyi bilmelidir. Tasarımcı ayrıca, sahne tasarımındaki kavramsal çıkış noktası, senaryo, bütçe ve tiyatro binasının ve sahenin özellikleri gibi faktörleri de dikkate almalıdır.

Aydınlatmadan sorumlu olan tasarımcı aydınlatmanın temeli olan ışık ve ışığın özellikleri hakkında yeterli bilgiye sahip olmalıdır. Işık mekanda bulunan cisimleri görebilmek ve eylemleri sürdürebilmek için gerekli olan en önemli unsurlardan biridir.

“Mimarlık, ışığın altında bir araya getirilmiş kütlelerin ustaca, doğru ve mükemmel bir oyunudur. Gözlerimiz biçimleri ışığın altında görmek için yaratılmıştır; ışık ve gölge bu biçimleri ortaya çıkarır” (Le Corbusier).

‘Işın şiddeti’, ‘rengi’ ve ‘dağılımı’ olmak üzere ışığı ve ışığın etkisini değiştiren üç etken vardır.

Işığın şiddeti parlaklığıyla ilişkilidir. ‘Işık azaltıcı cihazların’ kullanımı sayesinde ışığın şiddeti ayarlanabilmektedir ve bu durum farklı düzenlemelere de olanak sağlamaktadır.

Aydınlatma tasarımında kullanılan ışıkların şiddetleri, kullanılan aydınlatma elemanlarının ve ışık azaltıcı cihazların sayısına, aydınlatma elemanlarının aydınlatılacak alana uzaklığına ve renk filtresi kullanılıp kullanılmamasına göre belirlenmektedir.



Şekil 115- Renkli Işık Kesişimleri

Her obje üzerine düşürülen ışığın bazı dalga boylarını emerken bazılarını yansıtır. Buna göre bir objenin rengini algılamada en önemli etken, o objenin hangi dalga boylarını yansıtip hangi dalga boylarını soğurduğudur. Aydınlatma tasarımında nesnelerin istenilen rengi yansıtabilmeleri için ‘renk filtreleri’ kullanılmaktadır. Her renk filtresi, ışığın sadece belirli dalga boylarının geçişine izin vermekte ve böylece renk üzerinde kontrol sağlanabilmektedir. Ayrıca renkli ışık kullanımı ile bir formun kendi rengi üzerinde değişiklik yapılabilir. Herhangi bir objenin üzerine düşürülen renkli ışık, o objenin kendi rengi yerine istenilen renkte algılanmasını sağlayabilmektedir.

Işıktaki ana renkler kırmızı, mavi ve yeşildir ve bu renklerin karışımından beyaz ışık elde edilir. Bu renkler birbirleriyle karıştırılarak farklı renklerde ışıklar oluşturulabilmektedir. Buna göre, renkli ışıklar ve renkli ışıkların karışımları iyi irdelenmelidir.

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında ışığın şiddeti, rengi ve dağılımı istenilen etkiye göre değiştirilmekte ve genel kompozisyon göz önünde bulundurularak, bütüncül bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Işık azaltıcı cihazlar kullanılarak ve ışığın dağılımı kontrol altına alınarak sahnede çeşitli görsel etkiler oluşturulmaktadır.

Bu bölüm, ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Kullanılan Aydınlatma Yöntemlerine Mimari Mekanın Etkisi’, ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Aydınlatmanın Önemi ve İşlevi’, ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Biçimlenişlerine Göre Sahne Aydınlatması’ ve

‘Dans Gösterilerinde Sahne Aydınlatması’ olmak üzere dört alt başlık altında toplanmıştır.

3.2.2.1.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Kullanılan Aydınlatma Yöntemlerine Mimari Mekanın Etkisi

Mekanda meydana gelen her eylem ve mekanın özellikleri kendine özgü bir aydınlatmayı gerektirir. Mimari bir mekan ‘doğal aydınlatma’ ve ‘yapay aydınlatma’ olmak üzere iki tip aydınlatma ile aydınlatılır. Söz konusu aydınlatma yöntemleri tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı sürecinde de etkili olmaktadır. Özellikle yapay aydınlatma sahne tasarımında çok iyi irdelenmesi gereken bir unsurdur.

3.2.2.1.1.1- Doğal Aydınlatma

“Işık homojen dağılmak zorundadır. Uygun yönlendirilmeli, gölge yapmamalı, titreşimli olmamalıdır. Bu koşulları en iyi sağlayan ışık güneş ışığıdır” (Gür, 1996, s.127). Bu sebeple mekanların gün ışığı alması sağlanmalıdır.

3.2.2.1.1.2- Yapay Aydınlatma

“Doğal ışığın yapılaşma veya başka nedenlerle yeterli olmadığı durumlarda veya işlevsel nedenlerle ışık gereksiniminin fazla olduğu durumlarda, yapıda yer alan eylemlerin devamı için ‘yapay aydınlatma’ gerekli olmaktadır” (Soygeniş, 2006, s.80). Mekandaki işlevsel gereksinimler ve bu gereksinimlere özgü ışık seviyelerinin belirlenmesi, yapay aydınlatmanın doğru şekilde tasarlanabilmesi açısından önemlidir. Bu nedenle, tasarımın ilk aşamalarından itibaren aydınlatma elemanları, bütüncül bir yaklaşımla, gün ışığının geliş açıları ve mekanda gerçekleşecek eylemlerin özellikleri de göz önünde bulundurularak uygun konumlara yerleştirilmelidir.

Yapay aydınlatmada ‘genel aydınlatma’, ‘özel aydınlatma’ ve ‘vurgulu aydınlatma’ olmak üzere üç yöntem kullanılmaktadır. Bu yöntemlerden tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı sürecinde de yararlanılmaktadır. Sahne tasarımındaki aydınlatma kararları, sahnede oluşturulmak istenilen görsel etki, mekansal oluşum ve oyunun dramatik yapısı, vb. gibi birçok faktör göz önünde bulundurularak gerçekleştirilmektedir.

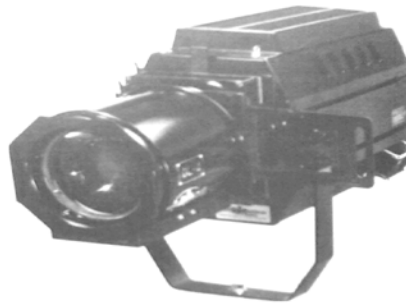
3.2.2.1.1.2.1- Genel Aydınlatma

Bir mekanı dağınık bir biçimde aydınlatmak istenildiğinde kullanılır. Gölgele, mekanın sınırlarını ve biçimlerin köşelerini yumuşatarak ışığın homojen ve parlak olarak dağılmasını sağlar. Mekanda güvenli hareket etmek ve çeşitli eylemleri gerçekleştirebilmek için kullanılır.

Genel aydınlatma çerçeve sahneli tiyatrolarda, sahnenin arka kısmını aydınlatmak ve sahne dekorunun ya da kostümlerin renklerinin değiştirilmesi için kullanılmaktadır. Ayrıca, genel aydınlatma sahne üzerinde ışık şiddetlerinin farkını dengelemeye de yardımcı olmaktadır. Sahnenin ön kısmındaki aydınlatma sahnenin arka kısmındaki aydınlatmaya göre daha yoğundur. Genel aydınlatma sahnenin arka kısmındaki ışıklandırma ile sahnenin ön kısmındaki ışıklandırma arasında yumuşak bir geçiş oluşturmaktadır. Sahne tasarımında genel aydınlatmada temel olarak ‘striplights’ ve ‘projektörler’ olmak üzere iki çeşit aydınlatma elemanı kullanılmaktadır.

Striplights: Bu aydınlatma elemanları dar dikdörtgen kanallar içine yerleştirilmiş lambalardan oluşmaktadırlar ve sahnede genel aydınlatma için kullanılmaktadırlar. Ayrıca, sahne üzerinde oluşturulacak renkleri düzenlemeye de yardımcı olurlar. Bu aydınlatma elemanları yumuşak ışık huzmeleri oluşturdıkları için ışık kesişmelerinde yumuşak geçişlere olanak sağlarlar.

Striplights, ‘ramp ışıkları (footlights)’, ‘kenar ışıkları (borderlights)’ ve ‘çok yönlü ışıklar (miscellaneous striplights)’ olmak üzere üç çeşittir. Ramp ışıkları oyuncuların yüzlerinde oluşan istenmeyen gölgeleri engellemekte ve sahnedeki ışıkların birbirleriyle uyumlu bir şekilde karışmasına yardımcı olmaktadır. Ramp ışıkları (footlights) sahne önünde bulunan ışıklardır. Zeminde konumlanmış olan bu aydınlatma elemanları yukarıya ve geriye doğru ışık vermektedirler. Kenar ışıkları (borderlights) ise sahnenin üzerine asılarak aşağıya doğru ışık veren aydınlatma elemanlarıdır. Bu elemanlar genellikle sahnenin önünden sahnenin arkasına doğru sıralanmaktadırlar.



Şekil 116- Projektör (Sweet, V2, 1989, s.132)

Projektörler (floodlights): Sahnenin üzerine asılabilecekleri gibi, bazı durumlarda zemine ya da dikey dayanaklara da monte edilebilmektedirler. Tek bir lambadan meydana gelmektedirler. Böylece, sahnede gösterilen filmler sayesinde dalga, yağmur, yangın, vb. çeşitli görsel etkiler oluşturulabilmektedir.

3.2.2.1.1.2.2- Özel Aydınlatma: “Özel aydınlatma, özel bir görev için gerekli olan ışığı sağlamak üzere, aydınlatma gereçlerinin görev alanının üzerine asılmasıdır” (Ching, 2004, s.128). Belirli bir alanı aydınlatmak için kullanılır. Mekanda ayırım yaratarak farklı işlevlerin yerine getirilebilmesine olanak tanır.

Parlaklık oranını azaltmak ve göz kamaşmasını önlemek için özel aydınlatmanın yer aldığı alanda genel aydınlatma da kullanılmalıdır. Parlaklık ve yansıma aydınlatma tasarımında büyük önem taşımaktadır. Parlaklık göz kamaşmasına neden olmakta ve bu durum mekanı kullananlar üzerinde olumsuz bir etki yaratmaktadır. Parlamaya, güneş ışığının direk içeri girmesi, aydınlatma elemanlarının açıkta olması ya da yanlış yerleştirilmesi veya mekandaki kontrastın çok fazla olması gibi etkenler sebep olmaktadır. Ayrıca, aydınlatma tasarımı sırasında mekanda yer alan ayna, gümüş gibi yansıtıcı yüzeyler göz ardı edilmemelidir. Bu yüzeyler ışığı yansıtarak parlamaya neden olmaktadır. Bu sebeple, kullanılan özel aydınlatma elemanının parlaklığının ve yöneliminin ayarlanabilir olması, mekansal aydınlatmada esneklik sağlaması açısından, tercih edilmektedir.

“Uygun bir ortam yaratmada en önemli faktör ışığın iyi dengelenmesidir. Yalnızca tek bir yönden gelen ışık özellikle parlak ise istenmeyen göz kamaşmasına neden olabilir. Başka bir yönden gelen aynı miktarda ışıkla dengelenerek, daha yumuşak bir görünüm sağlanabilir” (Kalınkara, 2006).

Sahne üzerindeki herhangi bir alanı ya da aktörü vurgulamak ve ilgiyi belli bir noktaya çekmek için özel aydınlatma elemanları kullanılmaktadır. Özel aydınlatmalar genel aydınlatma için kullanılmamaktadırlar. Bu tür aydınlatmalarda genellikle spot ışıklar kullanılmakta ve bu ışıkların şiddeti, rengi ve dağılımı ayarlanarak istenilen etki sağlanmaktadır.

Spot ışıklar: Reflektörlerine, merceklerine ve güçlerine göre sınıflandırılan ve sahnede belirli alanların aydınlatılmasında kullanılan aydınlatma elemanlarıdır. Bu aydınlatma

elemanları keskin ışık huzmeleri oluşturdukları için keskin hatlı dairesel ışık kümeleri oluştururlar. Işık kesişmelerinde yumuşak geçişler oluşturmak zordur. Keskin, parlak ve iyi tanımlanmış bir ışık dairesi oluşturmaları nedeniyle bu ışıklar, genellikle gerçekçi bir anlatımın çok önemli olmadığı müzikal komedi ya da revü gibi gösterilerde kullanılmaktadırlar.

3.2.2.1.1.2.3- Vurgulu Aydınlatma

“Vurgulu aydınlatma, mekan içinde ışığa ve gölgeye ait odak noktaları veya ritmik modeller yaratan özel bir aydınlatma çeşididir” (Ching, 2004, s.129). Mekan içinde yer alan heykel, tablo ya da önemli ayrıntıları vurgulamak için kullanılmaktadır.

Çeşitli yöntemlerle ve ‘projeksiyon’ kullanımıyla sahnede istenilen görsel etkinin oluşmasına yönelik aydınlatma düzenlemeleri yapılmaktadır. Özellikle projeksiyon günümüzde özel efektler, sahne değişimi gibi birçok amaç için kullanılmaktadır.

Tiyatro sahnesi tasarımında görsel etki oluşturmada ise temel olarak ‘motivasyonel aydınlatma’ ve ‘motivasyonel olmayan aydınlatma’ olmak üzere iki çeşit aydınlatma yöntemi kullanılmaktadır. Gerçekçi bir görüntü elde edebilmek için sahne üzerinde ‘motivasyonel aydınlatma’ kullanılmalıdır.



Şekil 117- Motivasyonel Aydınlatma ve Renk Kullanımı- The Madwoman of Chaillot (Parker ve Wolf, 1990, plate 8-17)

‘Motivasyonel aydınlatma’ belirli bir ışık kaynağından çıkan ışığı desteklemek için kullanılmaktadır. Işık kaynağının görünür olması gerçekçi bir etki oluşturmak için önemlidir. Bu ışık kaynağı avize, lamba ya da pencereden sızan gün ışığı olabilir. Ayrıca, gece ve gündüz ya da mevsimsel etkileri sağlamak amacıyla da kullanılmaktadır



Şekil 118- Motivasyonel Aydınlatma
(You Can't Take With You)
(Parker ve Wolf, 1990, s.367)



Şekil 119- Motivasyonel Olmayan Aydınlatma
(A Midsummer Night's Dream)
(Erickson, t.y.)

‘Motivasyonel olmayan aydınlatmada’ ise gerçekçi bir etki oluşturmaktan çok, ışığı farklı açılarla ve renklerle kullanarak görsel bir etki oluşturulmaya çalışılmaktadır. Tasarımcı kompozisyonun gerekliliklerine göre aydınlatma türünü belirlemekte ya da bazı durumlarda her iki aydınlatma türünü de kullanmaktadır. Ayrıca, ‘motivasyonel aydınlatmada’ kullanılan ışık kaynağının gerçekçi ve etkili bir görünüm sağlayabilmesi için genellikle ışık kaynağının (lambanın, vb.) etrafına dört adet ‘fresnel’ ışık kaynağı, ışık huzmelerinin birbirleriyle kesişecekleri şekilde, konumlandırılırlar. Böylece, ışık kaynağı (avize, vb.) aydınlatma elemanlarıyla desteklenmiş olmaktadır. Sahne arkasındaki aydınlatma elemanları ise sahne dışına açılan kapıların arkasına konumlandırılarak oyun alanından karanlık bir mekana çıkılmamasını sağlarlar.

3.2.2.1.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Aydınlatmanın Önemi ve İşlevi

Aydınlatma tasarımıyla mimari mekanda alt mekanlar tanımlanabilmekte ya da belirli alanlar vurgulanabilmektedir. Böylece, mekan içinde farklı işlevsel gereksinimlere göre düzenlenmiş alt mekanlar oluşturulabilmektedir. Buna göre, aydınlatma tasarımı, mimari mekanda ‘düzenleyici’ bir araç olarak da kullanılabilir. Aydınlatma düzenlemeleriyle iç mekanda yönelim oluşturulabilmekte ya da dolaşım şeması desteklenebilmektedir. Ayrıca, aydınlatma tasarımı iç mekanın kullanımını ve algısını etkileyen en önemli faktörlerdendir. Bu sebeple, aydınlatma tasarımı gerek mimari mekanda, gerekse sahne düzenlemelerinde işlevsel gereklilikler dahilinde planlanması gereken önemli bir konudur.

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında aydınlatma, oyun için oluşturulacak mekanın işlevsel gereksinimleri, dramatik yapı, görsel kompozisyon, vb. birçok faktör göz önünde bulundurularak gerçekleştirilmektedir.

Brockett (2000, s.417- 419), tiyatro sahnesinde aydınlatma tasarımının işlevini ve önemini altı maddeyle açıklamıştır:

1- Aydınlatma tasarımında ilk ve en önemli unsur oyuncuların görünebilirliğinin sağlanmasıdır. Oyuncular oyunun dramatik yapısı ve sahnenin arka planı dikkate alınarak aydınlatılmalıdırlar. Işığın açısı ve yönü aydınlatma tasarımında büyük önem taşımaktadır. Özellikle oyuncuların yüzlerinin doğal bir görünüm sağlayacak şekilde aydınlatılması ışığın dağılımı ile doğrudan ilişkilidir. Aydınlatma elemanları ve açıları oyuncuların yüzlerinin doğal ışık altında nasıl görüneceği dikkate alınarak tasarlanmalıdır. Gözümüz yüz hatlarını yukarıda bulunan bir ışık kaynağından aydınlatılarak görmeye alışıktır. Bu sebeple, yüzün aşağıdan aydınlatılması doğal ve gerçekçi bir görünüm sağlamayacaktır. Ancak, dramatik yapıya ve istenilen etkiye göre tercih edilebilmektedir. Bir oyuncunun ya da bir objenin aydınlatılmasında ışığın hangi taraftan geldiği (yönü) önem taşımaktadır. Işık ön taraftan, arka taraftan ya da yan taraftan gelebilmekte ve elde edilen etki değişmektedir.

Ön taraftan Aydınlatma: Işığın oyuncunun omuzlarının üzerinden 45 derecelik bir açıyla gelmesine dayanmaktadır. “Oyuncuların bu yöntemle aydınlatılması ilk olarak 1930 yılında Stanley McCandless tarafından geliştirilmiştir” (Parker ve Wolf, 1990, s.404). “Spot ışıklar kullanılarak, ışık ışınları yukarıdan, sağdan ve soldan 45 derecelik açıyla oyuncunun üzerine yönlendirilebilmektedir” (Parker ve Wolf, 1990, s.398).

Oyuncuların aydınlatılmasında doğal aydınlatmanın yarattığı sonuca benzer bir görüntü elde edebilmek için 45 derecelik açılar kullanmak idealdir. Açı fazlaştırılarak ışık kaynağı yukarıya doğru hareket ettirildiğinde daha keskin gölgeler elde edilmektedir. Açı azaltılarak ışık kaynağı aşağıya doğru hareket ettirildiğinde ise gölgeler kaybolur ve formun algılanması güçleşir. “Işığın şiddetindeki ve rengindeki küçük değişiklikler oyuncunun yüzünün görünürlüğünü geliştirmekle birlikte kompozisyona ilgi çekicilik de katmaktadır” (Parker ve Wolf, 1990, s.398).

Arka Taraftan Aydınlatma: Arka taraftaki aydınlatma elemanları oyuncular ile arka planı birbirinden ayırmakta ve sahne tasarımında, arka plandaki renklerin ve dokuların oyuncunun algılanışını etkilemeden değiştirilebilmesini sağlamaktadır. Arka taraftan

aydınlatma yönteminde oyuncuların başları ve omuzları vurgulanır. Işığın şiddetinin fazla olduğu durumlarda ise oyuncular yalnızca kenar hatları tanımlanmış birer ‘silüet’ olarak algılanmaktadırlar. Bazı durumlarda ise, bu tip aydınlatma oyunculara heykelimsi bir görünüm kazandırmaktadır. Bu etkiyi önleyebilmek için arka taraftaki ışık kaynaklarının ön taraftaki aydınlatma elemanlarıyla dengelenmesi gerekmektedir. Ayrıca, sahne arkasında bulunan bu ışık kaynaklarının ön sıralarda oturan seyircilerin gözlerini kamaştırmayacak şekilde düzenlenmesi büyük önem taşımaktadır.

Yan Taraftan Aydınlatma: Yan odalarda (kulislerde) bulunan ışık kaynakları ön taraftaki aydınlatma elemanlarıyla birleşerek oyuncuların aydınlatılmasında etkili rol oynarlar. Yan taraftaki aydınlatma elemanlarının aprona paralel olacak şekilde yönlendirilmesi iyi sonuç vermektedir. Ayrıca, ışık kaynağının rengi, açısı ve şiddeti değiştirilerek oyunun dramatik yapısına uygun görsel etkiler oluşturulmaktadır.

Elipsoidal: Arka ve yan taraftan aydınlatma için uygun aydınlatma elemanlarıdır.

Fresnel: Ön taraftan, arka taraftan ve aşağıdan aydınlatma için ideal aydınlatma elemanlarıdır. Keskin hatlı ışık huzmeleri oluşturmadıkları için ışık kesişmelerinde yumuşak geçişler sağlarlar.

Par: Arka ve yan taraftan aydınlatma için uygun aydınlatma elemanlarıdır.

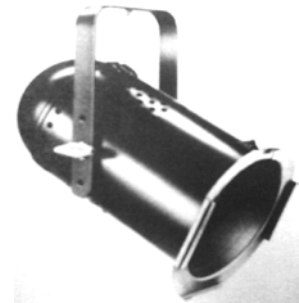


Şekil 120- Elipsoidal /



Fresnel/

(Sweet, V2, 1989, s.31, 17, 16)



Par

2- Aydınlatma tasarımı sahnedeki üç boyutlu oluşumu vurgulamakta ve kontrol etmektedir. Sahne üzerindeki unsurlardan hangilerinin görülmesinin istendiği ve nasıl gösterileceği belirlenmelidir. Sahne üzerindeki her eleman aynı öneme sahip olmadığından, gösterilmek istenilen unsurların gösterilmesi, gerekiyorsa vurgulanması ve diğer unsurların geri planda kalması gerekliliği aydınlatma kararlarını belirlemektedir. Sahnedeki üç boyutlu bir obje bazı durumlarda sadece bir silüet olarak gösterilebilmekte ya da kütsel etkisi ve dokusu vurgulanarak sahnede odak noktası haline getirilebilmektedir. “‘Ne görülmesi gerekiyorsa onu görmek’, üç boyutlu bir

formun sadece silüetinin, söz konusu formun kütleli sağlamlığının ya da dokusu ve süslemesiyle tüm yüzeylerinin detaylarının açığa çıkarılması anlamına gelebilmektedir” (Parker ve Wolf, 1990, s. 373).

Sahnelenecek olan oyundaki formların boyutlarının, dokularının, renklerinin, vb. özelliklerinin açığa çıkarılması için gerekli olan aydınlatmanın düzenlenmesi gerekmektedir.

Sweet’e (V2, 1989, s.144- 146) göre, aydınlatma tasarımında görünebilirliği sağlamak için ‘plastik yapı’, ‘görünürlük eşiği’ ve ‘şekil-zemin ilişkisi’ olmak üzere üç unsur dikkate alınmalıdır.

Plastik Yapı: Plastik yapı üç boyutlu bir formun tanımlanabilmesinde temel etkidir. Formdaki üç boyutluluğun algılanabilmesi için gölgelerin ve aydınlık alanların birbiri ile dengeli bir şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Aydınlatma tasarımı formu açığa çıkaran gerekli aydınlığı ve formun ayırt edilebilmesini kolaylaştıran yeterli gölgelerin oluşumunu sağlamalıdır. Ayrıca ışığın geliş açısı da üç boyutlu bir nesnenin açığa çıkarılmasında önemli bir etkidir. Ancak, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında aydınlatma sadece sahne üzerindeki elemanların ve oyuncuların görünebilirliğini sağlayan bir unsur olarak düşünülmemelidir.

Görünürlük Eşiği: Aydınlık bir mekandan, karanlık bir mekana ya da karanlık bir mekandan aydınlık bir mekana geçildiğinde göz yeni ışık seviyesine adapte olmakta zorlanır. Aynı durum sahne aydınlatması için de geçerlidir. Sahne üzerindeki ışığın şiddeti birden bire değiştirildiğinde sahnedeki nesnelerin görünebilirliği göz yeni ışık şiddetine adapte olana kadar güçleşir. Bu sebeple, görünürlük eşiği bir nesnenin görülebilmesi için gereken ışığın miktarının belirlenmesinde önemli bir etkidir ve aydınlatma tasarımında dikkate alınması gereken bir unsurdur.

Şekil-Zemin İlişkisi: Sahne üzerindeki bir nesnenin (şekil) arka plandan (zemin) ayırt edilebilir olması görünebilirliğinin sağlanmasında şarttır.

3- Aydınlatma tasarımı sahnedeki görsel kompozisyonu desteklemeli ve istenilen görsel atmosferin oluşumuna katkı sağlamalıdır. Aydınlatma tasarımının kompozisyonun geneliyle uyumlu bir bütünlük içinde olması gerekmektedir. Kompozisyonun gereğine göre bazı durumlarda iki boyutlu bir obje, uygun aydınlatma yöntemiyle, üç boyutlu gösterilebilmektedir ya da sahnede gölgeler oluşturularak görsel kompozisyon desteklenebilmektedir. Işık dağılımının kontrolü, ışığın yönünün ve etki ettiği

elemanların dokusal özelliklerinin istenildiği gibi değiştirilmesine olanak sağlamaktadır. Böylece kompozisyonda gölgeler ve vurgu noktaları oluşturulmaktadır. Ayrıca büyük şamdanlar, avizeler, vb. çeşitli aydınlatma elemanlarıyla sahne üzerinde oluşturulmak istenilen görsel kompozisyon zenginleştirilmektedir. ‘Hareket’ ise, tiyatro sahnesinde aydınlatma tasarımını güçlendirmek için kullanılmaktadır. Oyun akışı içinde ışığın yönündeki ya da rengindeki değişim görsel kompozisyonu etkileyen ve değiştiren çok önemli bir unsurdur

4- Aydınlatma tasarımı oyunun stilini yansıtmak için bir araçtır. Aydınlatma tasarımı oyunun temasını desteklemeli ve açığa çıkartmalıdır. Işığın şiddeti, dağılımı ve rengi sahne üzerinde oluşturulacak dramatik yapının ya da soyutlamanın algısını etkilemektedir. Eğer sahne üzerinde ‘gerçekçi’ bir etki yaratmak isteniyorsa ‘motivasyonel aydınlatma’ tercih edilmeli ve aydınlatma tasarımı, oyunun günün hangi saatlerinde ve hangi yıllarda geçtiği, hava koşulları ya da mevsim gibi unsurlar düşünülerek gerçekleştirilmelidir. Ayrıca, gölgelerin, ışık dağılımlarının ve ışığın renginin gerçekçi bir görünüm sağlayacak şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Ancak, gerçekçi bir atmosfer yaratmak istenmiyorsa, ışık kaynakları görünebilecek şekilde konumlandırılarak, sahnenin sadece oyun için oluşturulmuş bir alan olduğu da vurgulanabilmektedir. ‘Dışavurumcu’ bir yaklaşım söz konusu olduğunda ise, duyguların açığa çıkmasını betimlemek amacıyla, ışığın kullanımıyla sahnede keskin gölgeler ya da bozulmuş formlar oluşturulabilmektedir. Örneğin, Bertolt Brecht’in oyunları için tasarlanan sahnelerde genellikle teatral unsurlar yok edilerek, projeksiyon yöntemiyle sahne için bir aka plan oluşturulmaktadır ve aydınlatma tasarımları epik tiyatronun özelliklerine ve oyunun temasına uygun olarak geliştirilmektedir.

5- Aydınlatma tasarımı dramatik yapıyı desteklemek için de kullanılmaktadır. Aydınlatma tasarımı sahne üzerinde neşeli, kasvetli ya da romantik bir ortam yaratmaya yardımcı olur.

6- Aydınlatma tasarımı sahnedeki diğer unsurlarla bütünlük oluşturarak oyundaki kavramsal düşünceyi desteklemektedir.

3.2.2.1.3- Tiyatroda Çağdaş Sahne Biçimlenişlerine Göre Sahne Aydınlatması

Mimari bir mekanın aydınlatılmasında, söz konusu mekanın özellikleri ve işlevsel gereklilikleri dikkate alınmalıdır. Buna göre sahne biçimlenişlerindeki farklılık, farklı mekansal düzenlemeler ve farklı aydınlatma çözümleri gerektirmektedir.

Bu bölümde tiyatrodaki sahne aydınlatmaları farklı sahne biçimlenişlerine göre örneklerle incelenecektir.

3.2.2.1.3.1- Çerçeve Sahneli Tiyatrolarda Sahne Aydınlatması

Çerçeve sahneli bir tiyatrodaki aydınlatma tasarımı, seyircileri oyunu tek bir yönden izleyecekleri düşünülerek gerçekleştirilmektedir. Çerçeve sahne biçimlenişinde, sahnede gerçekçi bir görünüm oluşturabilmek ‘motivasyonel aydınlatmanın’ etkili ve doğru bir biçimde oluşturulmasına bağlıdır. Çerçeve sahneli tiyatrolarda oyun için gerekli olan mekansal düzenlemede duvarlar ve bu duvarların nasıl aydınlatıldığı önem taşımaktadır. Bu sebeple, aydınlatma elemanları yerleştirilirken duvarların ve sahne üzerindeki mobilyaların konumu ve oyun içindeki önemleri iyi irdelenmelidir.

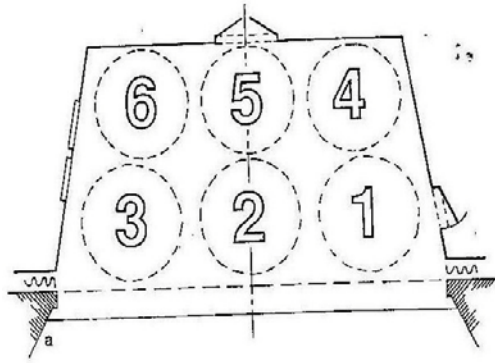
Çerçeve sahne biçimlenişinde aydınlatma elemanlarının 45 derecelik açılarla yerleştirilmesi genel bir kabul olmakla birlikte, sahne kemerinden ya da sahnenin özelliklerinden kaynaklanan kısıtlamalardan dolayı bu elemanlar uygun şekilde sahnenin merkezine dönük bir biçimde yönlendirilerek konumlandırılırlar.

Ayrıca, sahnenin yan tarafında bulunan aydınlatma elemanları çeşitli yüksekliklerde asılarak sahne aydınlatmasına katkı sağlamaktadırlar. Balkon korkuluklarına asılan aydınlatma elemanları sahnedeki renklerin tonlarını ve dokuların özelliklerini açığa çıkartmak ya da değiştirmek için kullanılmaktadırlar. “Sahne kemerinin seyircilerin olduğu taraftaki aydınlatma konumları ‘front-of-house’ olarak tanımlanmakta (FOH) ve tasarımcıya aydınlatma için sahnenin ön taraftan farklı açılar sunmaktadır” (Parker ve Wolf, 1990, s.398). Sahnenin ön tarafındaki aydınlatma elemanları sahnenin yan ve arka tarafındaki aydınlatma elemanlarının yerlerinin ve ışık şiddetlerinin belirlenmesinde etkili olmaktadır.

Arka plandaki perdelerin aydınlatılması ise, özellikle gün içindeki farklı zamanların betimlenmesi söz konusu olduğunda, dikkat edilmesi gereken bir unsurdur. İnce keten bezin (scrim) ‘opak’ ya da ‘saydam’ olarak kullanılabilen bir malzeme olması sahne tasarımında esnek çözümlere olanak sağlamaktadır. Bu bez, ‘cycloromanın’ (gök

perdesi) önüne konulduğunda sisli ve bulanık bir atmosferin oluşturulmasına katkıda bulunmaktadır. Işık geniş açıyla ve yukarıdan verildiğinde bez ‘opak’ bir görünüm almaktadır. Üzerine düşürülen ışığın şiddetinin artırılması ve arkasındaki objenin aydınlatılması ise bezin saydam bir görünüm almasını sağlamaktadır.

Sahne üzerindeki oyun alanının etkili şekilde aydınlatılmasını sağlayabilmek için bu alan, bölümlere (alanlara) ayrılmış ve her bölüm sahnenin sol ön kısmından başlanarak numaralandırılmıştır. Aynı şekilde her bölümün aydınlatılmasını sağlayan ışık kaynakları da numaralandırılır.



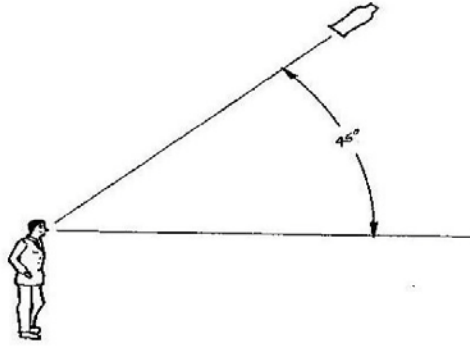
Şekil 121- Çerçeve Sahne Biçimlenişinde Aydınlatma Alanları (Parker ve Wolf, 1990, s.406)

“Sahnenin oyun alanı uygun bölümlere ayrılarak ve sonra her bölüm aynı sayıdaki spot ışıklarla aydınlatılarak, oyun alanı dengeli bir aydınlatmayla kaplanmış olmaktadır” (Parker ve Wolf, 1990, s.404). Sahnenin bölümlere ayrılması her bölümü aydınlatan ışık ya da ışıkların renginin, dağılımının ve şiddetinin kontrolünü kolaylaştırmakta ve böylece aydınlatma tasarımı daha etkili bir şekilde gerçekleştirilmektedir. “Sahne üzerinde yerleşecek olan alanların sayısı ve konumları aydınlatma tasarımından sorumlu kişi tarafından belirlenir ve şüphesiz, sahnenin şekline ve boyutlarına göre değişir” (Parker ve Wolf, 1990, s.405). Sahne alanının küçük olması aydınlatma kontrolünü kolaylaştırmaktadır. Sahne alanlarının aydınlatılmasında ‘tek yönlü aydınlatma’, ‘çift yönlü aydınlatma’ ve ‘üç yönlü aydınlatma’ olmak üzere farklı yöntemler uygulanabilmektedir.

Bu aydınlatma yöntemleri Sweet (V2, 1989, s.151- 167) tarafından verilen örnekler ışığında incelenecektir.

Tek Yönlü Aydınlatma: Tek yönlü aydınlatma sisteminde sahnede oluşturulmuş her alan sahnenin önünde bulunan, 45 derecelik düşey açıyla yerleştirilmiş, tek bir ışık

kaynağı tarafından aydınlatılmaktadır. Her aydınlatma elemanı birbirleriyle kesişen ışık huzmeleri oluşturmaktadır.



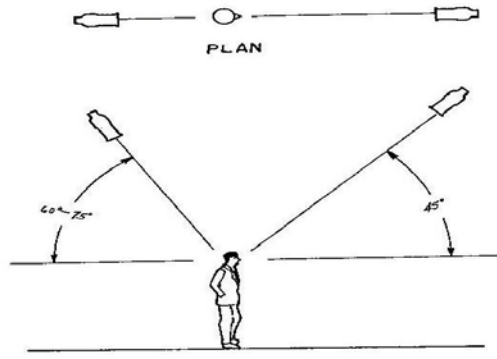
Şekil 122- Tek Yönlü Aydınlatma (Sweet, V2, 1989, s.152)

Işığın bir nesne ya da kişi üzerine ön taraftan 45 derecelik düşey açıyla düşürülmesi doğal ve gerçekçi bir görünüm elde edilmesine olanak sağlamaktadır. Işık ön taraftan 30 derecelik düşey açıyla düşürüldüğünde kişinin ya da nesnenin arkasında gölge oluşmaktadır. Ayrıca ışık yine ön taraftan 45 dereceden fazla bir açıyla yansıtıldığında keskin gölgeler oluşturmakta, 60 dereceden fazla bir açıyla yansıtıldığında ise doğal olmayan bir görüntü oluşturmakta ve kişi ya da nesnenin tanımı güçleşmektedir. Tiyatro sahnesinde tek yönlü aydınlatma yöntemi kullanılacaksa bu unsurlara dikkat edilmelidir.

Bölümlerin (alanların) her iki tarafındaki aydınlatma elemanı sayısı çoğaltılarak sahne üzerinde ışığın rengi, şiddeti ve yönelimi farklı ihtiyaçlara cevap verecek şekilde ayarlanabilir duruma getirilmiştir. Böylece, ışığın renkleri karıştırılabilmekte ve istenilen görsel etki oluşturulabilmektedir. Bu durum, sahne aydınlatmasında ışığın şiddeti, yoğunluğu, rengi, açısı ve yönü gibi özelliklerinin düzenlenmesinde daha fazla esneklik sağlamaktadır. Bu sayede, sahne üzerinde odak noktaları oluşturulabilir ya da belirli bir bölge vurgulanabilir.

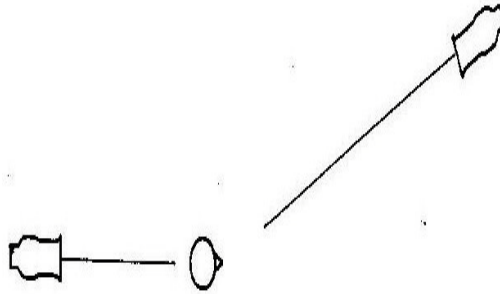
Çift Yönlü Aydınlatma: Çift yönlü aydınlatma sisteminde sahnede oluşturulmuş her alan sahne önünde bulunan, 45 derecelik düşey açıyla yerleştirilmiş bir ışık kaynağı ve sahnenin arkasında bulunan, düşeyde 60 ile 70 derece arasında değişen bir açıyla yerleştirilmiş, ikinci bir ışık kaynağı tarafından aydınlatılmaktadır. Böylece, sahnedeki her alan ve oyuncu ön taraftan ve arka taraftan olmak üzere iki farklı ışık kaynağı tarafından aydınlatılarak sahne aydınlatması gerçekleştirilir. Ön tarafta konumlanmış

ışık kaynağı sahne alanı üzerindeki oyuncuların ve objelerin üç boyutlu yapısını (plastik özelliklerini) açığa çıkarırken, arka tarafta konumlanmış ışık kaynağı oyuncuların gövdelerini ve objelerin kenarlarını tanımlayarak onları görünür kılar. Bu sistem ışık kaynaklarının yönü, şiddeti ve rengi değiştirilerek oyunun ve sahnenin gerekliliklerine göre geliştirilebilmektedir.



Şekil 123- Çift Yönlü Aydınlatma (Sweet, V2, 1989, s.153)

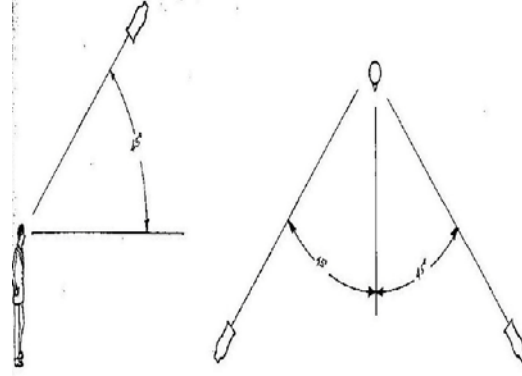
Ön tarafta bulunan ışık kaynağını söz konusu alanın direk önüne yerleştirmek yerine biraz kenara kaydırmak, oyuncuların yüzlerinde keskin gölgeler oluşmasına neden olmaktadır.



Şekil 124- Çift Yönlü Aydınlatma (Sweet, V2, 1989, s.154)

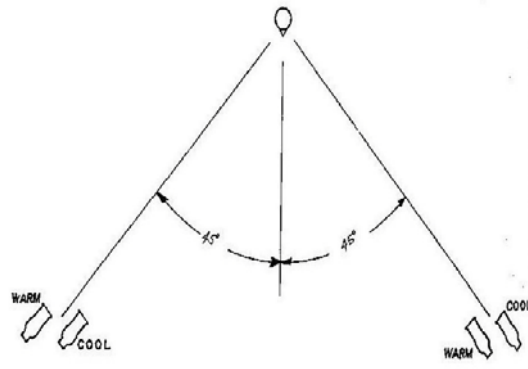
Çift yönlü aydınlatma yönteminin farklı bir uygulaması Prof Stanley McCandless tarafından geliştirilmiştir. 'McCandless Sistemi' olarak bilinen bu aydınlatma yöntemi oyuncuların lamba, güneş, vb. belirli bir ışık kaynağı tarafından aydınlatılıyormuş gibi gösterilmelerine dayanmaktadır. Gerçekçi bir etki oluşturmak adına sahnedeki her alan, biri ışık kaynağını temsil eden, sıcak ve parlak ışık yayan bir aydınlatma elemanı, diğeri ise bunu dengeleyen, gölge oluşumunu sağlayan ve soğuk ışık yayan ikinci bir aydınlatma elemanı olmak üzere iki farklı açıdan (tarafтан) aydınlatılır. Böylece, sahne

üzerinde oluşturulmuş her alan ışık kaynağını temsil eden bir aydınlatma elemanı ve bunu dengeleyen ikinci bir aydınlatma elemanı tarafından aydınlatılmış olmakta ve sahne üzerinde ‘motivasyonel aydınlatma’ sağlanmaktadır. Bu aydınlatma sisteminde, ışık kaynakları sahnenin ön tarafına, aydınlatılacak alanın merkezi ile sağdan ve soldan 45 derecelik açılar oluşturacak şekilde yerleştirilmektedirler.



Şekil 125- Çift Yönlü Aydınlatma- McCandless Yöntemi (Sweet, V2, 1989, s.157)

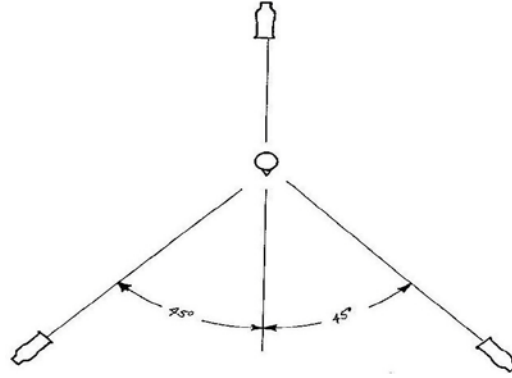
‘Double McCandless yönteminde’ ise, aydınlatılacak alanın her iki yanına, 45 derecelik açıyla konumlandırılmış, biri sıcak ve diğeri soğuk renkte olmak üzere, ikişer adet ışık kaynağı yerleştirilmektedir. Böylece, her alan dört aydınlatma elemanı tarafından aydınlatılmış olmaktadır. Bu yöntem ışık kaynaklarının şiddetlerinin ve renklerinin değiştirilebilmesi sayesinde esnek çözümlere olanak sağlamaktadır.



Şekil 126- Çift Yönlü Aydınlatma- Double McCandless Yöntemi (Sweet, V2, 1989, s.160)

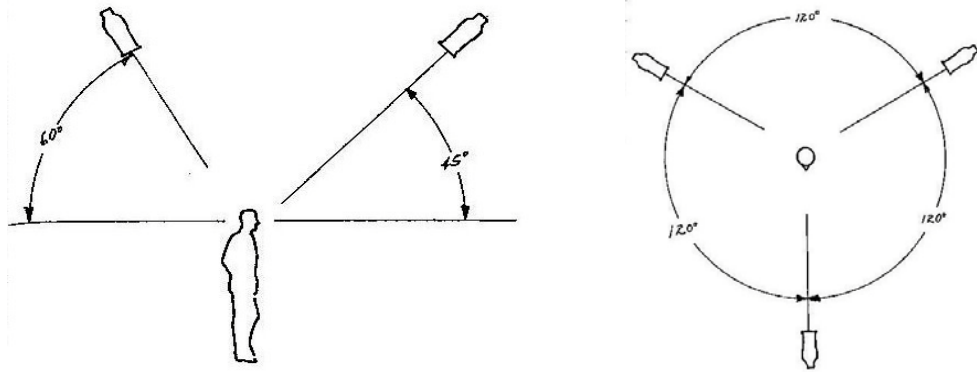
Üç Yönlü Aydınlatma: McCandless tarafından geliştirilen aydınlatma yöntemi her oyun alanına eklenecek olan bir ‘arka ışık’ ile daha etkili sonuçlar verebilmektedir. Arka ışık oyuncularını daha tanımlı bir hale getirerek arka plandan ayırmaya ve sahnedeki gerçekçi atmosferi desteklemeye yardımcı olmaktadır. İki ışık kaynağı aydınlatılacak alanın merkezi ile sağdan ve soldan, 45 derecelik açılar oluşturacak şekilde ve

aydınlatılacak alandan 45 derece yukarı yerleştirilmektedirler. Bu iki ışık kaynağının biri soğuk diğeri ise sıcak renktedir. Üçüncü bir ışık kaynağı ise arka ışık olarak kullanılmaktadır ve aydınlatılacak alanın arkasına, düşeyde 60 ile 70 derece arasında değişen bir açıyla yerleştirilmektedir. Işık kaynaklarının konumları, renkleri ve açıları istenilen görsel etkiye göre değişmektedir.



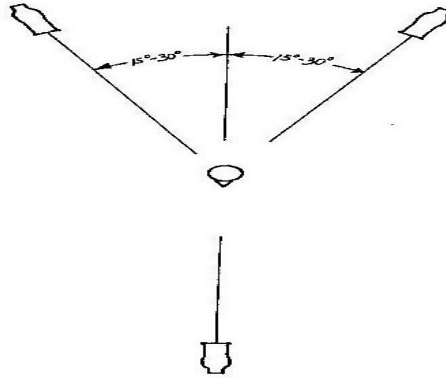
Şekil 127- Üç Yönlü Aydınlatma (Sweet, V2, 1989, s.162)

Örneğin, oyun alanının direk ön tarafına düşeyde 45 derecelik açı ile yerleştirilen bir ışık kaynağının her iki yanına, bu ışık kaynağı ile 120 derecelik açı oluşturacak şekilde ve düşeyde 60 ile 70 derece arasında değişen bir açıyla iki aydınlatma elemanı yerleştirildiğinde gerçekçi ve etkili bir aydınlatma sağlanmış olmaktadır.



Şekil 128- Üç Yönlü Aydınlatma (Sweet, V2, 1989, s.163)

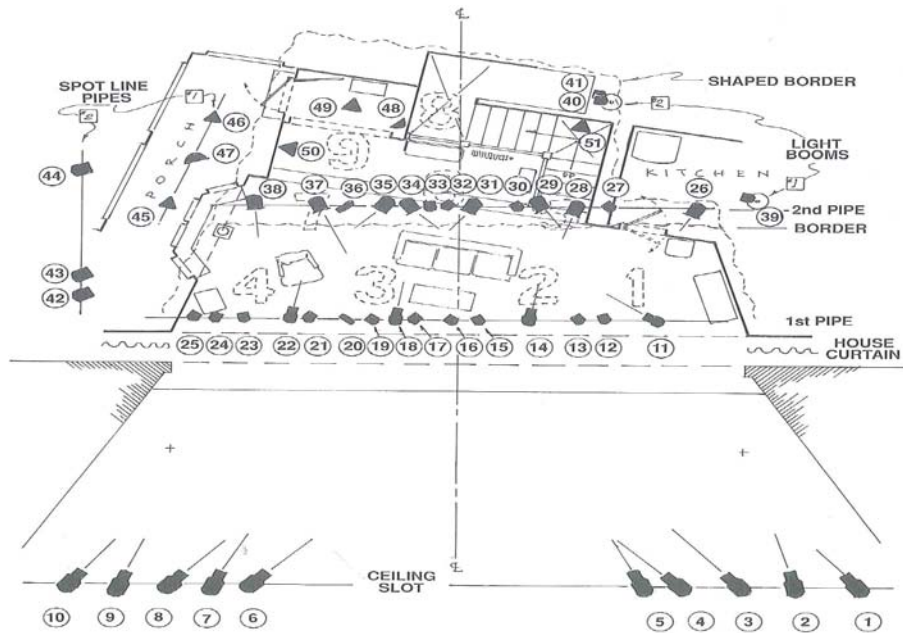
Aydınlatılacak alanın arka tarafına, alanın merkezi ile sağdan ve soldan 15 ile 30 derece arasında değişen bir açı oluşturacak şekilde konumlandırılan iki ışık kaynağı, alanın direk önüne yerleştirilen bir aydınlatma elemanı ile desteklendiğinde ise oyuncuların baş, gövde ve omuzları ön plana çıkmaktadır ve sahnedeki üç boyutlu etki desteklenmektedir.



Şekil 129- Üç Yönlü Aydınlatma (Sweet, V2, 1989, s.164)

Üç yönlü aydınlatmada bir başka yöntemde ise, sahnedeki her oyun alanının direk ön ve arka taraflarına iki ışık kaynağı yerleştirilir. Üçüncü ışık kaynağı ise her alanın direk üzerine konumlandırılır. Ön taraftaki ışık kaynağı görünebilirliği sağlarken, arka taraftaki ışık kaynağı üç boyutlu formları açığa çıkartmaktadır. Yukarıdaki ışık kaynağı ise gölgeler oluşturarak oyundaki dramatik yapıya katkıda bulunur. Yukarıda bulunan ışık kaynağının açısı değiştirilerek farklı etkiler oluşturmak mümkündür.

Parker ve Wolf (1990, s.563- 569) tarafından verilen örnek incelendiğinde, sahnenin ön kısmında bulunan dört alanın her birinin, arka tarafta bulunan iki ‘fresnel’ ışık kaynağı tarafından aydınlatıldığı görülmektedir. Işıkların birbirlerine uyum içinde karışması etkili bir aydınlatma sağlayabilmek için şarttır. Sahnede oluşturulacak atmosfere göre ışıkların rengi ve şiddeti değiştirilmektedir.



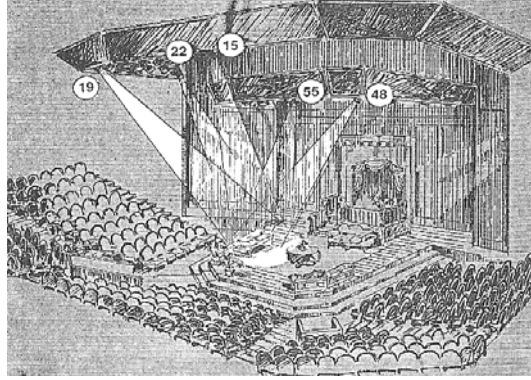
Şekil 130- Çerçeve Sahne için Geliştirilen Aydınlatma Düzenlemesi (Parker ve Wolf, 1990, s.567)

Sahnenin önünde, yukarı kısımda aydınlatma elemanlarının asılabileceği iki adet boru bulunmaktadır. Sahnenin arka kısmında bulunan 5, 6, 7 ve 9 numaralı oyun alanlarını aydınlatmada ‘fresnel’ ışık kaynakları kullanılmaktadır. Bu sayede, gölgelerin oluşumu engellenerek, ışık huzmelerinin birbirleriyle kesişimi sağlanmaktadır. Sahne üzerinde bulunan merdivenin aydınlatılması, gerek sahnede oluşturulmak istenilen görsel etki gerekse, oyuncuların herhangi bir zorluk yaşamadan güvenli bir şekilde bu merdiveni kullanabilmeleri açısından önem taşımaktadır. Merdivenlerin aydınlatılmasında sıcak renklerin kullanımı tercih edilmektedir. Örnekteki 27 ve 32 numaralı aydınlatma elemanları merdivenin arkasındaki duvarda oluşabilecek keskin gölgeleri önlemek amacıyla kullanılmıştır. 50 ve 51 numaralı aydınlatma elemanları duvarlardaki apliklerdir. 49 numaralı aydınlatma elemanı ise antrenin aydınlatılmasına katkıda bulunan bir tavan aydınlatmasıdır. 45 ve 46 numaralı aydınlatma elemanları ise verandada bulunmaktadır. Ayrıca, mutfaktan başlayarak yaklaşık dört metre yükseklikteki bir boruya aydınlatma elemanlarının asılması, oyuncuların sahneye karanlık bir boşluk yerine, aydınlık bir alandan çıkmasını sağlayarak, sahnedeki mekansal gerçekçiliği desteklemeye yönelik bir çabadır. 47 numaralı aydınlatma elemanı ise dış mekandaki ışığın öğleden sonra iç mekana girişinin etkisini sağlayabilmek için kullanılmaktadır. 42, 43 ve 44 numaralı aydınlatma elemanları ise sahnede ‘gece etkisi’ oluşturulmak istenildiğinde kullanılmaktadır. Aydınlatma elemanlarının renkleri birbirini dengeleyecek şekilde düzenlenmelidir. Bu örnekte soğuk bir renk olan R60 ve bu rengi dengeleyen, sıcak bir renk olan R02 kullanılmıştır.

3.2.2.1.3.2- Thrust Sahneli Tiyatrolarda Sahne Aydınlatması

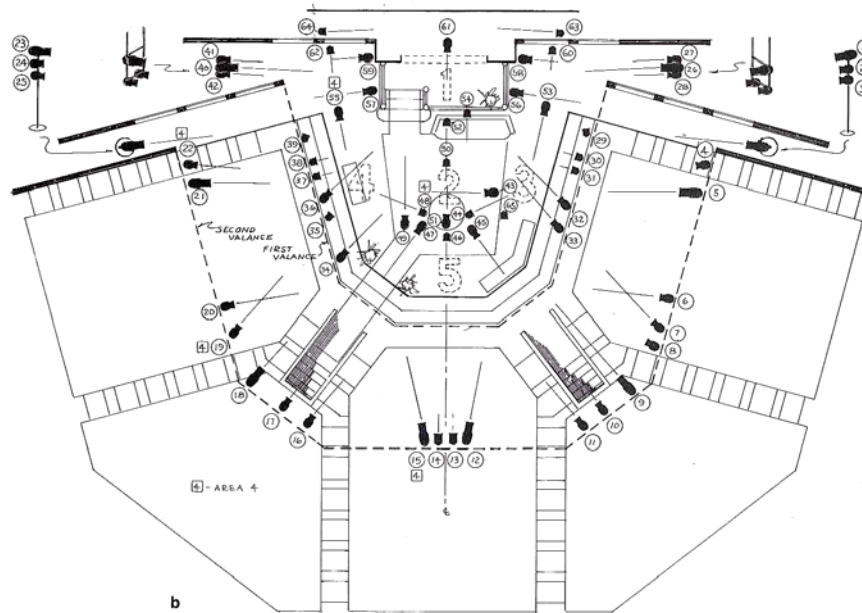
Thrust sahne biçimlenişinde seyirciler oyunu üç farklı yönden izledikleri için sahne tasarımında sahne elemanlarının, donatı ve mobilyaların kullanımı kısıtlı olmaktadır. Bu durum, görsel atmosferin oluşturulmasında illüzyonun, kostüm ve aydınlatma tasarımının önemini arttırmaktadır. Sahne üzerinde sahne alanını kaplayarak seyirci alanına doğru yayılan bir ‘ızgara sistemi’ mevcuttur. Aydınlatma elemanları bu ızgara sistemine monte edilirler. Bu tür sahnelerin aydınlatılmasında sahne üzerindeki oyuncuların bütün seyirciler tarafından kolaylıkla görülebilir olması gerekmektedir. Ayrıca, uygulanan aydınlatma tasarımının seyircilerin gözlerini kamaştırmamasına dikkat edilmelidir. Aydınlatma elemanları gerektiği şekilde gizlenmelidir. Kısa perdeler

(valance) ışık kaynaklarının gizlenmesinde sıkça kullanılan unsurlardır. Işık kaynağı olarak ise genellikle ‘ellipsoidal spot ışıklar’ ya da ‘fresnel’ kullanılmaktadır. Thrust sahnede her oyuncunun aynı anda üç farklı yönden görülebilmesi için oyuncuların üst ve arka taraflardan aydınlatılmaları önem taşımaktadır. Sahne diğer sahnelerde de olduğu gibi alanlara ayrılmaktadır.



Şekil 131- Thrust Sahne Aydınlatması (Parker ve Wolf, 1990, s.576)

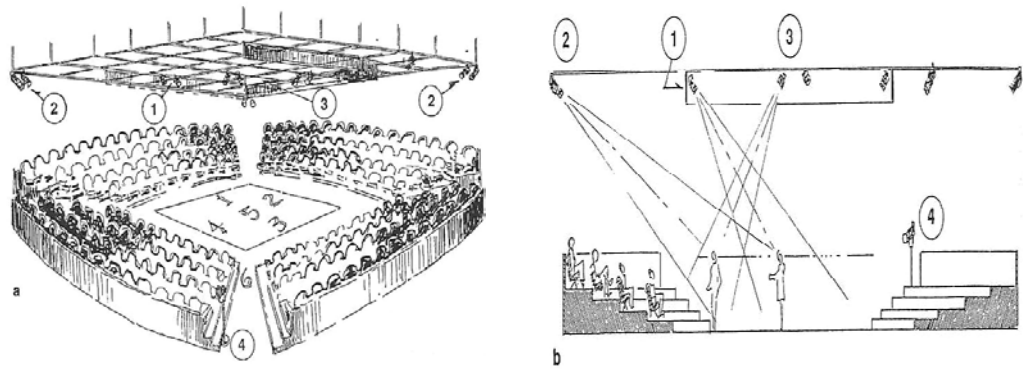
Parker ve Wolf (1990, s.575- 580) tarafından verilen örnek incelendiğinde, sahnenin en arka kısmındaki alanın 1 numaralı oyun alanını olarak tanımlandığı görülmektedir. Sahnenin ortasında bulunan halının olduğu alan 2 numara ve bu alanın etrafındaki alanlardan sol yan 3 numara, sağ yan 4 numara ve sahne önündeki kısım ise 5 numara olarak tanımlanmıştır. Aydınlatma elemanları da yine diğer sahne biçimlenişlerinde olduğu gibi numaralandırılmıştır.



Şekil 132- Thrust Sahne İçin Geliştirilen Aydınlatma Düzenlemesi (Parker ve Wolf, 1990, s.576)

1 ve 23 numaralı aydınlatma elemanları sahnenin iki yanında bulunan ışık direklerine monte edilmiş ‘elipsodial’ ışık kaynaklarıdır ve sahnenin iki yanındaki rampaları aydınlatırlar. 27 ve 41 numaralı ışık kaynakları sahne arkasındaki girişin aydınlatılması için kullanılmaktadırlar. 61 numaralı ışık kaynağı ise sahneye arka taraftan ışık vermektedir. 15, 19, 22 ve 48 numaralı ışık kaynakları 4 numaralı oyun alanının aydınlatılmasında kullanılmaktadırlar. 55 numaralı aydınlatma elemanı ise 4 numaralı oyun alanına arka taraftan ışık sağlamaktadır. Sahnenin iç kısmında, her iki tarafta konumlandırılmış olan iki ‘fresnel’ ve rampaların olduğu kısımda konumlandırılmış olan iki ‘elipsodial’ ışık kaynağı sahnedeki ışığın renklerinin düzenlenmesine katkıda bulunmaktadır. Soğuk renkte ışık sağlamak için genellikle No 119 (koyu mavi) ve sıcak renkte ışık oluşturmak için ise No 134 (kehribar rengi) tercih edilmektedir. Bu ışıkların uygun şekilde karıştırılması istenilen gerçekçi atmosferin yaratılmasına katkıda bulunmaktadır. Işık huzmeleri üzerinde kontrol sağlanabilmesi bakımından ‘elipsodial’ ve ‘fresnel’ ışık kaynakları tercih edilmektedir. Sahnedeki aydınlatma elemanlarının çoğaltılması aydınlatma tasarımında daha esnek çözümlere olanak sağlamaktadır. Özellikle sahne değişimin fazla olduğu ya da sahnedeki her alanın farklı ihtiyaçlara cevap verecek şekilde aydınlatılması gerektiği durumlarda ışık kaynaklarının sayısının yeterliliği iyi irdelenmelidir. Böylece, ışık kaynaklarının şiddetleri, renkleri ve açıları değiştirilerek çeşitli görsel etkiler oluşturulabilmektedir.

3.2.2.1.3.3- Arena Sahneli Tiyatrolarda Sahne Aydınlatması



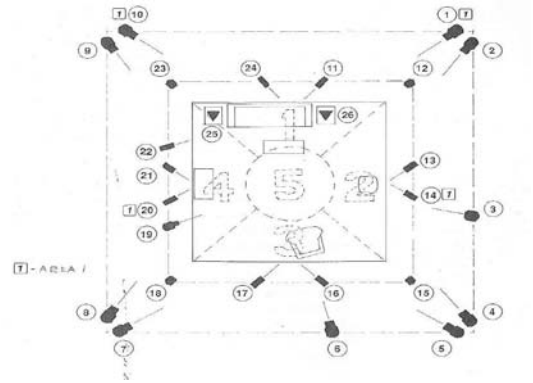
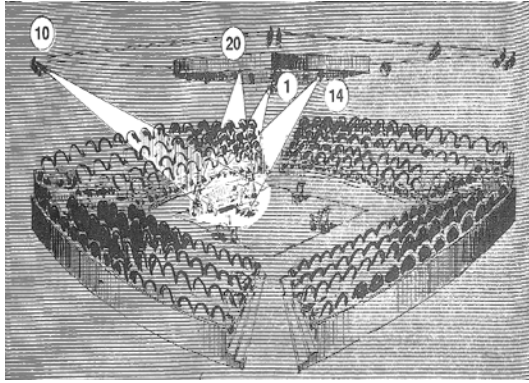
Şekil 133- Arena Sahne Aydınlatması (Parker ve Wolf, 1990, s.570)

Antik Roma tiyatrosundan günümüze kadar gelen bir biçimleniş olan arena sahne biçimlenişinde, seyircilerin sahnenin dört bir tarafında bulunması nedeniyle, sahnenin

tüm yönlerden aydınlatılması gerekmektedir. Aydınlatma tasarımı sahneyi farklı açılardan gören dört seyirci gurubunun olduğu düşünülerek gerçekleştirilmelidir. Çerçeve sahne biçimlenişinde en az iki spot ışık gerekirken, arena sahne biçimlenişinde etkili bir aydınlatma tasarımı için dört tane spot ışık kullanımı idealdir. Arena sahnede aydınlatma çözümüne iki farklı yaklaşım mevcuttur. Bunlardan ilkinde, sahne üzerinde oluşturulmuş her alan için birbirleriyle 120 derecelik açı oluşturacak şekilde yerleştirilmiş üçer tane aydınlatma elemanının kullanımı önerilmektedir. İkinci yaklaşımda ise, her alan için birbirleriyle 90 derece açı oluşturan dört adet aydınlatma elemanının kullanımı uygun bulunmaktadır. Arena sahne biçimlenişinde de aydınlatma tasarımında renk kullanımı, birbirini dengeleyen renklerin doğal bir görünüm oluşturacak şekilde kullanılmasına dayanmaktadır. Sahne üzerindeki her alanda, ikisi soğuk diğer ikisi ise sıcak renkte olmak üzere, dört ışık kaynağının birbirleriyle dengelenerek kullanılması etkili bir sonuç vermektedir. Ayrıca, sahne üzerinde oluşturulan ‘ızgara sistemi’ de aydınlatma tasarımında esnek çözümlere olanak sağlamaktadır. Aydınlatma elemanları farklı açılarda bu sistemin üzerine asılarak istenilen aydınlatma sağlanabilmektedir.

Arena sahne biçimlenişinde aydınlatma tasarımının en önemli unsurlarından biri de aydınlatma elemanlarının seyircilerin gözlerini kamaştırmasını engellemektir. Işık kaynaklarının açılarının ve yüksekliklerinin seyircilerin konumları düşünülerek düzenlenmesi ve seyircilerin oturdukları alanın da, aydınlatma elemanları göz önünde tutularak, uygun şekilde yükseltilmesi gerekmektedir. Özellikle ilk sırada oturan seyircilerin görüş alanları iyi irdelenmelidir.

Arena sahne biçimlenişinde sahnedeki oyun alanı 5 farklı alana bölünmektedir. Bu alanların dördü saat yönüne doğru numaralandırılarak konumlanmaktadır. Beşinci alan ise sahnenin merkezinde konumlandırılmıştır. Aydınlatma elemanları ise Parker ve Wolf (1990, s.569- 575) tarafından düzenlenen örnekte görüldüğü gibi yine saat yönünde, yukardan başlayarak numaralandırılmakta ve sahnenin etrafında konumlandırılmaktadır.



Şekil 134- Arena Sahne İçin Geliştirilen Aydınlatma Düzenlemesi (Parker ve Wolf, 1990, s.572, 573)

3.2.2.1.3.4- Esnek Sahneli (black box) Tiyatrolarda Sahne Aydınlatması

Esnek sahneleme anlayışıyla oluşturulmuş bu mekanlardaki aydınlatma tasarımlarının da esnek olması gerekmektedir. Genellikle arena ve thrust sahne biçimlenişlerinde olduğu gibi sahne alanı üzerinde bir ‘ızgara sistemi’ oluşturulmakta ve ışık kaynakları bu sisteme asılmaktadır. Böylece, ışık kaynaklarının yönü ve açıları değiştirilebilmektedir.



Şekil 135- Esnek Sahneli Tiyatrolarda Sahne Aydınlatması (Festspielhaus..., t.y.)

3.2.2.1.4- Dans Gösterilerinde Sahne Aydınlatması

Dans gösterilerinde oyuncuların yüzlerindeki ifadeden çok hareketleri önem taşımaktadır. Bu sebeple, sahne üzerinde gerçekleşecek hareketlere uygun bir aydınlatma planının düzenlenmesi büyük önem taşımaktadır. Aydınlatma elemanları danstaki ritmi ve müziği vurgulayacak ve destekleyecek şekilde düzenlenmelidir. Işık kaynakları hareketin eksenine paralel olarak konumlandırılmalı ve dansla uyum içinde olmalıdır. Genel aydınlatma sahnelenecek hareketlerin genelini desteklemekte ve diğer ışık kaynaklarıyla vurgulanması gereken hareketler açığa çıkartılmalıdır. Dans gösterilerinde arka ışıklar büyük önem taşımaktadır. Işık kaynağı sahnenin direk

arkasında ve yukarıda olacak şekilde konumlandığında sahne üzerindeki dansçılar arka plandan ayrılarak vurgulanmaktadırlar ve sahne üzerinde istenmeyen gölgeler oluşmamaktadır. Işık kaynağının özellikleri değiştirilerek istenilen görsel etki oluşturulabilmektedir.

Ayrıca, sahnenin yan ve ön taraflarında da çeşitli aydınlatma elemanları bulunmaktadır. Ön taraftaki aydınlatmalar aşağıda, ortada ve yukarıda olmak üzere üç çeşittir. Sahnenin ön tarafında konumlanmış bu aydınlatma elemanları genellikle balkon korkuluklarına monte edilmektedirler. Ön taraftaki aydınlatma elemanları dansçıları ve kostümlerini vurgularlar.

Sahne yanında bulunan ışık kaynakları kulislerin zemininde yer almaktadırlar ve dansçıları öne çıkarırlar. Sahnenin yanında, zeminden 2,5 metre ya da 3 metre yükseklikte konumlanmış olan ışık kaynakları dans gösterileri için temel aydınlatma olarak kabul edilmektedirler. Sahnenin yanında 4,5 metre ya da 6 metre yükseklikte konumlanmış olan ışık kaynakları ise, 60 derece açıyla yerleştirildiklerinde, özellikle modern danslarda, dramatik bir atmosferin oluşumuna katkıda bulunmaktadır. Ayrıca, sahnenin her iki yanında bulunan ve üzerlerine aydınlatma elemanlarının asıldığı ışık direkleri de mevcuttur. Dans gösterilerinin aydınlatılmasında renk unsuru da iyi irdelenmelidir. Bale gösterilerinde genellikle soluk ve açık eflatun renkli ışıklar kullanılmaktadır. Ancak, sıcak bir etki istenildiğinde menekşe rengi (mor) ya da soğuk bir etki yaratılmak istendiğinde açık mavi renkli ışık kaynakları kullanılmaktadır. Bu iki ışık birbiriyle karıştırıldığında ise, eflatun renkli ışık elde edilmektedir.

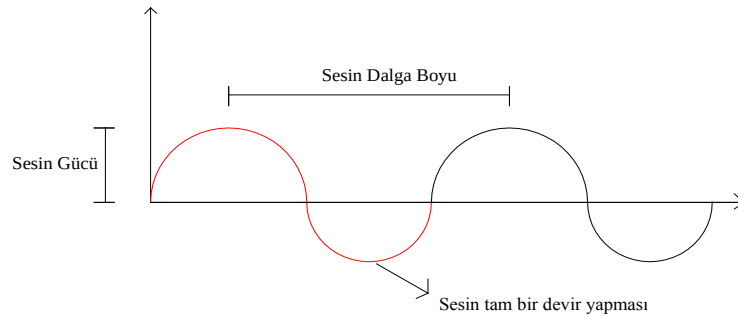
“Bir yapımın aydınlatma planlaması, yapının niteliklerine dayanan oyun opera, bale, konser ya da çeşitli gösteriler için ne gibi efektlerin gerektiği ve istendiği ve aydınlatma uygulamasının gerçekleştirilebilmesinde etkili olan hizmet, malzeme, zaman ve yetenek gibi kısıtlamalara dayanarak neyin mümkün olduğunun belirlendiği bir süreçtir” (Sweet, V2, 1989, s.140).

3.2.2.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Akustik ve Mimari Mekan İlişkisi

Tiyatro mekanlarında sahnelenen oyunların seyirciler tarafından kolaylıkla duyulabilmesi bu mekanlardaki en önemli gerekliliklerdendir.

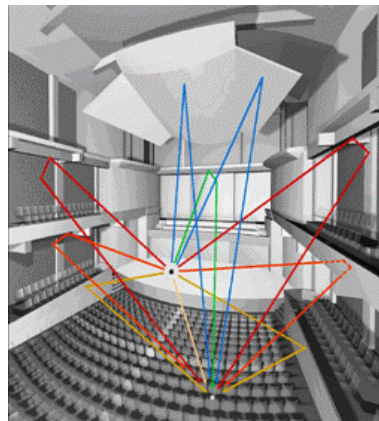
Ses hava hareketidir. Havanın titreşimiyle meydana gelir. Havadaki sesin hızı 340m/sn dir. Belirli bir sesi tariflemek için sesin ‘frekansı’, ‘gücü’, ve ‘tınısı’ gibi kavramlar

önem taşımaktadır. Sesin birim zamanda yaptığı devir sayısı sesin ‘frekansını’ belirler. Frekansın birimi ‘Hz’ (hertz) dir. Bir sesin frekansının artması, o sesin daha ‘tiz’ olarak algılanmasına neden olmaktadır. Bir frekansla kendisinin iki katı değeri arasındaki aralığa ‘oktav’ denilmektedir. Sesin dalga boyu ise $340/f$ (frekans) olarak hesaplanmaktadır. Günlük hayattaki sesler genellikle 250 Hz ile 2000 Hz arasında değişmektedir. İnsan kulağı ise ancak 20 Hz ile 20.000 Hz arasındaki sesleri algılayabilmektedir. ‘Sesin gücü’ dalga boyunun yüksekliği tarafından belirlenmektedir ve birimi ‘desibel’dir (dB). ‘Sesin tınısı’ ise, aynı ses gücünde ve benzer notaların çalındığı iki farklı müzik aletinin birbirinden ayırt edilebilmesini sağlamaktadır.



Şekil 136- Sesin Oluşumu

“Sesi ‘sözel’ (konuşma), ‘sözel olmayan’ (müzik, soyut sesler) ve ‘gerçekçi sesler’ (belirli bir kaynaktan çıkan ve tanımlanabilen) olmak üzere üç kategoriye ayırmak mümkündür” (Brockett, 2000, s.435).

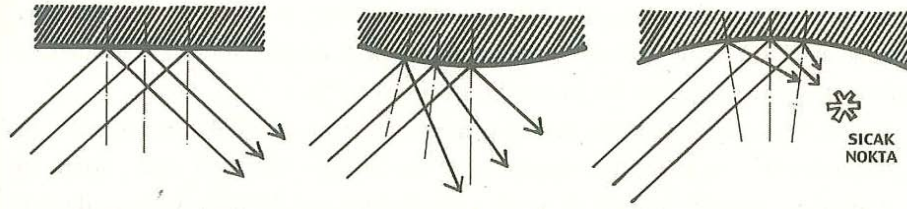


Şekil 137- Sesin Yüzeylerden Yansıması

Yansıtıcıların bulunduğu alanlarda ‘direk gelen’ ve ‘yansıyarak gelen sesler’ mevcuttur. Direkt gelen sesler duvar, tavan, vb. çeşitli yüzeylere çarpıp yansıyarak mekandaki

sesleri güçlendirirler. Mekandaki direk sesler ortadan kaldırılamaz ancak, yansıyan sesler kontrol altına alınabilir.

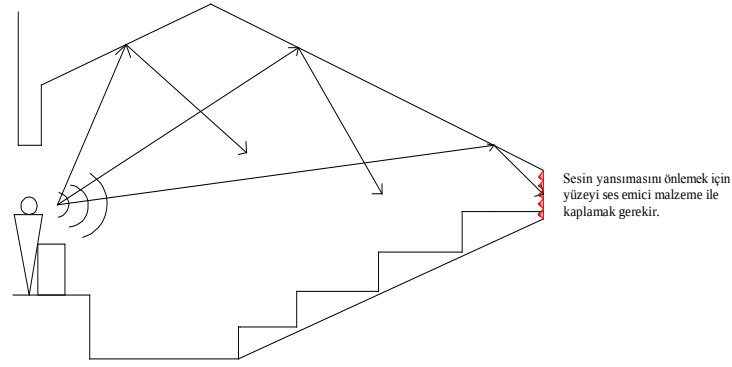
Belirli bir kaynaktan çıkan ses dalgaları her yöne hareket ederek güçlerini gitgide kaybederler ve yok olurlar. Ancak, bu süreçte sesin dalga boyu sabit kalır. Ses çarptığı her yüzey tarafından yüzeyin özelliklerine bağlı olarak bir miktar soğurulur. Düz ve sert yüzeyler sesin az bir kısmını emerek çoğunu yansıtmaktadırlar. Bu yansıma ses tamamen yok oluncaya kadar devam eder. Ses dalgalarının bir mekanda bulunan yüzeylere çarpıp yansıyarak uzaması mekanda ‘yankılanma’ meydana getirmektedir. Sesin 60 dB azalması için gereken zaman ‘yankılanım zamanı’ olarak belirtilmektedir. Sesin yansıyarak ölmesi (sönmesi) için gereken zamanı yankılanım zamanını etkiler. Sesin yansıyarak devamlı uzaması yankılanım zamanının artmasına neden olur.



Şekil 138- Ses Dalgalarının Farklı Yüzeylerden Yansıması (Roth, 2000, s.139)

Bir mekanda sesin yankılanım zamanı uzun ise o mekan ‘canlı mekan’, ses çok kısa bir sürede mekanın yüzeyleri tarafından emilip yok oluyorsa, o mekan ‘ölü mekan’ olarak tanımlanmaktadır. Ses stüdyoları ölü mekana örnek olarak gösterilebilir. Konser salonlarında ise, yankılanım süresinin ayarlanabilir olması tercih edilmektedir. Bu mekanlarda yaratılmak istenilen etkiye göre sesin uzun süre devam etmesi ya da kısa sürede ölmesi istenilebilir. Parker ve Wolf (1990, s.326), bir konuşmacının sesinin kolaylıkla anlaşılabilmesi için gerekli olan yankılanım süresinin 8 il 1,4 saniye arasında olduğunu, ancak bir konser için 4 il 5 saniye arasında bir yankılanım süresinin gerektiğini belirtmişlerdir.

Günümüzde farklı ihtiyaçlara cevap verebilmesi için tiyatro salonlarının duvarları ve tavanları ayarlanabilir özellikte düzenlenmektedir. Böylece, sahnede gerçekleşecek eyleme göre mekandaki yankılanım süresi değiştirilebilmektedir.



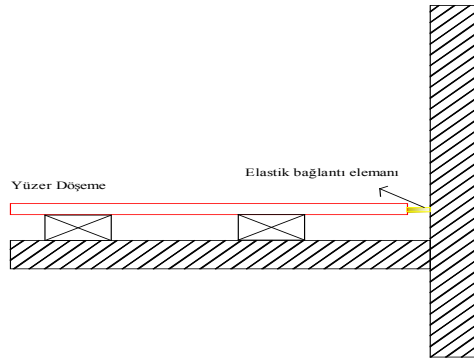
Şekil 139- Mekanda Sesin Yansıması

Tiyatro salonunun sesin dağılımı üzerindeki etkisi tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında akustiği etkileyen en önemli unsurlardan biridir. Bir tiyatro salonunda bulunan duvarlar, zemin ve tavan mekanın akustiğini etkileyen en önemli mimari elemanlardır. Mimari mekanda bulunan birbirine paralel yüzeyler sesin iki yüzey arasında yansımasına neden olmaktadır ve bu durum iç mekanda ‘yankıya’ sebep olduğu için tiyatro salonlarının tasarımında birbirine paralel yüzeylerin kullanımından mümkün olduğunca kaçınılmalıdır. Bu sebeple, tiyatro mekanlarının duvarları genellikle sahne kemerinden dışarıya doğru belirli bir açıda genişleyerek tasarlanmıştır. Ayrıca, mekanın arka duvarı da genellikle kavislidir. Birçok tiyatro salonunda tavan düzlemi mekanın arkasına doğru eğimli olarak tasarlanmış ve buna karşılık zemin düzlemi ise, tavan düzlemine zıt olarak, mekanın arkasına doğru yükseltilmiştir. Bu tasarım anlayışı hem akustik açıdan, hem de seyircilerin oyunu daha iyi görebilmeleri açısından tercih edilmektedir.

Gürültü ‘istenmeyen ses’ olarak tanımlanmaktadır. Tiyatro binalarında sesin yansımasını en aza indirebilmek için gözenekli, sesi emebilen (soğuran) malzemeler kullanmak gerekmektedir. Hava, ses emici malzemelerin içine girerek, malzeme içindeki gözeneklere çarpar ve enerjisi sürtünme yoluyla ısı enerjisine dönüşür. Böylece, sesin yansıması engellenir. Her malzemenin belirli bir ‘ses emme katsayısı’ vardır. Bu değer, malzeme içine girebilen sesin miktarına göre değişmektedir. Malzemenin kalınlığı arttıkça sesi emme özelliği de artar. Ses emici malzemeler üzerindeki boşlukların sayısı, büyüklüğü ve birbirlerine olan uzaklıkları malzemenin sesi emme özelliğini etkilemektedir. Bir malzemenin sesi emebilmesi için temel ölçüt, gözenekli olması değil, gözenekleri arasında hava geçişini sağlayacak bir ilişki olmasıdır. Buna göre, gaz beton gözenekli olduğu halde, gözenekleri arasında ilişki olmadığı için ses emici bir

malzeme olarak kullanılmamaktadır. Ancak, sünger birbirleriyle ilişkili gözeneklere sahip yapısıyla sesi emme açısından oldukça iyi bir malzemedir.

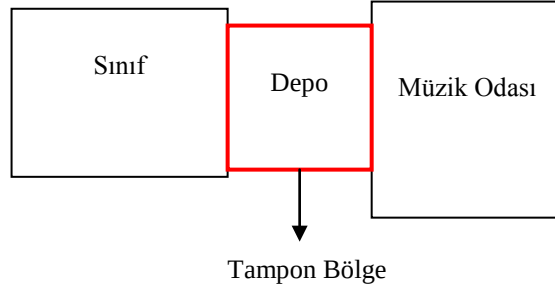
‘Maskeleye’ ise, mekanda var olan sesi bastırabilecek başka bir ses meydana getirerek sesin etkisini azaltma yöntemidir. Maskeleye yöntemiyle ortamdaki gürültü en aza indirilebilir. Örneğin, marketlerde çalınan müzik, mekandaki sesi bastırmak için kullanılmaktadır. Mekanda ‘su’ kullanımı da sesi maskeleye için uygun bir yöntemdir. Sesin bir hacimden diğer hacme geçmesini engellemek için ise ‘ses izolasyonu’ gerekmektedir. Ses izolasyonu, havanın bir hacimden diğerine geçişini engelleyerek sağlanmaktadır. Bir mekanın ses geçirmesini önlemek için örülen duvarın kalınlığının fazla olması, duvarın hava geçirmemesi ve yüzeyinde çok sert bir malzemenin (mermer, seramik vb.) bulunmaması gerekmektedir. Esnek ve yumuşak malzemeler ses izolasyonu için uygundur. Bu sebeple, sesin bir hacimden diğerine geçmesini önlemek için her zaman esnek bağlantılar yapılmalıdır. Örneğin, yüzer döşeme ve duvar arasında elastik bir bağlantı yer almalıdır. Pencere kenarlarına çekilen silikonun amacı içeri hava ve sesin girmesini engellemektir. Ayrıca, yüzeyler arasında bırakılan boşluk sesin bu aralıkta ölmesini sağladığı için ses izolasyonunda etkili bir yöntemdir.



Şekil 140- Yüzey Birleşimlerinde Elastik Bağlantı

Ses izolasyonu sağlamak için bir başka yöntem de ‘tampon bölgeler’ oluşturmaktır. Tampon bölgeler genellikle ayırıcı elemanların uygun şekilde kullanılamayacağı zamanlarda oluşturulmaktadır. Mekandaki işlevsel dağılım tampon bölgelerin oluşmasında temel kriterdir. Gürültü yaratan eylemlerin gerçekleştiği mekanlar ile sessizlik gerektiren işlevler için oluşturulmuş mekanlar arasında depo, lobi, koridor, vb. gibi boş alanlar tasarlanarak gerekli ses izolasyonu sağlanmalıdır. Buna göre, tiyatro binalarında, oyunun sahnelendiği salon, giriş holü ve dolaşım alanları gibi alt

mekanların düzenlenmesi ve bu alanlar arasındaki işlevsel ilişkinin iyi irdelenmesi gerekmektedir. İşlevsel gereklilikler dahilinde, binada ‘tampon bölgeler’ oluşturulmalı ve ses izolasyonu sağlanmalıdır.



Şekil 141- Mekanda Tampon Bölge Oluşumu

Mekanların dağılımına ve işlevsel gerekliliklerine dikkat etmek, ses izolasyonu için çok büyük önem taşımaktadır. Ses izolasyonu sadece gürültüyü önlemek için değil, aynı zamanda mahremiyet için de önemlidir. Mekanın boyutu, tavan yüksekliği, şekli, vb. birçok faktör mekanın akustik özelliklerini etkilemektedir. Mekanda istenilen ses izolasyonunu sağlayabilmek için günümüzde hareketli ayırıcılar kullanılmaktadır. Kullanılan hareketli ayırıcılar sayesinde bir mekan içinde birbirlerine engel oluşturmadan farklı eylemler gerçekleştirilebilmektedir. Böylece, istenilen görsel ayırım derecesine ve ses izolasyonuna göre mekansal ayırım oluşturulmaktadır.

Orkestra ise geleneksel tiyatro biçimlenişinde sahne önünde oluşturulmuş bir çukurun (orkestra çukuru) içinde bulunmaktadır. Ancak, günümüzde orkestranın sahnenin arka kısmında ya da sahne yanında konumlandığı düzenlemeler de görülmektedir. Orkestranın yeri, gerek mikrofonların, gerekse aydınlatma elemanlarının yerleşiminde önemli bir etkidir.

Bir başka önemli unsur da tiyatro ve konser salonlarında, sahne üzerinde yer alan hoparlörlerin konumudur. Sahne üzerinde yer alan mikrofona sesin tekrar geri dönmemesi gerekmektedir. Örneğin, hoparlör konuşmacının karşısında yer alırsa ses hoparlörden mikrofona geri gelir. Bu sebeple, ses kaynağı ile hoparlörden gelen ses aynı yöne bakmalıdır.

Bölüm ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Sesin Fonksiyonu’ ve ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Kullanılan Ses Sistemleri’ olmak üzere iki alt başlık altında irdelenecektir.

3.2.2.2.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Sesin Fonksiyonu

Tiyatroda ses, sahnelenecek oyunun dramatik yapısına uygun olarak düzenlenmelidir. Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında sesin üç fonksiyonu vardır: “ses istenilen atmosferi ve duygu durumunu çağrıştırmalı, oyunun etkisini güçlendirmeli ve oyuna yorum katmalıdır” (Brockett, 2000, s.435). Oyunda anlatılmak istenilen hikayeye göre sahnede kuş cıvıltısı, gök gürültüsü, vb. çevrede duymaya alışık olduğumuz seslerin kullanılması olayın geçtiği yeri ve atmosferi gerçekçi bir şekilde yansıtmaya yardımcı olmaktadır. Örneğin, müzik yardımıyla neşeli ya da kasvetli bir atmosfer yaratmak mümkündür. Gök gürültüsü ya da yağmur gibi efektler ise olası bir cinayeti çağrıştırmak, tedirgin etmek veya dikkati çekmek için kullanılabilirler. Önemli karakterlerin sahneye giriş çıkışları da çeşitli seslerle vurgulanabilmektedir.

Sesin gerçekçi bir şekilde kullanılması oyundaki etkiyi ve eylemleri güçlendirmekte ve mevcut sahne ya da sıradaki sahne hakkında bilgi vermektedir. Örneğin, çalmaya başlayan bir telefon ya da yaklaşan bir ambulansın siren sesi, gerek mevcut sahnedeki, gerekse bir sonraki sahnedeki eylemleri desteklemektedir.

Ayrıca, ses tasarımıyla oyuna sembolik anlamlar kazandırılarak, oyuna farklı bir yorum katmak da mümkündür. “Örneğin, ciddi ya da üzücü bir sahne için kullanılan gülünç bir müzik seyircinin oyunu algılayışını etkileyecektir” (Parker ve Wolf, 1990, s.331). Oyun başlamadan önce, seyircilerin salona yerleşimi sırasında çalınan müzik seyircileri gösteriye hazırlamada etkili bir yöntemdir. Ancak, seçilen müziğin seyirciler üzerinde ne gibi bir etki oluşturabileceğinin iyi irdelenmesi gerekmektedir. Sahnelenecek oyun ile çalınan müziğin ilişkisi göz ardı edilmemelidir. Bu sebeple, çoğu zaman gösteri için özel olarak bestelenmiş eserler çalınmaktadır. Çalınan müzik aynı zamanda iç mekandaki mevcut sesi ‘maskelemek’ için de kullanılan bir yöntemdir. Böylece, mekanda var olan sesin etkisi azaltılarak, mekanda ‘gürültü’ oluşması önlenir.

Bazı durumlarda ise, oyun sırasında oyuncular konuşma halindeyken arka planda müziğe yer verilebilmektedir. Bu durum, diyalogun önemini ya da duygu durumunu vurgulamak için uygulanan bir yöntemdir. Ancak, çalınan müziğin konuşmanın önüne geçmemesine dikkat edilmelidir.

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında canlı müzikler ya da daha önceden kaydedilmiş müzikler ve sesler kullanılabilir. Ses efektleri oluşturabilmek için çeşitli yöntemler kullanılmaktadır. Ses düzenlemesinde kullanılacak yöntemler oyundaki

kavramsal düşünceye, tiyatro salonuna ve sahneye, bütçeye, vb. çeşitli faktörlere bağlı olarak belirlenmektedir. Genellikle oluşturulan sesler bir teybe ya da kompakt diske kaydedilmektedir. Ayrıca, istenilen ses efektleri ‘ses efekt kütüphanelerinden’ de temin edilebilmektedir. Ancak, her zaman oyunun yapısına ve istenilenlere uygun sesleri bulmak mümkün olmadığı için, daha önceden kaydedilmiş ses efektleri kullanılabileceği gibi, tasarımcı kendisi de oyuna uygun ses efektleri oluşturarak bunları kaydedebilmektedir. Böylece, oyuna en uygun sesler oluşturulmuş olmaktadır. Çevredeki sesler, müzik aletleri, ya da insan sesi gibi birçok ses çeşidi oyunda yararlanılmak üzere kaydedilip kullanılabilir. Ayrıca, çeşitli objelerin, makinelerin ya da günlük hayatta kullanılan nesnelerin çıkarttıkları sesler incelenerek, araştırmalar ve çalışmalar sonucunda ilginç ses efektlerinin oluşturulması da mümkündür.

3.2.2.2.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Kullanılan Ses Sistemleri

Ses sistemleri temel olarak ‘ses kayıt sistemi’, ‘ses yükseltici sistem’ ve ‘ses birleştirme sistemi’ olmak üzere üç alt başlık altında toplanabilmektedir. Ses ya da efekt oluşumu kısaca, ses kayıt cihazındaki sesin amplifikatörlere ve oradan da hoparlörlere iletilmesiyle meydana gelmektedir.

3.2.2.2.2.1- Ses Kayıt Sistemi

Ses giriş (kayıt) kaynakları ‘mikrofonlar’, ‘kayıt cihazları’ (teyp, cd çalar, vb.) ve ‘sentezleyiciler’ (birleştiriciler) olarak tariflenmektedirler.

Kayıt cihazları: Kayıt sırasında sesler bir mikrofon ve bir yükseltici (kuvvetlendirici) elektronik devre yardımıyla elektrik sinyallerine dönüştürülür. Daha sonra elektrik sinyalleri amplifikatörlere ve buradan da hoparlörlere iletilir. Kayıt cihazı olarak teypler ve kompakt disk çalarlar kullanılmaktadır. Günümüzde ise kompakt disk çalarların kullanımı artmıştır. Kayıt cihazları sayesinde canlı müziğin olmadığı gösterilerde ve oyunlarda görsel atmosfer için gerekli olan müzik ya da ses efektleri daha önceden oluşturulup, gösteri sırasında zamanı geldiğinde çalınabilmektedir. Kayıt cihazlarının tozdan, sudan ve güneş ışığından mümkün olduğunca uzak tutulması gerekmektedir.

Sentezleyiciler: Birçok ses efektinin oluşturulmasını sağlamaktadırlar. Sentezleyici (birleştirici) ‘osiloskop’ aracılığıyla ses üreten ve üzerindeki ‘filtre’ aracılığıyla da ses üzerinde değişiklikler yapılabilmesine olanak sağlayan bir alettir. Halk arasında ‘org’

olarak da bilinmektedir. Sentezleyici sesin yankılanım süresini de değiştirebilmekte ve esnek çözümlere fırsat vermektedir.

Ekolayzır: Belirli ses frekansları üzerinde düzenlemeler yapılabilmesini sağlayan bir ses kontrol mekanizmasıdır. Mikser seslerin dengeli bir şekilde karışmasını sağlamakta ve tonlarını ayarlamakta iken, ekolayzır ise ses frekanslarını kontrol altında tutmaya yardımcı olmaktadır. Ekolayzır, çıkan ses sinyallerinin belirli frekanslarını mekanın akustiğine uygun olacak şekilde ayarlamak ya da sesi, müziği veya sesin frekansını değiştirerek istenilen ses tonunu oluşturmak için kullanılmaktadır.

3.2.2.2.2- Ses Yükseltici Sistem

Mekandaki akustiğin yetersiz olduğu ya da birden fazla ses kaynağının dengelenmesi gerektiğinde takviye elemanlar (yükselticiler) kullanılmaktadır. Ses yükseltici sistem ‘mikrofonlar’, ‘ses karıştırıcı bir cihaz (mikser)’, ‘amplifikatörler’ ve ‘hoparlörlerden’ oluşmaktadır.

Mikrofonlar: Mikrofonlar sesi elektrik enerjisine çevirerek sesin başka bir yere iletilmesini sağlarlar. Günümüzde sahne gösterilerinde kablosuz mikrofonlar tercih edilmektedir.

Ses karıştırıcı: Ses karıştırıcı (mikser) iki ya da daha fazla giriş kanalı bulunan ve gelen farklı ses sinyallerini birleştirerek tek sinyal haline getirdikten sonra çıkış kanalları ile ilgili kaynağa ileten cihazdır. Mikserin kapasitesi giriş ve çıkış kanallarının sayısına bağlıdır. Buna göre, en az 6 ile 8 arasında giriş kanalı ve en az 2 adet çıkış kanalı bulunmalıdır.

Kayıt ve yeniden çalma sırasında ‘mikser’ bir çok kaynaktan aldığı sesleri dengeler, karıştırır ve seslerin güçlerini ve tonlarını düzenlemeye yardımcı olur. Mikser ‘ses kuvvetlendirme’ (yükseltici), ‘ses kaydı’ ve ‘yeniden çalma’ olmak üzere üç işlev için kullanılabilir.

Amplifikatör ve Hoparlör ise ses çıkış kaynaklarıdır.

Amplifikatörler: Belirli bir kaynaktan çıkan sesi güçlendirerek hoparlörlere gönderen aletlerdir. Amplifikatörler ses kontrol cihazları ile hoparlörler arasında bir yere yerleştirilmelidirler.

Hoparlörler: Amplifikatörden gelen ses sinyallerinin frekanslarını güçlendirerek dışarı veren sistemlerdir (Loud Speaker). Kullanılacak hoparlörün mümkün olduğunca geniş

frekans aralığına cevap verebilecek nitelikte ve mümkün olduğunca küçük boyutlarda olmasına dikkat edilmelidir. Tiyatro salonlarında hoparlörlerin yerleşimi büyük önem taşımaktadır. Sahne alanında yer kaplamamaları ve kabloların sahne üzerinde yer almaması için hoparlörlerin tiyatro salonunun tavanında oluşturulan ızgara sistemine asılması tercih edilmektedir. Ancak, bu düzen oluşturulurken aydınlatma elemanlarının konumları dikkate alınmalıdır. Monitör ise, (foldback) sahne performanslarında, performansı sunan kişilerin kendi seslerini ve kendi enstrümanlarından çıkan sesleri direkt kendilerine ileten referans hoparlörüdür. Sahnenin arka kısmına yerleştirilen monitörler sesi olduğu gibi, frekansında herhangi bir değişiklik gerçekleştirilmeden dışarıya vermektedirler.

3.2.2.2.3- Ses Birleştirme Sistemi

Ses birleştirme sisteminde ise kullanılan donanımları birbirine bağlamaya yarayan bir ‘bağlantı panosu’ (dağıtım panosu) kullanılmaktadır.

Günümüzde sahne gösterilerinde gelişmiş bilgisayar sistemleri kullanılmaktadır. Kullanılacak ses efektleri ve müzikler bilgisayarlarda depolanarak ve ses üzerinde istenilen ayarlamalar yapılarak gerektiğinde kullanılmaktadırlar.

Sahne tasarımının bir takım çalışması olması nedeniyle, ses düzenlemeleri tasarım sürecinden ayrı düşünülemez. Tiyatroda ses düzenlemesinden sorumlu kişi tiyatro, akustik, sahne tasarımı, müzik ve ses sistemleri hakkında yeterli bilgiye sahip olmalıdır. Ayrıca, geçmiş dönemlerde kullanılan ses cihazları ve teknolojik yeniliklerden de haberdar olması gerekmektedir. Ses tasarımcısı oyunun senaryosunu çok iyi okumalı, provalara ve toplantılara katılmalı ve oyundaki kavramsal düşüncüyü iyi analiz etmelidir. Bu sebeple tasarımcı, sahne ve aydınlatmadan sorumlu kişi ya da kişilerle ve yönetmenle iş birliği içinde olmalıdır.

Oyunun senaryosu okunduktan sonra ses düzenlemesi ile ilgili oluşan ilk fikirlerin yer aldığı bir ‘tablo’ hazırlanmaktadır. Bu tablo ses tasarımı hakkında genel bir değerlendirme niteliğindedir. Oyun için gerekli olan seslerin tanımları, oluşturulma amaçları, kaynakları, yönleri, süreleri ve ne gibi işlemlerden geçecekleri, vb. önemli bilgiler bu tabloda belirtilmektedir. Tablo hazırlandıktan sonra gerekli olan müziğin ve ses efektlerinin hazırlanma süreci başlamaktadır. Hazırlanan ses efektlerinin ve müziklerin kayıtları gerçekleştirildikten sonra ise, bu kayıtların istenilen etkiyi

sağlayabilmesi için çeşitli işlemlerden geçirilmesi gerekmektedir. Bütün işlemlerin tamamlanmasının ardından ise işlemsel verileri içeren, daha detaylı bir tablo hazırlanır. Bu tabloda kullanılacak ekipmanlar ve hoparlörlerin yerleri gibi bilgiler de yer almaktadır. Tasarım değerlendirildikten sonra teknik provalar yapılarak gerekli kontrol ve düzenlemeler tamamlanmaktadır.

Sesin ‘ne zaman’ ve ‘nasıl’ kullanıldığı oyunun algılanışını ve yorumlanışını etkilemektedir. Ses, sahne elemanlarını, aydınlatmayı ve oyundaki eylemleri destekleyerek zenginleştirmelidir.

3.2.3- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımını Etkileyen Estetik Faktörler ve Mimari Mekanın Sahne Tasarımına Estetik Yönden Etkisi

Bu bölüm ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Görsel Etki ve Tasarım İlkelerinin Önemi’ ve ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Algısal Değerler’ olmak üzere iki alt başlık altında değerlendirilecektir.

3.2.3.1- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Görsel Etki ve Tasarım İlkelerinin Önemi

Tasarım ilkeleri ve tasarım elemanları mimari mekanın oluşumunda ve sahne tasarımında tasarımcıya yol göstermekte ve tasarımın belirli prensipler çerçevesinde gelişmesini sağlamaktadır. Mimari mekan tasarım elemanlarının bütünlük içinde biraraya gelerek oluşturdukları bir kompozisyonudur. Tiyatroda çağdaş sahne tasarımı ise oyun için oluşturulmuş görsel bir kompozisyonudur. Bu kompozisyonun oluşum sürecinde de tasarım elemanları etkili olmaktadır. Çizgi, biçim, kütle, renk, doku ve süsleme gibi tasarım elemanları tiyatro sahnesi tasarımını şekillendiren en önemli unsurlardandır.

Mimari mekanın oluşumunda olduğu gibi, tiyatro sahnesi tasarımında da yatay ve dikey çizgiler görsel etkileri ve sınırlayıcı özellikleri ile tasarımı oluşturan en temel birimlerdir. Yatay sahne elemanları (yer ve tavan düzlemi, vb.) yatay çizgileri, dikey sahne elemanları (duvar düzlemi, vb.) ise dikey çizgileri oluşturmaktadır. Düz çizgiler denge ve sağlamlığı ifade ederken, eğri çizgiler zarafet, zikzak çizgilerse düzensizliği ve karmaşayı betimlemektedirler. Ayrıca, oyuncular ve oyuncuların hareketleri de tiyatro sahnesindeki çizgiselliği etkilemektedir. Tiyatro sahnesi tasarımında çizgi aynı zamanda

mimari mekanın en önemli öğelerinden olan ‘şekli’ ve ‘formu’ meydana getirir. Ayrıca, bir ‘yön’ tariflediği için tiyatro sahnesi tasarımının en önemli özelliği olan ‘hareketin’ ve ‘değişimin’ bir parçası haline gelmektedir. Hareket, değişim ve zamanla ilgili olan ve tasarımda ‘uyumun’ oluşturulmasına katkıda bulunan bir kavramdır. Hareket kompozisyondaki kinetik enerjidir. Işığın hareketi, oyuncuların hareketleri ve sahne elemanlarının hareketleri sahne üzerindeki değişimi ifade etmektedir. Bu sayede, tiyatro sanatında öne çıkan bir başka etken olan ‘zaman’ kavramı ortaya çıkmaktadır. Sahnede gerçekleşen eylemler belirli bir zaman süreci içinde meydana gelirler. Sahnedeki objelerin ya da aktörlerin konumları ve etkileri birbirleriyle ilişkili olarak değişmektedir. Bu değişim kimi zaman renkle, kimi zaman boyut yoluyla, kimi zamansa ışıkla sağlanmaktadır. Işık ve hareket görsel etkiyi destekleyen ve güçlendiren en önemli faktörlerdendir.

Çizgiler bir araya gelerek ‘biçimleri’ meydana getirirler. Biçimler ise, üç boyut kazanarak, mimari mekanın oluşumunda önemli bir etkiye sahip olan ‘kütlesel elemanları’ oluştururlar. Yön, uzunluk, yükseklik, genişlik ve biçim tiyatro sahnesi tasarımını etkileyen en önemli temel unsurlar arasındadır. Kütlesel elemanların sahne üzerindeki etkisi ise aydınlatma tasarımı sayesinde sağlanmaktadır. Işığın yönü, şiddeti, rengi gibi özellikleri sayesinde mevcut kütlenin biçimsel özellikleri, dokusu ya da rengi olduğu gibi ya da olduğundan farklı algılanabilmektedir.

‘Renk’ ise oynanan oyuna arka plan olan mekanın betimlenmesinde etkili rol oynar. Ayrıca, oyundaki karakterlerin özellikleri de kostümler ve kostümler için kullanılan renkler ile uyumlu olmalıdır. Oyunda betimlenen mekanlar ve bu mekanların renkleri, o mekanları kullanan kişiler hakkında ip ucu vermektedir.



Şekil 142- Sahnede Renk Kullanımı- As You Like It (Parker ve Wolf, 1990, plate: 14- 4)

Sahne tasarımında renk kullanımı ‘algıyı’ da etkileyen önemli bir unsur olması nedeniyle iyi irdelenmelidir. Rengin anlamı ve etkisi kişilerin kültürel altyapısı, geçmişi, kişisel özellikleri gibi birçok faktöre bağlı olarak çeşitlilik göstermektedir. Ancak, Gillette göre (1987, s.90), kesin doğrular olarak kabul edilmese de rengin insanlar üzerindeki etkisi ile ilgili bazı tanımlamalar yapmak mümkündür. Gillette (1987, s.90, 91) tarafından belirli renklerin anlamları aşağıdaki gibi belirtilmiştir.

Sarı: uyarıcı, neşeli, heyecan verici, sakın, hoş gitmeyen, saldırgan, düşmanca

Turuncu: samimi, mutlu, neşeli, heyecan verici, uyarıcı, dengesiz, endişeli, hoş gitmeyen

Kırmızı: mutlu, şefkatli, sevecen, heyecanlı, göze çarpan, aktif, meydan okuyan, güçlü, saldırgan, düşmanca

Yeşil: zinde, acelesiz, güvenli, sakın, huzurlu, duygusal, hasta

Mavi: soğuk, güvenli, konforlu, hassas, yatıştırıcı, sosyal, ağırbaşlı, üzgün, güçlü,

Mor: ağırbaşlı, üzgün, mutsuz, melankolik, moral bozucu, aksi, enerjik, görkemli

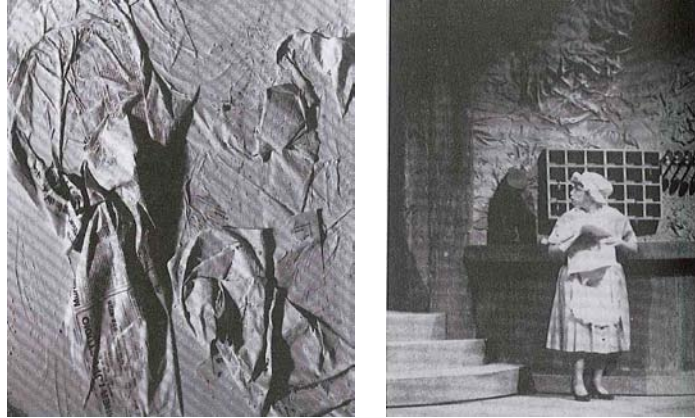
Siyah: üzgün, melankolik, mutsuz, ağırbaşlı, şüpheli, görkemli, güçlü, düşmanca, endişeli, eski, korkunç

Beyaz: saf, hassas, yatıştırıcı, ağırbaşlı, boş

Kahverengi: konforlu, üzgün, güvenli, aksi

Sahne tasarımında renklerin kullanımı sahnenin gerçekçiliğini ve seyirci üzerindeki etkisini arttırmaktadır. “Yönetmen dekordaki renklerin, eğer özellikle gerekmiyorsa, seyirciyi şaşırtmak için değil, inandırmak için seçildiğini aklından çıkartmamalıdır” (Nutku, 1980, s.240). Sahne üzerinde kullanılan renk ve dekor oyunun ve sahnedeki dramatik yapının önüne geçmemelidir. “...Dekoru oyuncuların kafalarının üstünde boyamamak gerekir. Çok yüksekte bir duvar süsü, yüksekte bir oda penceresi, vb. ya da gereğinden çok aydınlatılmış bir gök perdesi seyircinin dikkatini yükseğe çeker ve oyuncudan koparır” (Nutku, 1980, s.240).

‘Doku’ ve ‘süsleme’ ise, mimari mekanda olduğu gibi, sahne tasarımı da görsel etkiyi, algıyı ve uyumu güçlendiren unsurlardır. Kostümler, dekoratif motifler, duvar kağıtları, kumaşlar, aksesuarlar, mücevherler, vb. gibi birçok detay sahnede doku ve süsleme oluşumunda rol oynamaktadır. Ancak, süslemeli ve dokulu yüzeylerin fazlalığı sahnede düzensizlik ve karmaşa yaratabilmektedir.



Şekil 143- Sahnede Doku Kullanımı (Sweet, V1, 1989, s.178)

‘Doku’ sahne tasarımında önem taşıyan bir başka tasarım elemanıdır. Doku dekor boyamada ve üç boyutlu elemanların vurgulanmasında etkili olmaktadır. ‘Görsel doku’ ve ‘dokunsal doku’ olarak iki farklı şekilde algılanabilmektedir. Görsel doku iki boyutlu bir etkiye sahip olduğundan dokunma yoluyla algılanamamaktadır. Buna göre, dekor boyama yoluyla elde edilen dokulu yüzeyler görsel dokuya sahiptirler ve bu yüzeyler ışığı direk almak yerine, dolaylı yoldan alırlarsa daha gerçekçi görünmektedirler. Ancak, dokunsal dokulu olan yüzeyler üç boyutlu bir etkiye sahiptirler ve bu üç boyutlu yüzey üzerine ışık direk verildiğinde yüzeydeki doku vurgulanmış olmaktadır. Yansıtıcı, opak ve saydam yüzeylerin kullanımıyla, doku ve ışık değişimleriyle sahne tasarımında farklı dramatik etkiler yaratmak mümkün olmaktadır.

Mimari mekanın oluşum sürecinde tasarım elemanlarının bir araya gelerek anlamlı bir bütün oluşturmasında ‘tasarım ilkeleri’ etkili olmaktadır. Tiyatro sahnesi tasarımında da tasarım ilkeleri sahne tasarımını güçlendiren ve geliştiren temel faktörlerdir. Buna göre, ‘eksen’, ‘denge ve simetri’, ‘hierarchy’, ‘datum’, ‘ritim’, ‘transformasyon’, ‘uyum ve bütünlük’, ‘vurgu ve egemenlik’, ‘oran ve ölçek’ kavramları gerek mimari mekanın biçimlenişinde, gerekse tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında görsel kompozisyon oluşumunda sıkça kullanılan tasarım ilkelerindendir.

Eksen: İki nokta tarafından oluşturulan ve etrafındaki öğeleri düzenleyen güçlü ve baskın bir çizgidir. Mekanlar ya da mekandaki öğeler simetrik olarak tasarlandığında da bir eksen meydana getirebilirler. Ancak, bir eksenin tanımlı olabilmesi için her iki ucunun da sonlanması gerekir ve eksen sonlandıran eleman bir manzara, iyi tanımlanmış bir mekan veya bir bina cephesi olabilir. Eksenleri sonlandıran elemanlar

anlamsal, işlevsel ya da estetik değer taşıyan öğeler olmalıdır. Çünkü eksen bir yönelim ifade eder ve sonlandırdığı elemana gönderme ve vurgu yapar.

Denge ve Simetri: Mimari bir mekanda farklı renkte, dokuda, boyutta ve biçimde bir çok öğe bulunmaktadır. Mekanda yer alan öğelerin konumları söz konusu öğelerin mekanın bütüncül etkisi içinde nasıl algılanacaklarını ve ne kadar öne çıkacaklarını belirlemektedir. “Düzgün olmayan ve kontrast yaratan biçimler, parlak renkler ve kontrast yaratan dokular, büyük boyutlar ve normal olmayan oranlar ve gösterişli ayrıntılar bir mekansal öğenin görsel ağırlığını ve dikkat çekiciliğini arttırıcı veya geliştirici özelliklerdir” (Ching, 2004, s.140). Ayrıca mekansal öğeler düzenlenirken günışığı, mekan içindeki kullanım ve hareket gibi etkiler de irdelenmelidir.

‘Simetri’, bir simetri ekseninin (çizgi parçasının) her iki yanında yer alan elemanların aynı olması ve dengeli bir şekilde dağılması yoluyla oluşur. Yaratılan eksen devamlılık ve yön belirtir. Simetri bir kompozisyonda öğeler arasında denge sağlamak için sıkça kullanılmaktadır. Simetri, bir bina biçimlenişinin tümünde etkili olabileceği gibi, mekansal organizasyonda önemli bir mekanı ortaya çıkartmak ya da vurgulamak için, binanın sadece bir kısmında da kullanılabilir.



Şekil 144- Sultan Ahmet Cami
(İstanbul..., 2007)

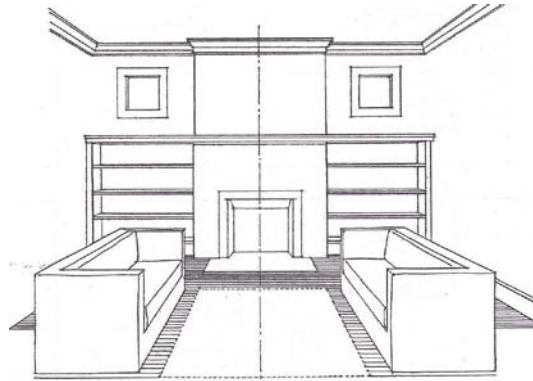


Şekil 145- Simetri ve Simetri eksenini
(Simetri, 2008)

‘Denge’ ise sahne üzerindeki elemanların dengeli bir şekilde dağılımını esas alır. Buna göre, sahne üzerinde görsel denge oluşturulmaktadır. Bir kompozisyonda denge sağlayabilmek için ‘Simetrik denge’, ‘ışımsal denge’ ve ‘asimetrik denge’ olmak üzere üç çeşit yaklaşım mevcuttur.

“Simetrik denge şekil ve boyut olarak benzeyen ve aynı çizgide veya aksta konumlanmış öğelerin düzenlenmesinden oluşur” (Ching, 2004, s.142). Bir eksen

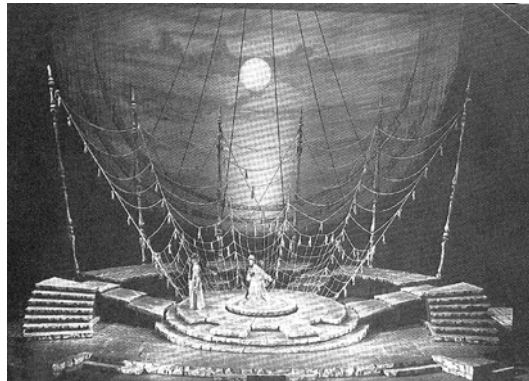
etrafında simetrik olarak dizilmiş öğelerden meydana gelmektedir ve genellikle çerçeve sahneli tiyatro sahnelerinde tercih edilmektedir.



Şekil 146- Simetrik Denge (Ching, 2004, s.142)

Işınsal denge, sahne elemanlarının bir merkez etrafına yerleştirilmesiyle elde edilir ve genellikle thrust ve arena sahne biçimlenişlerinde kullanılmaktadır. Mekansal öğeler bir merkez etrafında içe veya dışa dönük olarak konumlanırlar. Bu merkezi düzen sayesinde orta alan bir odak noktası haline gelir.

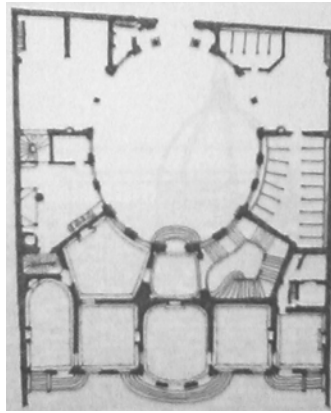
Asimetrik denge ise, birbirine benzemeyen öğeler arasında uyumu yakalamaya yöneliktir. Mekansal bütünlük içinde her öğenin görsel bir ağırlığı bulunmaktadır. Asimetrik denge sağlanırken öğelerin görsel ağırlıkları ve kendilerine özgü özellikleri dikkate alınmalıdır. “Görsel açıdan kuvvetli olan öğeler ve dikkatimizi çeken öğeler, yani sıradışı şekiller, parlak renkler, koyu renk değerleri, renklendirilmiş dokular ve desenler, boyutça daha büyük olan veya kompozisyonun odak noktasından daha uzağa yerleştirilmiş olan, görsel açıdan daha az kuvvetli öğelerle dengelenmelidir” (Ching, 2004, s.144). Ayrıca asimetrik denge, simetrik dengeye göre, kompozisyonda daha esnek ve işlevsel çözümlere olanak sağlar.



Şekil 147- Sahnede Işınsal Denge Oluşumu (Parker ve Wolf, 1990, s.55)

Sahne üzerindeki elemanlar arasındaki mesafe ve sahnedeki mobilya ve donatıların konumları tasarımında denge oluşumunu etkilemektedir. Ayrıca, oyuncuların konumları ve hareketleri, sahnedeki diğer elemanlarla olan ilişkileri de önem taşımaktadır. Buna göre, sahne tasarımı sürecinde oyuncuların sahne üzerindeki konumları sahnedeki görsel dengeyi etkileyeceği için iyi düşünülmelidir.

Hiyerarşi: Bir bina bir çok mekandan oluşur ve bu mekanların işlevsel ve simgesel farklılıklarını yansıtmak için mekansal bir hiyerarşiye ihtiyaç duyulur. Hiyerarşi, Güngör (2005, s.138) tarafından, ‘iki zıt ucu uygun kademelerle birbirine bağlayan köprü’ olarak tanımlanmaktadır. Burada sözü edilen ‘zıt uçlar’, sadece biçimsel olarak algılanmamalı, işlevsel ya da anlamsal özelliklere dayalı zıtlıkların meydana getirdiği unsurlar olarak da düşünülmelidir. Mekanda hiyerarşi işlevsel farklılıkların vurgulanmasıyla da sağlanabilmektedir. “Bir mekana girmeden önce yaratılan ara mekanlar, mekanlar arası ilişki, boyutlar mekan hiyerarşisi bakımından önem taşır, bazı mekanlar diğerlerini hazırlayan mekanlar olarak işlev görür” (Soygeniş, 2006, s.60). Örneğin, otel lobileri gerek işlevsel gerekse anlamsal özellikleriyle binada hiyerarşi yaratmaktadırlar.



Şekil 148- Hotel Amelot- Paris (Ching, 2002, s.342)

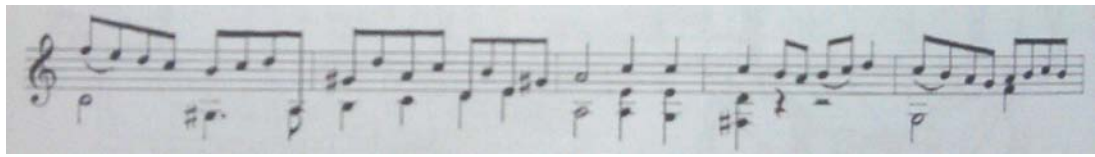
Boyut, şekil ve konum gibi unsurlar sayesinde mekanlar ve mekan içindeki öğeler arasında hiyerarşi oluşturulabilir ve bir mekanı diğer mekanlardan farklılaştırarak o mekanın önemi ve anlamı vurgulanabilir. Buna göre, mimari bir mekanda ya da mekanlar arasında hiyerarşi oluşturmak için temel olarak üç yol izlenebilmektedir.

Boyut Yoluyla: “Mimari bir kompozisyonda, bir biçim ya da bir mekan diğer bütün elemanlardan boyut olarak belirgin ölçüde farklılaşarak o kompozisyonda baskın eleman haline gelebilir” (Ching, 2002, s.339).

Şekil Yoluyla: Mimari bir kompozisyonda, bir mekan ya da bir biçim egemen olan geometriye ya da düzene zıt düşerse o kompozisyonda önemli bir hale gelebilir.

Konum yoluyla: Mimari bir kompozisyonda, bir mekan ya da bir biçimin genel kompozisyondaki yeri o mekan ya da biçimin önemini ve organizasyon içindeki görevini gösterebilmektedir. Ching’e göre (2002, s.339), ‘çizgisel bir ardışık sıralanışın veya eksensel bir organizasyonun bitimi’, ‘simetrik bir organizasyonun merkez noktası’, ‘merkezi veya ışınsal bir organizasyonun odağı’, ya da ‘bir kompozisyonun hemen yanı, üstü, altı ya da ön planı’ biçim ve mekan için hiyerarşi bakımından önemli konumlardır. Buna göre, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında sahne üzerinde bir alan ya da bir nesne farklılaştırılarak, kompozisyonda önemli, ilgi çekici bir hale getirilebilmektedir. Ayrıca tiyatro iç mekanlarının biçimlenişinde de işlevsel gereksinimler göz önünde tutularak hiyerarşi ilkesinden yararlanılmaktadır.

Datum: Kompozisyon içindeki mekanları biraraya getirme ve toplama görevi gören bir düzlem, çizgi veya hacimdir. “Çizgisel bir datumun etkili bir düzenleme aracı olabilmesi için, düzenlenecek bütün elemanların arasından ya da hemen yanından geçecek şekilde görsel sürekliliğe sahip olması gerekir” (Ching, 2002, s.346). Düzlemsel ya da hacimsel datumun ise, kendi alanı içindeki elemanları düzenleyebilmesi için yeterli büyüklük ve düzenliliğe sahip olması gerekir.



Şekil 149- Datum (Ching, 2002, s.346)

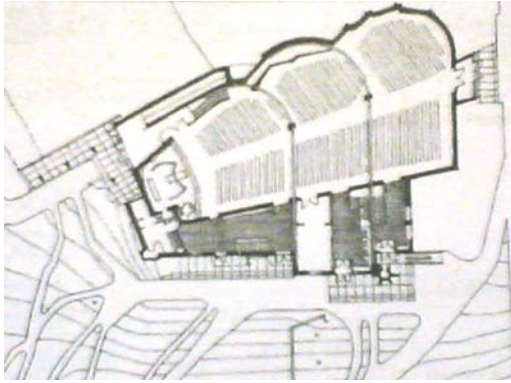
“Birbirinden farklı konum ve boyutlarda yer alan üç farklı mekan, lineer bir kolonatla veya üzerlerini örten bir çatı elemanı ile birbiri ile ilişkilendirilebilir veya bu elemanlar büyük bir mekan içinde yer alıyorsa, yine datum düzeninden söz edilebilir” (Soygeniş, 2006, s.60).

Ritim: “Bir elemanın veya eleman grubunun devamlı ya da belirli bir düzen içinde tekrarı olarak tanımlanabilir. Bu elemanların yakınlığı, uzaklığı, tekrar sayısı farklı etkiler yaratır” (Soygeniş, 2006, s.60, 61). Mimaride kolon ve kriş elemanlarının

tekrarına veya kapı ve pencerelerin tekrarlarına sıkça rastlanır. Ritim, bir süreklilik sağlayarak bizi bir sonraki şeye yönlendirir ve ritimdeki kopukluk, onu kesintiye uğratan elemanın önemini vurgular. Bir başka deyişle ritim, “iki ya da daha çok sayıda biçim ya da cismin herbirinin diğerinin ya da diğerlerinin ardından bir esasa, bir düzene bağlı olarak yinelenmesi ve bu yineleme sisteminin bozulmadan devam etmesi halidir” (Güngör, 2005, s.97).

Ritmin yaratılmasında ‘tekrar’, ‘devamlılık’ ve ‘kontrast (zıtlık)’ olmak üzere üç yöntem mevcuttur.

Tekrar: “Tekrarın en basit biçimi benzer öğelerin çizgisel bir doğrultuda, düzenli olarak ve belirli aralıklarla dizilmesidir” (Ching, 2004, s.150). Ayrıca, “renk, çizgi, form veya dokunun yinelenmesiyle tekrar yaratılabilir” (Kalınkara, 2006). Elemanların tamamen aynı olması gerekmez. Önemli olan ortak bir özelliğe sahip olmalarıdır. Öğelerin birbirlerine olan yakınlıkları onları görsel bir bütünlük içinde algılamayı sağlayarak çeşitli vurgu noktaları oluşturabilir. Tekrar eden öğelerin içinde yer alan bir mekan, mevcut çizgisel kompozisyon içinde konum ve boyut olarak farklılaştırılarak öne çıkarılabilir. “Yinelenen öğelerin aralıkları, dolayısıyla görsel ritmin tekrarları, görüntü kümelerini ve alt kümeleri oluşturur ve desenin içinde belirli yerleri vurgular” (Ching, 2004, s.151).



Şekil 150- Vuoksenniska'da Klise
(Ching, 2002, s.369)



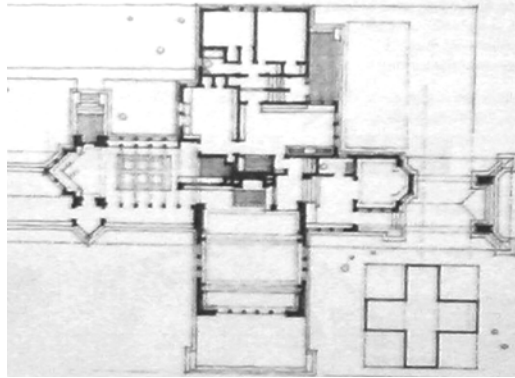
Şekil 151- Viktoriyan Cepheler- San Francisco Caddesi
(Ching, 2002, s.364)

‘Tekrar’ tasarımda uyumu sağlayan en önemli tasarım ilkelerindendir. Ancak, tasarımda tekrar yoluyla ulaşılmak istenilen uyum ve bütünlük bazı durumlarda monotonluğa yol açabilmektedir. Bu sebeple, tasarımda zıtlık ve değişime (varyasyon) yer vermek gerekmektedir.

Devamlılık: “Bir veya daha fazla niteliğin artması ya da azalması ile ortaya çıkan bir sıralamadır. Sıralı ve sistematik bir değişimi ifade eder” (Kalınkara, 2006).

Kontrast (zıtlık): Elemanların zıtlık yaratacak şekilde ve birdenbire meydana gelen bir geçiş ifade ederek yerleştirilmesidir. Ayrıca, “biçimler arasındaki mesafeler demek olan ‘aralık’ da zıtlıkta önemli rol oynar” (Güngör, 2005, s.136). Bir düzenlemede yer alan aralıklar, çeşitli guruplaşmalar ve vurgu noktaları oluşturabilmekte ve tasarıma canlılık katabilmektedir. ‘Zıtlık’ oluşturmada en etkili ve en kolay yöntem tasarımda ‘zıt renklerin’ kullanılmasıdır (siyah ve beyaz gibi).

Transformasyon: Bu ilkede, mimari bir model prototip olarak seçilir ve bu model tasarımın gerekliliklerine göre ortaya atılan kavramın yapısını, temel özelliklerini koruyarak ve tasarım fikri yok edilmeden değiştirilerek güçlendirilir. Böylece, ortaya çıkan bir düzenlemenin ya da biçimin geçmişini, elemanlarını, aşamalarını ve onu oluşturan ana fikri irdelememe fırsatı yakalanmış olmaktadır. Bu durum da mevcut tasarımı daha iyi kavrayıp irdelemeyi sağlar.



Şekil 152- Ward Willetts Konutu (Ching, 2002, s.372)

Uyum ve Bütünlük: “Cisimler arasındaki uygunluk, onların biçimleri, ölçüleri, renkleri, değerleri ve dokularının herhangi biri ya da bunların birçoğu bakımından olabilir. Ayrıca cisimlerin yönleri ve bunların aralıklarıyla da uygunluk meydana getirme olanağı vardır” (Güngör, 2005, s.118).

“Denge ilkesiyle, benzeyen ve benzemeyen parçalar dikkatli bir biçimde düzenlenerek bir bütün oluştururken, uyum ilkesiyle, şekillerinde, renklerinde, dokularında veya malzemelerinde ortak özellikler taşıyan öğeler dikkatlice seçilir” (Ching, 2004, s.146). Bu ortak özelliğin tekrarı sayesinde, kompozisyonda görsel uyum ve buna bağlı olarak da bütünlük oluşturulur.

Uyum, ‘fiziksel uygunluk’, ‘hizmet uygunluğu’, ‘biçim uygunluğu’ veya ‘üslup uygunluğu’ yaratılarak elde edilebilir. ‘Fiziksel uygunluk’, cisimlerin ölçüleri, biçimleri, dokuları ve yönleri gibi fiziksel özellikleri arasındaki benzerlikler dikkate alınarak oluşturulmaktadır. Birbirlerine benzemedikleri halde, kullanılış amaçları benzer olan öğeler bir araya geldiklerinde aralarında bir uygunluk oluştururlar ve buna ‘hizmet uygunluğu’ denir. Örneğin, sigara-çakmak-kül tablası arasındaki uygunluk hizmet uygunluğu olarak görülebilmektedir. ‘Biçim uygunluğu’ ise, birbirleriyle ilişkili olmayan cisimlerin sadece biçim bakımından birbirlerine benzemelerine dayanır. Bu durum, bir çağrışım meydana getirdiğinden uygunluk yaratır.

“Eğer bir yapının tamamı belirli bir üsluba göre düzenlenmişse, o yapının parçaları arasında ve parçaları ile bütünü arasında bir benzerlik, bir uygunluk meydana gelir ki işte buna ‘üslup uygunluğu’ denir” (Güngör, 2005, s.124).

‘Uyum’, sahne üzerindeki her elemanın birbiriyle ve sahnenin bütünüyle uyumlu olmasını ve tasarımın bir bütün olarak algılanabilmesini sağlamaktadır. Birbirine şekil, renk ya da doku yönünden benzer olan elemanların kullanımı sahnede uyumu sağlamaktadır.

Mimari mekanda olduğu gibi, sahne tasarımında da ‘uyum ve bütünlük’ oluşturmada en etkili yollardan biri kompozisyonda ‘dengenin’ sağlanmasıdır. Buna göre, “asimetrik denge, boyutları, şekilleri, renkleri ve dokuları farklı olan öğeler arasında bir denge kurar. Ortak özelliklere sahip öğelerden kurulan uyum, aynı öğelerin bireysel farklılıklar göstermesini de mümkün kılar” (Ching, 2004, s.148).

Vurgu ve Egemenlik: “Önemli bir öğe veya özellik, anlamlı derecede boyutlandırılarak, kendine has bir şekil verilerek veya mekana karşıt bir renkle, tonla veya dokuyla donatılarak görsel anlamda vurgulanabilir. Her durumda da baskın öğe veya özellik ile mekanın ikincil görünüşleri arasında ayırt edilebilir bir karşıtlık kurulmalıdır” (Ching, 2004, s.154). Buna göre, iç mekanda yer alan bir öğenin anlamsal özellikleri, kendisine özgü boyutları, şekli ve dokusu gibi birçok faktör o öğenin mekansal düzen içinde nerede yer alması gerektiğini belirlemektedir. Mimari bir mekanda odak noktası vurgu yaratabileceği gibi, çizgisel bir dizinin son noktasında bulunan bir öğe de o mekanda vurgu oluşturabilmektedir.

Sahne tasarımında ‘vurgu’ ise, gerekli ve önemli olan bir nesnenin ya da bir olayın öne çıkarılmasını sağlayacak en önemli etkidir. Vurgu renk, ışık, doku, boyut, konum gibi

birçok faktörle meydana getirilebilir ve tasarımdaki genel kompozisyonun algılanışını etkiler.

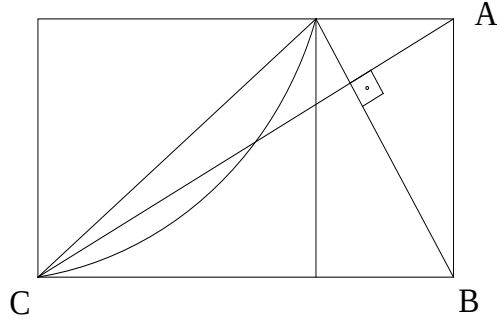
Bir kompozisyonda yer alan her öge ve bölge görsel algılamada farklı değerlere sahiptir. “...Diğer bölgelere, diğer biçimlere yahut diğer gruplara karşı üstünlük kurabilen biçim ya da küme egemen sayılır” (Güngör, 2005, s.142). Egemenlik bir ögenin biçim, ölçü, renk veya doku gibi bir çok özelliğinin çevresinde bulunan diğer öğelerle bir zıtlık oluşturacak ve onlara hakimiyet kuracak şekilde düzenlenmesiyle meydana gelmektedir. Ayrıca bir tasarımda oluşturulan ana fikir de o tasarımın bütününe etki ettiği için o tasarımda egemenlik sağlamış olur.

Oran ve Ölçek: Görsel bir kompozisyonda uyum, ‘oran’ kavramı ile de açıklanabilmektedir. Oran, mimarlıkta ise “güzellikle bağlantılı olarak geçer ve “uyumlu bütünlük” olarak adlandırılır. “Oran, bir parçanın diğer parçayla veya bütünlü kurduğu veya bir nesnenin bir diğeriyle kurduğu ilişkidir. Bu ilişki büyüklük, miktar veya kademe ilişkisi olabilir” (Ching, 2004, s.131). Mimari bir mekanda bulunan öğeler birbirlerinin boyutlarından etkilenirler. Bu sebeple mekan tasarımlarında her ögenin çevresindeki diğer öğelerin boyutlarıyla uyumlu olacak şekilde tasarlanmasına ve yerleştirilmesine dikkat edilmelidir.

Oranlama sistemleri zamanla sadece işlevsel gereksinimlerin yerine getirilebilmesi için değil, güzelliği tanımlamada geçerli sayılan bir ‘estetik ölçüm aracı’ olarak görülerek, görsel uyumu yakalayabilmek için de kullanılmaya başlanmıştır. Böylece, “...görsel bir kurgu içindeki parçaların ve öğelerin boyutsal ilişkileri, estetik bir mantığa oturtulmaya çalışılmıştır” (Ching, 2004, s.132).

Buna göre, sahne üzerindeki her eleman, gerek kendisini oluşturan birimlerle, gerekse sahnede oluşturulan görsel atmosferle oransal bir bütünlük içinde olmalıdır.

Oran Sistemleri: ‘Altın Oran’ mimarlık tarihinde önemli yer tutar. Bir bütünde bulunan büyük ve küçük iki parçanın birbirleriyle ve bütünlü oluşturdukları boyutsal ilişkiye dayalıdır. Küçük parçanın büyük parçaya oranının, büyük parçanın bütüne olan oranına eşit olması durumu olarak tanımlanır. Küçük parçanın boyutuna ‘a’ büyük parçanın boyutuna ise ‘b’ dersek, a boyutunun, b boyutu ile oluşturduğu oran, b’nin a ve b toplamlarıyla oluşturduğu orana eşit olmasıdır ve $a/b=b/a+b$ denklemi ile ifade edilir.



Şekil 153- Altın Oran (Ching, 2004, s.132)

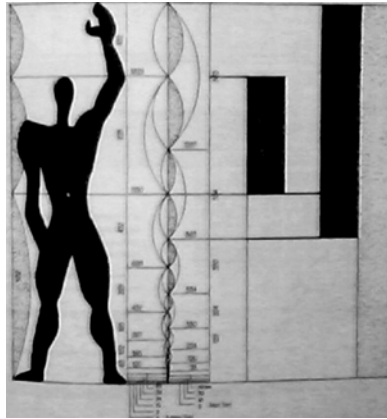
AB: a

BC: b

Q:Altın Oran: $a/b: b/a+b: 0.618$

“Oran kompozisyonun parçaları arasındaki ilişkiye, ölçek ise belirli bir nesnenin bilinen standartlara veya sabit değerlere dayalı olması gereken boyutuyla ilgilidir” (Ching, 2004, s.136). “Oran genellikle, bir kompozisyon içindeki büyüklük ilişkilerinin, ölçek ise bir sabit değere göre büyüklüğün karşılaştırılmasıdır” (Kalınkara, 2006).

‘Mekanik ölçek’, ‘görsel ölçek’ ve ‘insan ölçeği’ olmak üzere üç şekilde irdelenebilir. “Mekanik ölçek, bir nesnenin fiziksel boyutunun standart ölçüm sistemlerine uygun olarak hesaplanmasıdır” (Ching, 2004, s.136). Standartlara göre hazırlanmış bir öge, gerek kullanım gerekse görsel uyum açısından bütüne de etki edecektir. “Görsel ölçek, bir nesnenin çevresindeki nesnelerle kıyaslanarak büyüklüğünün tespit edilmesidir” (Ching, 2004, s.137). Buna göre, mekan içinde boyutları bilinen bir öge ile diğer nesneler kıyaslanarak nesnelerin ölçeği ve birbirleriyle ilişkileri belirlenebilir.



Şekil 154- Modülör (Ching, 2002, s.303)

Le Corbusier tarafından geliştirilen ve “modulor” olarak adlandırılan oran sistemi ise, insan ölçeğinin mekansal düzenlemeledeki önemini vurgular. Le Corbusier “...183 cm’lik insan boyutunu baz aldığı oran sisteminin insan ölçeğini yansıtacağını ve tasarımda kullanılabileceğini ifade etmiştir” (Soygeniş, 2006, s.66). İnsan boyutu, mekanın ve bir mimarlık ürününün algılanmasında büyük önem taşıdığından mekanların ve mekan içindeki elemanların insan boyutları dikkate alınarak şekillendirilmesi kaçınılmazdır. “Mekan bizi küçültmüyor, mekan öğeleri, uzanma, mekan içi ferahlık veya hareket gibi boyutsal ihtiyaçlarımıza uygunluk sağlıyorsa, mekanın insan ölçeğine uygunluğundan bahsedilebilir” (Ching, 2004, s.138). Bu yüzden insan boyut ve oranlarını ifade eden ‘antropometri’den yararlanılarak standartlar belirlenir. Böylece, mekanın işlevsel gereksinimleri eksiksiz ve güvenli bir şekilde gerçekleştirilebilmektedir. Örneğin, bir anaokulunda kullanıcı çocuklar olduğu için bu mekanlar çocukların boyutları dikkate alınarak tasarlanmalıdır. Ancak, “alışılmadık şekilde ölçeklendirilmiş elemanlar dikkat çekmek ve bir odak noktası yaratıp onu vurgulamak için kullanılabilir” (Ching, 2004, s.139).

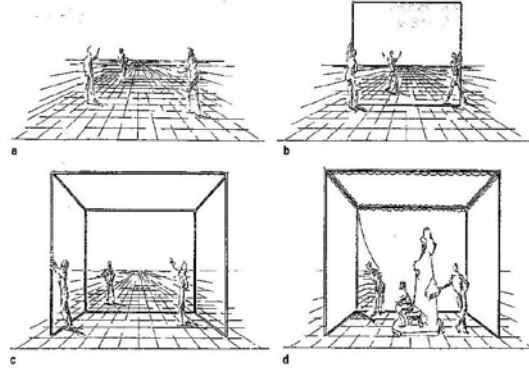
3.2.3.2- Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımında Algısal Değerler

Oyunun düğüm noktaları, oyundaki önemli eylemlerin geçtiği sahneler, güçlü karşılaşmalar ve diyaloglar sahnenin aşağı (sahne önü) kısmında sahnelenir. Sahne aşağısında bulunan her nesne, oyun içinde vurgulanmış ve önem kazanmış konumdadır. Ayrıca, sahne tasarımındaki yatay ve dikey çizgiler de sahne üzerindeki vurguyu etkiler. Kapı, ağaç gibi dikey elemanlar yanlarında duran oyuncuyu vurgularlar. “Alçak tavan kirişleri oyuncunun boyunu uzun gösterir. Ancak, omuz hizasından geçen yatay çizgiler yanıltır; çünkü görsel çizgide, yatay çizgiler oyuncunun kafasını boynundan keser ve gövdesini bastırır” (Nutku, 1980, s.236).

Nutku (1980, s.240), sahne tasarımında çizgisel elemanların önemini şu şekilde vurgulamıştır: “Geniş kavisler, yumuşak, duru ve romantik bir duygusal etki sağlarken, sek ve küçük kavisler, uçar ve gülünç havanın doğmasına neden olur. Ayrıca, köşeli çizgilerin sayısı az ve açısı genişse sert, soğuk, trajik bir hava yaratılır; bunların sık ve dar açılı olanları sinirli, dirliksiz, kişi üzerinde baskısı olan bir atmosfer yaratır.”

Sahne üzerindeki eşyalar ve bu eşyaların konumlandırılması da sahne tasarımında algısal değerleri etkiler. Sahne tasarımında eşyalar, oyun alanını, vurgu noktalarını ve

hareket düzenini belirleyerek dekoru tamamlarlar. “Pratik açıdan genel bir kural, bazı eşyaları sahnenin sol ya da sağ aşağılarına koymaktır; çünkü her şeyden önce böyle bir düzenle dekor içinde bir süreklilik ve denge sağlanmış olur” (Nutku, 1980, s.239). Eşyaları birbirinden mümkün olduğunca uzak tutarak duvara dayamak, sahne üzerinde ‘yalnızlığı’ ve ‘hüznü’ betimleyen görsel bir atmosfer oluşturmaktadır.



Şekil 155- Mekansal Oluşum- Mekan ve Form (Parker ve Wolf, 1990, s.47)

Sahne Mekanının Betimlenmesi: Tiyatro sahnesinde mekan, iki boyutlu tek bir çerçeveye betimlenebileceği gibi, çerçevelerle ya da kütsel özellikteki elemanlarla çevrelenerek oluşturulmuş bir ‘hacim’ olarak da betimlenebilmektedir. İki boyutlu tek bir çerçeve, mimari bir mekan oluşturmamaktadır. Çerçevelerle oluşturulmuş mekan betimlemesinde ise mekan, içi boş dört çerçeve tarafından tariflenmektedir ve yine mimari mekanın gerekliliği olan ‘çevrenme’ unsuru zayıftır. Kütleler tarafından çerçevelenmiş bir ‘hacim’ ise, çevrenme düzeyi sayesinde mekansal tanımın güçlendiği bir düzenlemedir.

Şekil- Zemin İlişkisi: Mekansal düzenlemelerde öne çıkan önemli bir unsurdur. İki boyutlu elemanların önünde duran iki ya da üç boyutlu elemanların algılanabilmesi açısından, arkalarında bulunan yüzeyden ayırt edilebilir olmaları gerekmektedir. ‘Zemin’ genel olarak, ‘arka planı oluşturan bir yüzey’ olarak tanımlanmaktadır. Buna göre, şeklin algılanabilmesi ve görülebilmesi için, arka plan ile nesnenin şeklinin arasında bir zıtlık bulunmalıdır. Ayrıca, arka planın önünde bulunan iki ya da üç boyutlu bir objenin daha iyi algılanabilmesi ve üçüncü boyutun kazandırılması ya da vurgulanması için perspektiften, ışık ve gölgelerden yararlanılmaktadır. Böylece, objenin plastik değeri artmaktadır. Tiyatro sahnesinde oluşturulan mekan da sahne

elemanları için bir ‘zemin’ (arka plan) oluşturmaktadır. Bu sebeple perspektif, ışık ve gölge kullanımı sahne tasarımının önemli unsurlarındandır.

Bu bölümde ‘Mimari Mekan Kavramına Genel Bir Yaklaşım ve Mimari Mekan Tiyatro Sahnesi Etkileşimi’ konusu üzerinde çalışılmış ve yapılan değerlendirmeler sonucunda mimari mekan kavramının ve mimari mekana etki eden birçok faktörün, tiyatro sahnesi tasarımında da etkili olduğu belirlenmiştir.

Mimari mekanın oluşumunda en önemli unsurlarından biri olan kapalılık, taban düzlemi, baş üstü düzlemi ve duvarları meydana getiren düzlemlerden yararlanılarak oluşturulmaktadır. Yapılan çalışmada, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı irdelendiğinde ise, mekansal kapanımın iki boyutlu sahne elemanlarıyla gerçekleştirildiği belirlenmiştir. Buna göre mimari mekanda çevrenemeyi sağlayan ve mekansal sınırları belirleyen duvarların yerini sahne tasarımında iki boyutlu sahne elemanları olan panolar ve perdeler almıştır. Böylece mekanın plastik etkisi vurgulanmakta ve kütsel oluşumu öne çıkarılmaktadır Söz konusu mekansal kapanımı oluşturan düzlemlerin biçimleri, doluluk ve boşluk ilişkileri, doku ve malzeme gibi özellikleri ise mekanın niteliklerini belirlemede en önemli faktörlerdendir. Fiziksel mekanı belirleyen düzlemlerin üzerindeki açıklıklar ve bu açıklıkların boyutları mimari mekanın tanımını ve çevreneme deresini belirlemektedir. Buna göre sahne üzerinde oluşturulan mekansal düzenlemelerde kullanılan panoların üzerlerindeki açıklıklar ve bu açıklıkların birbirleriyle ilişkileri çok iyi irdelenmelidir. Açıklıklar fazlaştıkça mekansal tanım zayıflamaktadır. Yapılan çalışmada, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında sahne üzerinde farklı mekansal sınırlar tarifleyebilmek için sahne zemininin yükseltilmiş platformların kullanımıyla kademelendirildiği belirlenmiştir. Mimari mekanın oluşumunda mekansal örgütlenmeyi sağlamak için kullanılan bu yöntem, söz konusu mekanda hiyerarşiyi sağlamakta ve çeşitli vurgu alanlarının oluşturulmasına da katkı sağlamaktadır. Ayrıca sahne üzerinde çeşitli basamaklar, merdivenler, vb. üç boyutlu elemanlar kullanılmakta ve böylece sahnenin plastik etkisi vurgulanmaktadır. Merdivenlerin mimari mekanın oluşumundaki ayırıcı-birleştirici etkisi ve mekansal örgütlenmeye katkısı, sahne tasarımında da öne çıkmaktadır. Buna göre, iki boyutlu sahne elemanlarının, mekansal kapanımı sağlarken, üç boyutlu taşıyıcı sahne elemanlarının da mekanın plastik etkisini

güçlendirdiği belirlenmiştir. Taşıyıcı olmayan üç boyutlu sahne elemanları ise sahne tasarımında dış mekan betimlemelerinde kullanılmaktadır.

Tiyatroda sahne tasarımında kullanılan renk, doku ve malzemeler oluşturulan mekansal düzenlemede algıyı etkileyen en önemli faktörlerdendir. Bu sebeple gerek mimari mekanın tasarlanmasında gerekse sahne tasarımında renk, doku ve malzeme kararları alınırken işlevsel ve estetik faktörler çok iyi irdelenmelidir. Sahne tasarımında kullanılan mobilya ve donatılar ise gerek boyut gerekse konum olarak söz konusu hacmin kullanımını etkilemektedir. Ayrıca, mimari mekanın düzenlenmesinde etkili olan mobilya ve donatıların seçimi ve konumlandırılması, sahne tasarımında da üzerinde düşünülmesi gereken bir süreçtir. Buna göre, sahne üzerine konumlandırılan her mobilyanın söz konusu mekandaki dolaşımı ve davranış gereksinimini belirlediği saptanmıştır.

Yapılan çalışmada, mimari mekanda olduğu gibi, sahne tasarımında da mekansal ve işlevsel gerekliliklere göre aydınlatma ve akustik düzenlemelerin değiştiği görülmüştür. Sahne biçimlenişleri ve özellikleri aydınlatma çözümlerinde etkili olmaktadır. Aydınlatma tasarımıyla mekanda alt mekanlar tariflenebilmekte, dolaşım şeması desteklenebilmekte ve vurgu ya da yönelim oluşturulabilmektedir. Sahne tasarımında aydınlatma sahne üzerindeki unsurları ve oyuncularını açığa çıkartmak, gizlemek ya da vurgulamak için kullanılmaktadır. Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında dikkat edilmesi gereken bir başka unsur ise mekandaki akustiktir. Seyircilerin oyunda geçen diyalogları ve müziği rahatlıkla duyabilmesi gerekmektedir. Buna göre tiyatro salonunda ve sahnede sesin yansımaları kontrol altına alınmalıdır. Yapılan çalışmada tiyatro salonunda sesin yankılanmasını önleyebilmek için birbirine paralel yüzeylerin kullanımından kaçınıldığı belirlenmiştir. Tiyatro mekanlarında ayrıca ses emici malzemeler kullanılmış ve yankılanım zamanı kontrol altında tutulmaya çalışılmıştır. Böylece mekandaki gürültü oluşumu da engellenmiş olmaktadır. Günümüzde aydınlatma ve ses düzenlemelerinde çeşitli bilgisayar donanımlarından yararlanılmaktadır. Sahne tasarımında aydınlatma ve ses düzenlemeleri oyunun dramatik yapısını ve anlatılmak istenilen düşüncüyü desteklemeli ve geliştirmelidir.

Mimari mekanda olduğu gibi, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında da uyum ve bütünlüğün sağlanması çok önemli bir unsurdur. Sahne üzerinde oluşturulan mekansal betimleme gerek işlevsel gerekse estetik faktörler göz önünde tutularak geliştirilmelidir.

Tasarım elemanları ve tasarım ilkeleri mimari mekanda olduğu gibi, sahne tasarımında da uyum ve bütünlüğün sağlanmasında etkili olmaktadır. Yapılan çalışmada, sahnede oluşturulan görsel kompozisyondaki görsel denge, oransal ilişkiler, hiyerarşik düzen, vb. birçok unsur, söz konusu tasarımının bir bütün olarak algılanmasında büyük rol oynadığı belirlenmiştir. Renk, doku, çizgi, biçim, kütle, vb. tasarım elemanları görsel kompozisyonu şekillendiren en önemli unsurlardandır. Tasarım ilkeleri ise bu elemanların nasıl bir araya geleceğinin ve kompozisyonda bütünlüğün nasıl sağlanacağını belirlenmesinde etkili olmaktadır. Sahne tasarımı irdelendiğinde tasarım sürecinde uyumu ve bütünlüğü sağlamak için ritim, simetri, vurgu, oran ve ölçek başta olmak üzere çeşitli tasarım prensiplerinden yararlanıldığı belirlenmiştir. Buna göre, yapılan çalışmada, mimari mekanın öğelerinin ve mimari mekana etki eden unsurların, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında da gerek işlevsel, gerekse estetik açıdan etkili olduğu belirlenmiştir.

4. BÖLÜM

TİYATRODA ÇAĞDAŞ SAHNE TASARIMININ MİMARİ MEKAN KAPSAMINDA ÖRNEKLER ÜZERİNDEN ANALİZİ

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında ilgili oyun için oluşturulan mekansal düzenlemeler oyunun dramatik yapısı ve oluşturulacak görsel kompozisyon için büyük önem taşımaktadır. Önceki bölümlerde ele alınan ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımı’ ve ‘Mimari Mekan’ kavramları, bu bölümde örnekler aracılığı ile analiz edilecek ve mimari mekan ile sahne tasarımı ilişkisinin sahne düzenlemelerine ne şekilde yansıdığı ve meydana getirilen mekansal oluşumlara mimari mekan kavramının etkisi irdelenecektir. Buna göre, mimari mekanın öğelerinin tiyatro sahnesi tasarımında hangi çerçevede ve nasıl kullanıldığı analiz edilecek ve böylece, günümüzde tiyatro sahnesi tasarımının konu dahilinde hangi anlamda değişip gelişebileceği araştırılacaktır. Biri yurtdışından, diğeri ise Türkiye’den olmak üzere iki farklı tiyatro oyununun sahne düzenlemeleri mimari mekan kapsamında değerlendirilerek daha gerçekçi ve kapsamlı verilere ulaşmak amaçlanmıştır. Bu sebeple konu, öncelikle Pervin Ünalp tarafından yazılan ‘Geç Kalanlar’ isimli oyun ile, daha sonra ise Michael Frayn tarafından yazılan ‘Nosis Off’ adlı oyun ile analiz edilecektir.

4.1- ÖRNEK 1: ‘GEÇ KALANLAR’

Bu bölümde, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı ile mimari mekan ilişkisi ‘Geç Kalanlar’ isimli oyun üzerinden analiz edilecektir. Oyun, ‘Oyun Hakkında Genel Bilgi ve Oyunun Konusu’ ‘Tiyatro Binası ve Sahne Biçimlenişinin Özellikleri’, ‘Oyundaki Sahne Oluşumuna Mimari Mekanın Etkisi’, ‘Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına İşlevsel Yönden Etkisi’, ‘Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına Estetik Yönden Etkisi’ ve ‘Oyundaki Sahne ve Seyirci Etkileşimi’ olmak üzere altı ana başlık altında ele alınacaktır.

4.1.1- Oyun Hakkında Genel Bilgi ve Oyunun Konusu



Şekil 156- Oyun Ekibi (Ankara Devlet Tiyatroları (DT), t.y)

Yazan: Pervin Ünalp

Yöneten: Nesrin Üstkanat

Dekor Tasarım: Işın Mumcu

Giysi Tasarım: Sevgi Türkay

Işık Tasarım: Osman Uzgören

Asistanlar: Zeki Gürdal Karaoğlu, Miraç Elligram

Sahne Amiri: Sibel Güvercin

Kondüvit: H. Alp Duman

Işık Kumanda: Cem Göktaş

Suflöz: Sibel Boztaş

Dekor Sorumlusu: Ali Şener

Aksesuar Sorumlusu: Davut Akkuş

Oyuncular: Füsun Günuğur, Levent Şenbay, Dilara Keyf Günüç, Deniz Alver Çamlıdağ

Oyunun Konusu: Oyunda modern dünyanın kadın-erkek ilişkilerine dikkat çekilmiş ve oyuna özensizlik, kıskançlık, vb. gibi nedenler yüzünden kısa sürede biten aşklar konu edilmiştir. Oyun üç yıldır evli olan ve bu evlilikten sıkılmış bir adamın, gece yarısı evine gelen orta yaşlı bir kadınla arasında geçen konuşmalarla başlamaktadır. Bu konuşma sırasında adam, farkında olmadan kadına iç dünyasını açmaya başlar ve zamanla kadın adamın olaylara farklı bir açıdan bakmasını sağlar. İlk perdede erkeğin, ikinci perdede ise kadının hissettiklerini işlediklerini ifade eden Üstkanat, oyunu şöyle özetlemektedir:

“İlişkilerde birbirimizi değiştirmeye çalışıyoruz. Değiştirmeye çalıştıkça da karşı tarafı kendimize benzetmek istiyoruz. İlişkiler çok hızlı yaşıyor ve kısa süre içinde de tüketiliyor. Çiftler üç yılda ayrılıyorlar. İki kişi üç yılda ne yaşar ve her şeyi tüketebilir ki? Ne kadarını tüketebilirsin üç yılda? Bütün bunlar da iletişimsizlikten kaynaklanıyor. Çiftler kendi aralarında iletişim kuramıyor ve her şeyi tüketiyorlar. Aslında bugünün çiftlerinin yaşadığı problem, birbirlerine söylemeleri gerekenleri söylememelerinden kaynaklanıyor. Onun içinde aslında biz çok yeni bir şey söylemiyoruz. Ama bugünün ilişkilerine bir ayna tutuyor ve 'seni seviyorum' demeye geç kalmayın' diyoruz” (Hürriyet..., 2009).

“Geç kalanları göstermek istiyoruz... yolun başında olanlar gecikmesin diye... Çok fazla zamanımız yok. Hemen, şimdi, şu anda söylenmeli ve yaşanmalı... Ne söylenecekse... Ne yaşanacaksa... Seyircimize mesajımız basit aslında “hayat 'seni seviyorum' demeyi erteleyecek kadar uzun değil. Hepsi bu” (Ankara Devlet Tiyatroları, t.y).

4.1.2- Tiyatro Binası ve Sahne Biçimlenişinin Özellikleri



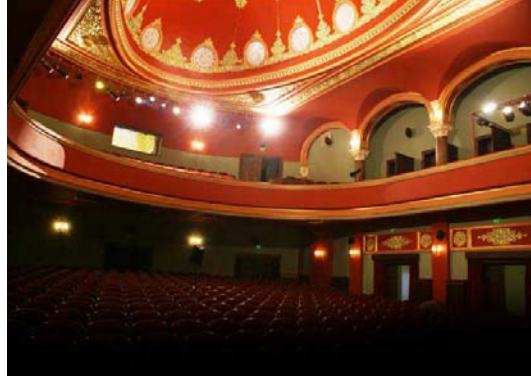
Şekil 157- Küçük Tiyatro (Ankara DT Sahneleri, t.y.)

Oyun Ankara’da, Küçük Tiyatro’da sahnelenmiştir. Küçük tiyatro 1 Ekim 1949 yılında açılan ilk tiyatro sahnelerinden biri olma özelliğini taşımaktadır.



Şekil 158- Tiyatro İç Mekanı

Tiyatroda klasik bir tasarım hakimdir. Tiyatro salonu ise ‘giriş katı’ ve ‘balkon’ olmak üzere yatayda iki seviyeye bölünmüştür. Bu durum, iki farklı seyirci alanının oluşmasına neden olmuştur. İç mekanda, birbirine paralel olarak oluşturulmuş duvarlar kullanmak yerine, akustik açıdan kontrolü sağlayabilmek için tiyatro mekanının planı ‘U’ şeklinde tasarlanmıştır. Bu sayede, sesin uzayarak ‘ekoya’ neden olması önlenmeye çalışılmıştır. Tavanda ise büyük bir kubbe yer almaktadır.



Şekil 159- Tiyatro Salonu (Ankara DT Sahneleri, t.y.)
‘U’ şeklinde tasarlanmış olan salon, mekandaki yankılanmayı önlemeye yöneliktir.

Tiyatro mekanı ‘sahne alanı’ ve ‘seyirci alanı’ olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Mekanda çerçeve sahne (proscenium sahne) biçimlenişinden gelişerek günümüze kadar gelen ‘apron sahne’ biçimlenişi görülmektedir. Sahne kemeri oyun alanını ve seyirci alanını birbirinden ayırarak, sahne alanının tanımlanmasında etkili olmaktadır. Sahne alanı yükseltilmiş bir platform olarak tasarlanmış ve bu durum, yine sahne alanı ile seyirci için ayrılmış olan alanı birbirinden ayırmada etkili olarak, sahne alanının tanımlanmasına katkı sağlamıştır. Ayrıca, oyunun seyirciler tarafından görülebilmesini de kolaylaştırmıştır.

Sahne kemeri ile seyirci alanı arasında kalan ve ‘apron’ (önsahne) olarak adlandırılan bölüm oyun sırasında kullanılmamıştır. Oyun, sahne kemerinin arkasında kalan alanda, içe doğru bir perspektifle sahnelenmiştir.

Sahnenin iki yanında yan odalar (kulisler) bulunmaktadır ve oyuncular oyun sırasında bu alanları sahneye giriş ve çıkış amaçlı kullanmışlardır. Bu mekanlar, seyirciler tarafından görülmesi engellenecek şekilde gizlenmiştir.

Çerçeve sahne, oyun için görsel bir odak oluşturmaktadır ve oyun sırasında tiyatro mekanında sadece sahne aydınlatılarak sahnelenen oyun vurgulanmaktadır. Çerçeve

sahne biçimlenişi, seyircilerin oyunu sadece tek bir yönden izlemelerini ön gördüğü için sahne tasarımında ve aydınlatma düzenlemelerinde esneklik sağlamaktadır.

4.1.3- Oyundaki Sahne Oluşumuna Mimari Mekanın Etkisi

Bölüm ‘Geç Kalanlar’ oyunu kapsamında ‘Oyundaki Sahne Elemanları ve Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Kurulumuna Etkisi’, ‘Mimari Mekanın Oyundaki Mobilya Kullanımına Etkisi’, ‘Mimari Mekanın Oyundaki Doku, Malzeme ve Renk Kullanımına Etkisi’ ve ‘Mimari Mekanın Oyundaki Dekor Değişimine Etkisi’ olmak üzere dört alt başlık altında irdelenecektir. Böylece oyun için oluşturulmuş sahne tasarımı mimari mekan öğeleri göz önünde tutularak analiz edilecektir.

4.1.3.1- Oyundaki Sahne Elemanları ve Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Kurulumuna Etkisi

Oyun için tasarlanan sahne incelendiğinde sahnenin gerçekçi bir yaklaşımla oluşturulduğu görülmektedir. Sahnede, mimari mekanın oluşumundaki en önemli unsurlardan biri olan ‘mekansal kapanım’ çeşitli panoların kullanımıyla oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu sayede, mekanın algısında etkili olan ‘çevrelenmişlik hissi’ oluşturulmuştur. Boş bir alanın yatayda ve dikeyde çeşitli düzlemler tarafından tanımlanması, söz konusu alanda bir ‘yer’ tanımlamakta ve böylece mekansal gerekliliklerin meydana getirilebileceği bir ‘hacim’ oluşturulmaktadır. Oluşturulan bu hacmin yüzey özellikleri, gerek biçim, gerekse doku ve malzeme gibi nitelikleriyle o mekanın algısını ve tarifini değiştirmektedir. Oyun için oluşturulan mekansal kapanım, mimari mekanın tanımlanması ve seyirciye iç mekan ile dış mekan ayrımını betimlemeye çalışması bakımından önem taşımaktadır.

Oyun bir evin iç mekanında geçmektedir. Bu sebeple, sahne üzerinde bir evin iç mekanından bir kesit sunulmuştur. Sahne üzerinde evin oturma odası, mutfak ve giriş holü betimlenmiştir. Ayrıca, dış mekana yönelik bazı görsel ip uçları da mevcuttur. Mekansal kapanımı sağlayan duvarlar ise, çeşitli açılarla birleştirilmiş panolarla meydana getirilmiş ve böylece oyun için gerekli olan iç mekanın sınırları belirlenmiştir. Panoların üzerine çerçeveli fotoğraflar, aydınlatma elemanları ve televizyon gibi bir evde bulunabilecek unsurlar asılmıştır.

Evin giriş alanı bir kapı ve bu kapının önünde bulunan basamaklarla tanımlanmıştır. Basamaklar sahne üzerindeki taşıyıcı üç boyutlu elemanlar olarak önem kazanmıştır. Basamaklar yükseldiği platform tarafından desteklenmektedir. Sahne zemininde farklı bir seviye oluşturulması ve bu yükseklik farkının basamaklarla da vurgulanması, sahne üzerinde giriş holünün tanımlanmasını sağlamakta ve giriş holünün iç mekandaki önemine dikkat çekmektedir.



Şekil 160- Sahne Oluşumu ve Sahne Elemanları (Ankara DT, t.y.)
Sahne üzerindeki panolar mekansal kapanımı oluşturmuştur. Giriş alanındaki basamaklar ise mekanın plastik etkisini vurgulamaya ve girişi tanımlamaya yöneliktir.

Holün her iki yanında yer alan ve bu alanın mekansal sınırlarını belirleyen panoların üzerlerinde yarı saydam bir etki sağlayan yüzeyler oluşturulmuştur. Bu yüzeyler, buzlu cam etkisi oluşturmak için uygun görülen malzeme (tül, plastik, vb.) ile kaplanmış ve yatay ve dikey elemanlarla tanımlanmışlardır. Ayrıca, giriş alanında simetri sağlamışlardır. Giriş alanına çıkan basamakların her iki yanına konumlandırılmış olan panolar ise, mimari mekanın en önemli yapısal elemanlarından biri olan ‘kolonları’ anımsatmakta ve mekanın plastik etkisini vurgulamaktadırlar. Bu panolar, üzerlerinde yer alan aydınlatma elemanlarıyla da giriş holündeki simetrik oluşumu ve bu alanın tanımını desteklemektedirler. Giriş alanı, oturma alanı ile mutfak alanının arasında konumlandırılmış ve böylece, fiziksel bir sınırlama olmaksızın, bu iki alanın birbirinden ayrılmasına katkı sağlamıştır. Buna göre, giriş holü mekanda alt mekanların belirlenmesinde etkili olmuştur. Ayrıca, bir evin giriş alanı, söz konusu iç mekana giriş ve çıkışı sağlaması bakımından sembolik bir anlam da içermektedir. Bu sebeple, sahne üzerinde betimlenmiş olan bu alan, gerek mekansal, gerek işlevsel, gerekse sembolik olarak önem taşımaktadır.

Oturma alanının bir duvarında ise boşluklar oluşturulmuş ve bu boşluklar ‘cam’ olarak betimlenmiştir. Böylece, mekandaki ‘iç’ ve ‘dış’ ilişki ortaya koyulmuştur. Dış mekan

çeşitli bitkilerle tarifi lenmiştir. Sahnede saydam yüzeylerin kullanımı ile dış ve iç mekan ayrımı vurgulanmakta ve bu durum, mimari mekanın doluluk ve boşluklardan oluşan biçimlenişini de desteklemektedir. Bir mimari mekan, sadece dört düzlemden oluşmuş sınırlarla tanımlanan bir hacim olarak düşünülmemelidir. Bu kapanımı sağlayan düzlemlerin doluluk ve boşluk özellikleri ve birbirleriyle olan oransal ilişkileri, söz konusu mekanın akustik ve aydınlatma özellikleri üzerinde etkili olmakla birlikte, mekanın kapalılık oranını ve algısını da etkilemektedir. Buna göre, düzlemlerin üzerindeki cam yüzeyler, sahne üzerinde mimari mekanın oluşturulmasına katkı sağlamaktadırlar ve iç mekanın görsel sınırlarını genişleterek algıyı etkilemektedirler. Ayrıca, oturma alanının arka kısmında bulunan bir alanda, evin diğer odalarına geçişi sağlayan bir koridor tarifi lenmiştir ve bu alan, oluşturulan saydam panolar sayesinde evin oturma odası olarak betimlenen alandan da görülebilmektedir. Bu sayede iç mekan, dış mekan ve evin koridoru ile görsel ilişki kurmaktadır. Koridor olarak tarifi lenen alan üzerinde ise bir kapı mevcuttur.

Mutfak alanı oluşturulurken, sahne üzerinde betimlenen mekanın sınırlarından yararlanılmıştır. Mutfak alanı, bu mekansal sınırlar tarafından belirlenen ve bu sınırları vurgulayan elemanlardan meydana getirilmiştir.

4.1.3.2- Mimari Mekanın Oyundaki Mobilya Kullanımına Etkisi



Şekil 161-Oturma Alanı (Ankara DT, t.y.)
Sahnedeki mobilyalar, dolaşım şeması ve kullanım düşünülerek konumlandırılmıştır.

Evin giriş alanı, sahne üzerinde bulunan mobilya ve donatıların düzenlenmesinde etkili olmuştur. Mobilyalar giriş alanı göz önünde bulundurularak düzenlenmiştir. Buna göre, sahne üzerinde konumlandırılmış mobilya ve donatılar, sahneye giriş ve çıkışı sağlayan ve sahnede betimlenen evin de ‘giriş kapısını’ temsil eden giriş alanındaki dolaşımı

etkilemeyecek şekilde konumlandırılmıştır. Sahne üzerinde meydana gelen eylemler, mekandaki mobilya ve donatıların konumlarına ve boş alanlar tarafından tariflenen dolaşım şemasına göre meydana gelmektedir. Buna göre giriş holü, sahne üzerindeki dolaşım şemasının belirlemesinde etkili olarak, sahnedeki ‘davranışsal mekanın’ belirlenmesine de katkı sağlamaktadır. Bu sebeple giriş holü, gerek sahnede betimlenen ‘iç mekanın giriş holü’, gerek sahneye giriş ve çıkışı sağlayan bir ‘sahne kapısı’, gerekse sahnedeki ‘dolaşım şemasını şekillendiren bir alan’ olarak hem sahnede mimari mekanın oluşumuna katkı sağlamış, hem de sahne üzerindeki eylemleri düzenlemiştir.

Sahne üzerinde ‘oturma alanı’ ve ‘mutfak alanı’ olmak üzere iki yaşam alanı oluşturulmuştur. Oturma alanı seyircilere dönük olarak yerleştirilen koltuklardan ve bir orta sehpadan meydana getirilmiştir. Ayrıca, televizyonun ve çeşitli aksesuarların yer aldığı bir televizyon ünitesi de betimlenmiştir. Bir evin oturma odasında olabilecek detaylar irdelenmiştir. Buna göre, orta sehpa üzerine bir sepet yerleştirilmiştir ve panolardan meydana getirilmiş olan duvarlara fotoğraflı çerçeveler asılmıştır. Ancak, bir evin yaşama alanında bulunan koltuklar televizyonun konumu göz önünde tutularak düzenlenirken, tiyatro sahnesi tasarımında betimlenen bu yaşama alanında koltuklar, sahneleme işlevi ön planda tutularak, seyirciye dönük olacak şekilde konumlandırılmıştır. Söz konusu oyunda, gerçekleştirilecek eylemlerde televizyonun bir etkisinin olmaması, televizyonun sadece gerçekçi etkiyi arttırmak üzere kullanılan bir detay olarak sahnelenmesine neden olmuştur. Bu durum, gerçek yaşamdaki hacimlerin mekansal düzenlemelerindeki işlevsel gerekliliklerle, sahne tasarımında betimlenen yaşama mekanlarının işlevsel gereklilikleri arasındaki ayrımı ortaya koymaktadır. Sahne tasarımında sahne üzerinde kullanılan her nesne, sahneleme gereklilikleri göz önünde tutularak, seyircinin görebileceği şekilde konumlandırılmak durumundadır.



Şekil 162- Mutfak Alanı (Ankara DT, t.y.)
Sahnedeki mobilyaların konumlandırılmasında sahneleme işlevinin gereklilikleri göz önünde bulundurulmuştur.

Giriş alanının yanında konumlandırılmış olan mutfak alanı ise, bir buzdolabı, mutfak dolapları ve tezgah gibi unsurlardan oluşturulmuştur. Buzdolabı oyun sırasında sık kullanıldığı için gerçek bir buzdolabı tercih edilmiştir. Ancak, buzdolabı seyirciler tarafından içinin görülmemesi gerekliliği göz önünde tutularak konumlandırılmıştır. Bu durum, buzdolabı kapağının mutfak alanının dışına, giriş holüne doğru, açılmasına neden olmuştur. Bu düzenleme, günlük yaşamda kullanım zorluğuna neden olabileceği için, gerçek yaşamda tasarlanmış bir mutfakta buzdolabı kapağının mutfak alanının içine doğru açılması gerekmektedir. Buna göre, gerçek yaşamdaki işlevsel gerekliliklerle, sahneleme işlevinin gerekliliklerinin her zaman örtüşmediği görülmektedir.

Ayrıca, sahne üzerinde bir masa ve iki sandalye bulunmaktadır. Masa ve sandalyeler dolaşımı engellemeyecek şekilde konumlandırılmıştır. Evin giriş holü olarak betimlenen alanın önü boş bırakılmıştır. Sandalyeler ise seyircilere dönük olarak konumlandırılmıştır. Tezgah üzerine gerçekçi etkiyi arttırmak amacıyla su ısıtıcı, sürahi, vb. nesneler yerleştirilmiştir.

Oyuncular tarafından kullanılan eşyalar gerçek olup, oyun sırasında kullanılmayan ancak görsel kompozisyona ve gerçekçi etkiye katkı sağlayan unsurlar (televizyon, vb.) taklittir. Örneğin, oyun sırasında sıklıkla kullanıldıkları için gerçek kahve fincanı ve fotoğraf çerçeveleri kullanılmıştır.

Sahne üzerinde bulunan her mobilya, sahnedeki doluluk ve boşluk oranları ve dolaşım düşünülerek konumlandırılmıştır. Kullanılan mobilyalar ve bu mobilyaların yerleşimi işlevsel gereklilikler düşünülerek tasarlanmıştır. Mobilyalar, işlevlerine göre gruplandırılmış ve iç mekana kimlik kazandırmaya katkıda bulunmuşlardır.

4.1.3.3- Mimari Mekanın Oyundaki Doku, Malzeme ve Renk Kullanımına Etkisi

Sahne oluşturulacak iç mekanın sınırlarını belirleyen panoların yüzeyleri, dokulu olarak tasarlanmıştır ve ‘duvar’ etkisini arttırabilmek ve iç mekandaki üç boyutluluğu vurgulayabilmek için dekor boyama yönteminden yararlanılmıştır. Böylece, pano yüzeylerindeki dokular ve formlar öne çıkarılmış ve çeşitli gölgeler oluşturulmuştur.

Oturma odası olarak tariflenmiş alanda, pencere camı olarak betimlenmiş olan panoların üst tarafına stor perdeler konumlandırılmıştır. Bu perdeler, ahşap bir mekanizma etrafına monte edilmiş opak kumaşlardan oluşmaktadır ve evin iç mekanını zenginleştirerek ‘görsel algıyı’ etkilemektedirler. Perde kumaşındaki desen ise, mekanda görsel bir doku oluşturmaktadır.

Bir evin iç mekanı düşünülerek gerçekleştirilmiş olan bu sahne tasarımında, ahşap kullanımı dikkat çekmektedir. Kullanılan mobilyaların çoğunda malzeme olarak ahşap tercih edilmiş ve kullanılan sıcak renklerle (toprak tonları) de iç mekanda sıcak ve samimi bir atmosfer oluşturulmuştur. Bu durum, evin oturma ve yeme-içme alanına uygun olduğu kadar, oyunun dramatik yapısına uygun olarak oluşturulmak istenilen görsel kompozisyonla da uyum içindedir.

Oturma alanında yer alan koltukların kumaşları mekandaki görsel ve dokunsal doku oluşumunda etkili olmaktadır. Mutfak bölümündeki masanın üzerine serilmiş olan masa örtüsü ise yarı şeffaf ve desenli bir kumaştan seçilmiştir. Örtü, mekanı zenginleştirmiş ve yine iç mekanda görsel ve dokunsal bir doku oluşturmıştır. Kullanılan kumaşlar, gerek desenleri, gerekse dokusal özellikleriyle iç mekana kimlik kazandırmada etkili olmuşlardır. Ayrıca, sahne üzerinde gerçekçi bir etkinin sağlanabilmesine katkıda bulunan önemli detaylardandır.

Giriş holü ve oturma alanında yer alan ve pencere camı olarak betimlenmiş olan panoların yüzeyleri yatay ve dikey elemanlarla bölünmüştür. Bu elemanlar, yüzeye doku kazandırmaktadırlar. Oturma alanındaki cam olarak tariflenmiş olan yüzeylerin üzerindeki elemanlar metal görünümlüdür ve yüzeye doku kazandırmakla birlikte, yüzeyin tanımlanmasına da katkı sağlamaktadırlar.



Şekil 163-Doku ve Malzeme Kullanımı (Ankara DT, t.y.)

Cam olarak tariflenen yüzeyler üzerindeki yatay elemanlar söz konusu yüzeyin tanım kazanmasında ve mekandaki doku oluşumunda etkili olmaktadır.

Evin koridoru olarak betimlenmiş olan alanın sınırını belirleyen pano ise, üzerinde renkli kelebekler bulunan bir yüzey olarak tasarlanmıştır. Yüzeyde dikey bölünmeler de mevcuttur. Tasarlanan bu yüzey deseni ve oluşturulan renkler ise, sahnedeki görsel kompozisyonu zenginleştirmektedir ve sahne üzerinde görsel ve dokunsal doku oluşturmaktadır.

Buna göre, sahne üzerinde, sahnedeki plastik yapıyı ve mekansal gerçekliği ön plana çıkaracak doku ve malzemeler tercih edilmiş ve bir evin iç mekanından bir kesit detaylarıyla betimlenmeye çalışılmıştır. Göz yoracak detay ve renklerden kaçınılmış ve oyunun dramatik yapısına uygun bir atmosfer oluşturmak amaçlanmıştır.

4.1.3.4- Mimari Mekanın Oyundaki Dekor Değişimine Etkisi

Oyunun geçtiği iç mekan değişmemektedir. Oyun için gerekli olan mekansal kapanım ve sahne elemanları sabit kalmaktadır ve sahne değişimine gerek duyulmamıştır. Oyun, sahne değişimi olmadan, bir evin oturma odası ve mutfağı içinde geçmektedir. Ancak, sahne üzerinde betimlenen oturma odası, giriş holü ve mutfak alanı, oluşturulmak istenilen görsel etkiye, kullanımlarına ve sahne üzerindeki eylemlere göre ışık kullanımıyla vurgulanmaktadır. Sahnedeki bu alanlar, konumları, doku, malzeme, renk ve mobilya gibi özellikleriyle kimlik kazanmakta ve böylece mekansal tanım oluşturulmaktadır.

4.1.4- Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına İşlevsel Yönden Etkisi

Bu bölümde, mimari mekanın oluşumunda etkili olan akustik, ses ve aydınlatma gibi işlevsel unsurların tiyatrodaki sahne tasarımında nasıl ele alındığı örnek oyun üzerinden araştırılacaktır. Konu, ‘Tiyatro Salonundaki Akustik ve Oyunda Kullanılan Ses ve Efektler’ ve ‘Oyundaki Aydınlatma Tasarımı’ olmak üzere iki alt başlık altında incelenecektir.

4.1.4.1- Tiyatro Salonundaki Akustik ve Oyunda Kullanılan Ses ve Efektler

Tiyatro salonunda bulunan duvarlar, zemin ve tavan yüzeyleri mekanın akustiğini etkileyen en önemli mimari unsurlardır. Tiyatro iç mekanında sesin yüzeylerden yansıtılarak uzamasını önleyebilmek için birbirine paralel yüzeylerin kullanımından mümkün olduğunca kaçınılmıştır. Böylece, salondaki ‘sesin yankılanım zamanı’ kontrol altına alınmaya çalışılmıştır. Sahne perdeleri, tiyatro salonunda kullanılan perdeler ve kumaşlar mekandaki ses emici malzemeler arasındadır. Ses emici malzemelerin kullanımı, mekandaki sesin yansımalarını en aza indirmekte ve mekanda ses izolasyonu sağlamaktadır.

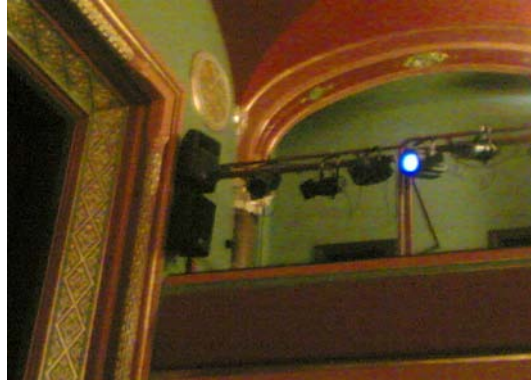
Oyunun sonlarına doğru, hikayede o ana kadar anlatılmayan ve oyunda işlenen konunun önemini vurgulayan bir sahne mevcuttur. Ancak, oyunun bu sahnesindeki olaylar, mekansal değişikliklerle ve oyunculukla seyirciye anlatılmak yerine, ses efektleriyle anlatılmıştır. Ses efekti olarak gök gürültüsü, yağmur sesi, arabaların fren sesleri ve ardından çarpışma anında meydana çıkan sesler kullanılmıştır. Bu efektler, geçmişte meydana gelmiş bir olay hakkında seyircilere bilgi vermek için kullanılmışlardır. Böylece, sahne üzerinde herhangi bir mekan betimlenmeden, sadece ses efektleriyle yağmurlu bir günde meydana gelmiş olan bir trafik kazası anlatılmıştır. Daha sonra yaklaşan ambulans sesi ise, bu eylemi desteklemekte ve kazayı vurgulamaktadır. Bu sırada sahnede kasvetli bir atmosfer oluşturulmuştur. Sahne karartılarak ses efektlerine uygun ışık düzenlemelerinden yararlanılmıştır ve bu durum, ses efektleriyle betimlenen eylemleri desteklemektedir. Böylece, seyircilerin dikkati oluşturulan ses efektlerine ve anlatılan olaylara çekilmeye çalışılmıştır.

Ayrıca, oyun sırasında uzun uzun çalan, ancak bir türlü cevaplanmayan bir telefon, oyunun dramatik yapısına ve anlatılmak istenilen konuya dikkat çeken bir detaydır.

Oyunda kullanılan bu efektler, daha önce gerçekleşen bir olayı vurgulamak ya da istenilen atmosferi çağrıştırarak oyunun etkisini güçlendirmek için kullanılmışlardır.

4.1.4.2- Oyundaki Aydınlatma Tasarımı

Sahne tasarımında oluşturulacak aydınlatma tasarımı, sahnedeki her unsurla uyum ve bütünlük sağlamalı ve oyunda anlatılmak istenilen kavramsal düşünce ve oyunun dramatik yapısı ile uygunluk oluşturmalıdır. Buna göre, oyunun aydınlatma tasarımı gerçekleştirilirken her şeyden önce sahnedeki her unsurun görünebilirliği dikkate alınmış ve görsel kompozisyonda uyum sağlanmaya çalışılmıştır. Sahne üzerindeki üç boyutlu elemanlar, mekansal özellikler ve plastik yapı ortaya çıkarılmış ve genel aydınlatma düzenlemeleri, istenilen etkiye göre çeşitli aydınlatma kararlarıyla geliştirilmiştir.



Şekil 164- Aydınlatma Elemanlarının Konumu
Aydınlatma elemanları balkon korkuluklarına konumlandırılmıştır.

Oyundaki eylemlere ve oluşturulmak istenilen atmosfere göre ışığın rengi ve şiddeti değiştirilmiştir. Sahnenin ön tarafında bulunan aydınlatma elemanlarının çoğu balkon korkuluklarına monte edilmiştir.

Sahnedeki gerçekçi etkiyi desteklemek için ‘motivasyonel aydınlatmadan’ yararlanılmıştır. Sahne üzerindeki panolara monte edilmiş olan aydınlatma elemanları görünür olarak konumlanmış ve bu ışık kaynaklarının yaydığı ışık vurgulanmıştır.



Şekil 165- Motivasyonel Aydınlatma (El..., 2009)

Sahne üzerindeki gerçekçi bir etki yaratabilmek için panolar üzerine yerleştirilen aydınlatma elemanlarıyla motivasyonel aydınlatma oluşturulmuştur.

Sahne üzerindeki oyuncuların aydınlatılması ise, sahne tasarımındaki en önemli unsurlardandır. Aydınlatma tasarımı ile oyuncuların yüzlerinin görünürlüğü sağlanmakta ve önden veya yandan gelen ışıklar sayesinde oyuncuların yüzlerinde gölgeler ve aydınlık alanlar oluşturulmaktadır. Böylece, görsel kompozisyona ilgi çekicilik katılmakta ve oyunun dramatik yapısı desteklenmektedir.



Şekil 166- Oyuncuların Aydınlatılması (Ankara DT, t.y.)

Aydınlatma kararlarıyla oyuncuların görünebilirliği sağlanmış ve çeşitli açılardan gelen ışıklar sayesinde görsel kompozisyon desteklenmiştir.

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında aydınlatma çözümleri, oyunu destekleyen ve oyunun geçtiği mekana kimlik kazandıran ya da önemli bir eylemi ya da nesneyi vurgulamak için kullanılan en önemli unsurlardandır. Buna göre, ne gösterilmek isteniyorsa onu göstermek ve gerekirse vurgulamak, oyun için oluşturulan sahne tasarımı sürecinde önemli rol oynar.



Şekil 167- Aydınlatmada Vurgu (Ankara DT, t.y.)
Işığın rengindeki ve şiddetindeki değişim sahne üzerinde vurgu alanlarının oluşturulmasına katkıda bulunmaktadır.

Oyunda, birinci perdenin sonunda, kadın oyuncunun evin giriş holünde belirişi ışığın şiddeti ve rengi kullanılarak vurgulanmıştır. Oycunun üzerine düşürülen ışık, oyuncunun yüzünde ve sahne zemininde gölgelerin ve aydınlık alanların oluşmasına neden olmuştur. Bu sırada, giriş holünün iki yanında konumlandırılmış olan aydınlatma elemanlarından yayılan ışık, sahnede dengeli bir aydınlatma oluşturmaya ve ‘motivasyonel aydınlatmayı’ desteklemeye yöneliktir. Holün iki yanında yer alan yarı saydam yüzeylerden süzülen mavi ışık, giriş alanındaki oyuncu için soğuk bir atmosfer yaratmakta ve oluşturulan vurguyu desteklemektedir. Bunun yanında, oturma alanında oturmakta olan diğer oyuncunun bulunduğu alandaki sarı ışık kullanımı dikkat çekmektedir. Bu alandaki oyuncu, sarı ışıkla öne çıkarılmıştır. Böylece, sahne üzerinde sıcak ve soğuk renkli ışıklardan yararlanılarak görsel kompozisyonda denge sağlanmış ve istenilen atmosfer oluşturulmuştur.



Şekil 168- Aydınlatma ve Gölge Oluşumu (Ankara DT, t.y.)

Aydınlatma tasarımında yararlanılan renkli ışıklar, sahne üzerinde ışık huzmeleri ve gölgeler oluşturarak görsel kompozisyona ilgi çekicilik katmaktadır.

Oyun sırasında vurgulanmak istenen sahneler, sarı ışık kullanımıyla öne çıkarılmakta ve oyunun algısını etkilemektedirler. Bu ışıklar, bazı durumlarda sahne zemininde ışık huzmeleri ve gölgeler oluşturmaktadırlar. Oyunun genelinde sarı renkli ışıklardan yararlanılmıştır. Ancak, oluşturulmak istenilen dramatik etkiye göre mavi ya da açık eflatun renkli ışıklar da kullanılmıştır.



Şekil 169- Aydınlatma ve Renk Kullanımı (Ankara DT, t.y.)

Aydınlatma tasarımı oyunun dramatik yapısını desteklemiş ve istenilen duygu durumunun oluşturulmasına katkıda bulunmuştur.

Oyun sırasında hüznü bir atmosfer oluşturmak için açık eflatun renkte ışıklardan yararlanılmış ve ışığın şiddeti düşürülmüştür. Böylece, sahne üzerinde üzücü, düşündürücü ve hüznü bir atmosfer meydana getirilmiştir. Oyundaki dramatik unsurları öne çıkaran ve oyunun yapısını destekleyen bir aydınlatma tasarımı düzenlenmiştir.

Oyunun son sahnesinde kullanılan beyaz ışık, vurgu oluşturmuş ve oyunda anlatılmak istenilen kavramsal düşüncüyü açığa çıkartmıştır. Buna göre, sahne karartılmış ve sadece

evin koridoru olarak tariflenen bölüm aydınlatılmıştır. Oyunun bu sahnesinde, ölmüş bir adamın Dünya'dan ayrılışı betimlenmektedir. Kullanılan beyaz ışık, bir odak noktası oluşturmaktadır. Sahnede bu beyaz ışığın olduğu yöne doğru bir yönelim tariflenmektedir. Adam bu ışığa doğru ilerlerken, koridorun yanındaki panonun yüzeyinde görülen kelebekler dikkat çekmektedir ve ölüm kavramına gönderme yapmaktadır. Kullanılan ışığın rengi, yönü ve şiddeti, ölümü ve bu Dünya'dan ayrılışı betimlemekle birlikte, sahnede oluşturulan görsel kompozisyonda yönelim ve vurgu noktası oluşturmaktadır.



Şekil 170- Aydınlatma ve Dramatik Atmosfer Oluşumu (Ankara DT, t.y.)
Sahne üzerinde kullanılan beyaz ışık, mekanda bir yönelim oluşturmaya ve 'ölümü' betimlemeye yöneliktir.

Oyun akışı içinde ışığın yönündeki ya da rengindeki değişim, görsel kompozisyonu etkileyen ve değiştiren çok önemli bir unsurdur. Oyunda anlatılmak istenilen düşünce, gösterilmek ya da vurgulanmak istenilen öğeler, ışığın özelliklerinden yararlanılarak açığa çıkartılmış ve geri planda kalması gereken unsurlar ise, ışığın şiddeti düşürülerek geri planda tutulmuştur. Mimari mekanın oluşumunda ve o mekanın işlevsel gerekliliklerini yerine getirebilmesinde önemli bir araç olan ışık, tiyatrodaki sahne tasarımında da oyunu anlatmak ve sahne üzerindeki unsurları göstermek, gizlemek ya da vurgulamak gibi amaçlar için kullanılmıştır.

4.1.5- Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına Estetik Yönden Etkisi

Çizgi, biçim, kütle, renk ve doku gibi tasarım elemanları tiyatro sahnesi tasarımını şekillendiren en önemli unsurlardandır. Mimari mekanın oluşumunda, tasarım elemanlarına ve bu tasarım elemanlarından yararlanılarak bütüncül bir kompozisyon tasarlayabilmek için tasarım ilkelerine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu şekilde oluşturulmuş bir mekan, gerek kullanım, gerekse estetik açıdan başarılı bir kompozisyon olacaktır.

Buna göre, tasarım elemanlarının ve tasarım ilkelerinin tiyatrodaki sahne tasarımını nasıl etkilediği örnek oyun üzerinden incelenecektir. Ayrıca, görsel kompozisyona zenginlik katan önemli unsurlar arasında bulunan ‘Oyundaki Kostüm Tasarımı ve Makyaj’ konusuna da değinilecektir.

4.1.5.1- Tasarım Elemanları ve Tasarım İlkelerinin Tiyatroda Sahne Tasarımına Etkisinin Örnek Oyun Üzerinden Değerlendirilmesi

Oyunun sahne tasarımı incelendiğinde, mimari mekanın oluşumuna katkı sağlayan tasarım elemanlarından ve tasarım ilkelerinden yararlanıldığı görülmektedir. Sahneyi şekillendiren çizgiler, biçimler ve kütsel unsurlar sahne oluşumuna estetik açıdan katkı sağlamışlardır. Sahne üzerinde yer alan panolar, dikeyde yükselerek sahnedeki kapalılığı ve üç boyutlu oluşumu vurgulamaktadırlar. Ayrıca, çeşitli açılarla birleştirilmiş olan bu panolar, mekana hareket katarak monotonluğu önlemişlerdir. Giriş holünün yanında bulunan panolar, aynı zamanda, mimari mekanın en önemli yapısal elemanlarından olan kolonları betimlemekte ve sahnedeki dikey algıyı ve plastik yapıyı desteklemektedirler.

Giriş holünde bulunan merdiven ise, kütsel özellikleriyle öne çıkmakta ve bu alanı vurgulamaktadır. Merdiven, yatay çizgiler oluşturmakta ve iki yanda konumlandırılmış olan dikey elemanlarla simetrik denge oluşturmaktadır.



Şekil 171- Mekandaki Çizgisellik (Ankara DT, t.y.)

Cam olarak tariflenen yüzeyler üzerindeki yatay elemanlar mekandaki çizgiselliği öne çıkartmaktadır.

Sahne üzerinde saydam ve yarı saydam cam olarak tariflenen yüzeylerin üzerlerinde bulunan yatay ve dikey elemanlar, sahnede çizgisellik oluşturmaktadırlar. Özellikle, oturma alanında yer alan ve cam olarak tariflenen yüzey üzerindeki yatay ve dikey çizgiler, bu alanda çizgiselliği öne çıkartmışlardır. Çizgiler, bir tekrar oluşturarak

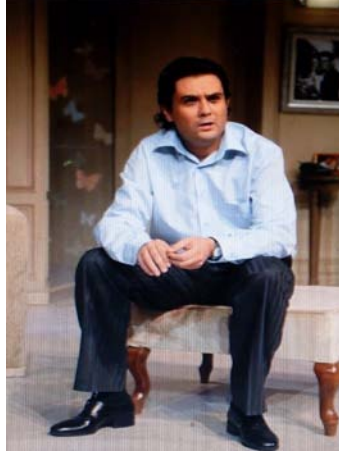
kompozisyonda ritim oluşturmışlardır. Çizgiler aynı zamanda yüzeyleri tanımlamaktadırlar. Dış mekan olarak betimlenen alanda kullanılan mavi ışık ise, bu alanın ayrımını desteklemektedir.

Kullanılan mutfak dolapları, mekandaki yatay algıyı güçlendirmekte ve kütleli etkiyi arttırmaktadır. Buzdolabı ise, yanında bulunan kolonla birlikte dikey etkiyi vurgulayarak, sahnedeki yatay ve dikey unsurlar arasındaki dengeyi sağlamaya katkıda bulunmaktadır. Sahnedeki panolar, mutfak dolapları ve cam olarak tariflenen yüzey, görsel etkileri ve sınırlayıcı özellikleri ile sahne tasarımında mekansal kapanımı oluşturan en temel birimlerdir. Zemin ise yatay algıyı güçlendirmektedir.

Sahne üzerinde bulunan her elemanın birbiriyle ve sahnenin bütünüyle uyumlu olması, tasarımda ‘uyumun’ ve ‘bütünlüğün’ sağlanmasında etkili olmaktadır. Buna göre, kullanılan mobilyaların ve diğer elemanların şekil, renk, doku, vb. gibi özelliklerinin birbirine benzer olması, sahnede oluşturulan görsel kompozisyonun dengeli bir bütün olarak algılanmasında önemli rol oynamaktadır. Sahne üzerinde oluşturulan mekandaki doluluk ve boşluk oranları mekanın algısını etkilemektedir. Mekandaki mobilya ve donatıların yerleşimi ve bu elemanların aralarındaki mesafe kompozisyonda ‘denge’ oluşturmaktadır. Mobilyalar işlevlerine göre konumlandırılmıştır. Giriş alanı, oturma alanının ve mutfak alanının birbirinden ayrılmasına katkı sağlayarak, iki alanın dengeli bir şekilde sahneye konumlandırılmasına yardımcı olmuştur. Böylece, sahnede asimetrik bir denge oluşturulmuştur. Mobilyalar ve mutfak donatıları arasındaki uyuma ve kütleli dengeye önem verilmiştir. Eşyalar dengeli bir şekilde evin giriş alanının her iki yanına konumlandırılmıştır. Eşyaların ve sahne elemanlarının dokuları birbiriyle uyumlu olacak şekilde düzenlenmiş ve görsel karmaşaya neden olacak renk ve desenlerden kaçınılmıştır. Sahnedeki mobilya ve donatılarda kullanılan renkler, gerçekçi bir etki oluşturmak amacı ile düzenlenmiştir ve vurgu oluşturmak ya da dikkat çekmek için kullanılmamaktadır. Buna göre, sahne üzerindeki mekansal kapanım, denge ve oransal ilişkiler, görsel kompozisyondaki uyum ve bütünlük göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır ve oyunun dramatik yapısını desteklemektedir.

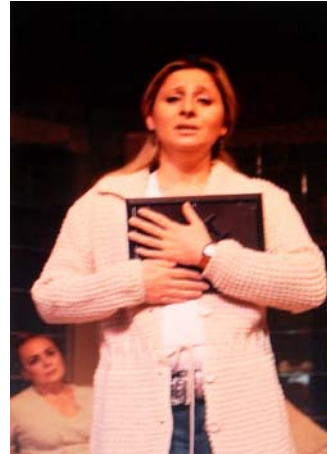
4.1.5.2- Oyundaki Kostüm Tasarımı ve Makyaj

Oyunda kullanılan kostümler günlük hayattan seçilmiştir. Oyun, bir evin iç mekanında geçmektedir ve tasarlanan kostümler, günlük yaşamda kişilerin giyebileceği niteliktedirler. Oyunda evli bir çifti canlandıran genç bir adam ve genç bir kadın yer almaktadır.



Şekil 172- Kostüm Tasarımı (Ankara DT, t.y.)
Oyuncuların giysileri günlük yaşam göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır.

Genç adam için, beyaz bir gömlek ve siyah bir pantolon uygun görülmüştür ve kostümü oyun boyunca değişmemektedir. Genç kadın ise, oyunun bir kısmında desenli bir elbise ve siyah bir hırka ile sahneye çıkmış ancak, oyunun sonlarına doğru kostümü değişmiştir.



Şekil 173- Kostüm Tasarımı (Ankara DT, t.y.)
Oyuncuların kostümleri oyunun dramatik yapısına uygun olarak tasarlanmış ve kompozisyonda bütünlük sağlanmıştır.

Genç kadın oyunun sonunda yas tutan bir bayanı canlandırdığı için, tasarlanan kostüm, makyaj ve saç, bu bayanın ruh halini açığa çıkaracak ve destekleyecek şekilde

tasarlanmıştır. Buna göre, genç kadın bir sabahlık ve özensiz saçlarla sahneye çıkmıştır. Oyunun sonunda ise, genç kadın üzerini değiştirmiş ve bu kez kostüm beyaz bir bluz, kot pantolon ve bej rengi bir hırka olarak tasarlanmıştır.

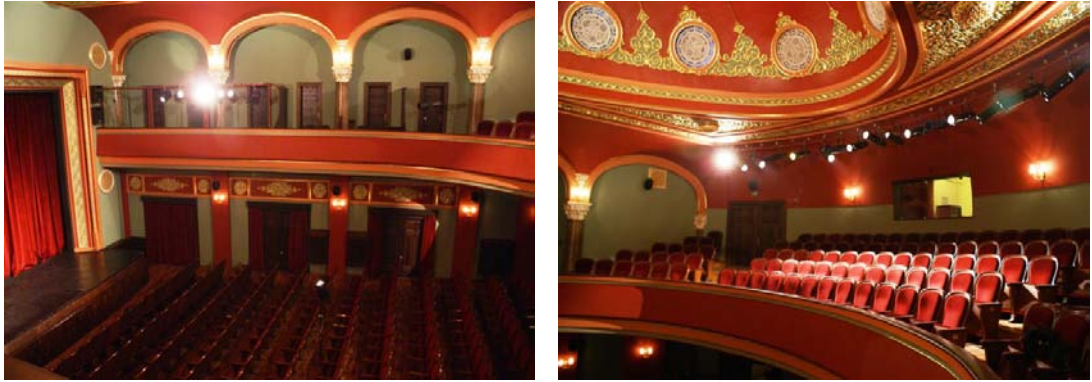


Şekil 174- Kostüm Tasarımı (Ankara DT, t.y.)
Oyuncuların kostümleri oyuncuların kimliklerini açığa çıkartamaya yönelik tasarlanmıştır.

Oyundaki kostümler günlük giysilerden seçilmiş ve oyundaki eylemlerin akışına uygun olarak belirlenmiştir. Oyunun başından sonuna kadar rol alan orta yaşlı bayan için ise, dökümlü bir kostüm tasarlanmıştır ve bayanın kostümü oyun boyunca değişmemiştir. Genç bayanın annesi rolündeki kadın ise, makyajı, özenli kıyafeti ve topuzuyla dikkat çekmektedir.

Oyunun sahne tasarımı, aydınlatma tasarımı ve kostüm tasarımı bir bütün olarak ele alınmıştır ve birbirini destekleyecek niteliktedir. Buna göre, mekanın kimliği ve özellikleri, oyunun geçtiği zaman ile kostümler birbiriyle uyum içindedir. Mekan ve o mekanda yaşayan karakterler birbirleriyle ilişkilidir. Nasıl ki, söz konusu mekanın, o mekanı kullanan kişiler ve gerçekleşecek eylemler için işlevsel açıdan uygun olması gerekiyorsa, o mekanı kullanacak kişilerin de mekana ve eylemlere uygun giyinmeleri gerekmektedir. Böylece, oyunun dramatik yapısı ve anlatılmak istenilen düşünce, herhangi bir anlam karmaşası oluşmadan ortaya koyulmuş olur.

4.1.6- Oyundaki Sahne ve Seyirci Etkileşimi



Şekil 175- Tiyatro Salonundaki Sahne ve Seyirci Alanları (Ankara DT Sahneleri, t.y.)
Tiyatro salonunda seyirci ve sahne alanı kesin olarak birbirinden ayrılmış ve seyirci alanı iki ayrı seviye olarak çözülmüştür.



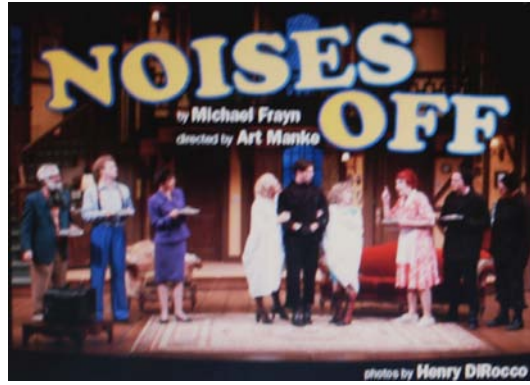
Şekil 176- Balkondan Sahnenin Görünümü (Ankara DT Sahneleri, t.y.)
Balkon kısmında oturan seyirciler oyunu farklı algılayabilmekte ya da bazı detayları göremeyebilmektedirler.

Seyirciler, oyunu giriş katında yer alan bir alandan ya da balkondan izleyebilmektedirler. Tiyatroda farklı seviyelerde yer alan iki seyirci alanının düzenlenmesi, oyunun farklı iki yükseklikte yer alan, iki ayrı seyirci gurubu tarafından izlenmesine neden olmaktadır. Bu durum, oyunun algılanışını etkileyebilmektedir. Bu sebeple, oluşturulan sahne tasarımı ve aydınlatma kontrolü çok iyi irdelenmelidir. Balkon kısmındaki aydınlatma elemanları, bu alanda bulunan seyircilerin gözlerini kamaştırmayacak ve görüş alanlarını etkilemeyecek şekilde konumlandırılmalıdır. Salonun seyirci kapasitesinin yetmediği durumlarda seyirciler balkon kısmının yanlarına da oturmaktadırlar. Ancak, bu durumda, balkon korkuluklarına monte edilen aydınlatma elemanları seyircilerin görüşlerini kısıtlayabilmektedir. Sahnenin yükseltilmiş bir platform üzerinde yer alması, giriş katında yer alan seyircilerin oyunu daha rahat görebilmelerini sağlamaktadır. Zeminde hafif bir eyim bulunmaktadır ve

seyirciler oyunu tek bir yönden izlemektedirler. Ancak, salonun iki yanında bulunan koltuklarda oturan seyirciler oyunu direk karşıdan izleyememektedirler. Bu durumda, solunun iki yanında oturan seyirciler, oyunu salonun orta bölümünde oturan seyircilerle eşit şartlarda izleyememektedirler. Sahneyi yandan görüyor olmak, oyunun rahatça izlenmesini ve her detayın kolaylıkla görülebilmesini zorlaştırmaktadır.

Sahne üzerinde mekansal kapanımı oluşturan panoların birbirleriyle açılı olarak konumlandırılması, panoların yüzeylerinin ve özelliklerinin seyirciler tarafından daha kolaylıkla görülebilmesine katkı sağlamıştır.

4.2- ÖRNEK 2: 'NOISES OFF'



Şekil 177- South Coast Repertory (SCR)-Slideshows, t.y.)

Bu bölümde, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı ile mimari mekan ilişkisi 'Noises Off' isimli oyun üzerinden analiz edilecektir. Oyun, 'Oyun Hakkında Genel Bilgi ve Oyunun Konusu' 'Tiyatro Binası ve Sahne Biçimlenişinin Özellikleri', 'Oyundaki Sahne Oluşumuna Mimari Mekanın Etkisi', 'Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına İşlevsel Yönden Etkisi', 'Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına Estetik Yönden Etkisi' ve 'Oyundaki Sahne ve Seyirci Etkileşimi' olmak üzere altı ana başlık altında ele alınacaktır.

4.2.1- Oyun Hakkında Genel Bilgi ve Oyunun Konusu



Şekil 178- Oyun Ekibi (Cast and Creative Team..., 2009)

Yazan: Michael Frayn

Yöneten: Art Manke

Dekor Tasarım: John Iacovelli

Giysi Tasarım: Angela Balogh Calin

Işık Tasarım: York Kennedy

Ses Tasarım: Vincent Olivieri

Asistanlar: Chrissy Church, Kari Hayter, Claire Townsend

Sahne Amiri: Jamie A. Tucker

Işık Kumanda: Aaron Shetland

Oyuncular: Kandis Chappell, Kaleo Griffith, Bill Brochtrup, Jennifer Lyon, Winslow Corbett, Timothy Landfield, Nancy Bell, Brian Hostenske, Nick Ullett

Oyunun Konusu: Michael Frayn tarafından 1982 yılında yazılan oyun, üç perdeden oluşmaktadır. Oyun, bir tiyatro topluluğunun oynadıkları oyun sırasında sahne arkasında meydana gelen olayların sahnelenen oyun ile iç içe geçmesini ve bu şekilde meydana gelen aksilikleri ve karmaşayı anlatan bir komedidir.

Birinci bölümde, tiyatro topluluğunun sahneye koyacakları oyunun ('Nothing On') son provaları gösterilmektedir. İkinci bölümde ise, oyunun sahne arkası hakkında bilgi verilmektedir. Bu bölümde, oyuncuların bir ay sonraki performansları ve sahne arkasında meydana gelen karmaşa anlatılmaktadır. Oyun sahnede çeşitli aksamalarla oynanmaya devam ederken, oyuncuların birbirleriyle ilişkileri ve sahne arkasında gelişen olaylar, seyirciye oyunun sahne arkasından 'nosie off' olarak gösterilir. Üçüncü

bölümde ise, aradan yaklaşık on hafta geçmiştir ve bu sürede oyunun sahne arkası ve oyunun kendisi tamamen iç içe geçmiş ve oyun kontrolden çıkmıştır. Oyuncuların oynadıkları karakterler ve kişisel ilişkileri arasında gidip gelmeleri, sahnelenen oyunun her defasında biraz daha değişmesine ve komik olayların gelişmesine neden olur. Böylece sahne önünde olanlarla sahne arkasında meydana gelen olaylar tamamen birbirine karışır.

‘Oyun içinde oyun’ olmasıyla dikkat çeken bu oyun, 1992 yılında Marty Kaplan tarafından sinemaya uyarlanmış ve Peter Bogdanovich tarafından yönetilmiştir. Oyun ‘Sahne Işıkları’ veya ‘Oyunun Oyunu’ olarak da bilinmektedir. Mehmet Ergen tarafından Türkçeye çevrilen oyun, Türkiye’de de oynanmıştır.

Oyundaki Karakterler: Oyun, amatör bir tiyatro topluluğunun sahnelemeye çalıştığı ‘Nothing On’ adlı oyun sırasında, topluluğun başından geçen komik olayları ele almaktadır. Böylece, oyun içinde oyun oluşturulmuştur. Buna göre:

Lloyd Dallas: ‘Nothing On’ oyununun yönetmenidir. Lloyd-Poppy-Brooke aşk üçgeninin bir parçasıdır.

Timothy Allgood: ‘Nothing On’ oyununun sahne amiridir.

Poppy Norton-Taylor: ‘Nothing On’ oyununda asistandır. Çok duygusal ve hassastır. Brook’u kıskanmaktadır. Lloyd’un bebeğini taşımaktadır ve Lloyd-Poppy-Brooke aşk üçgeninin bir parçasıdır.

Dotty Otley: Tiyatro topluluğundaki orta yaşlı ve unutkan bir oyuncudur. ‘Nothing On’ oyununda Brent’lerin evindeki hizmetçiyi canlandırmaktadır.

Garry Lejeune: Tiyatro topluluğundaki kekeme bir oyuncudur. Dotty’nin kendisini Fred ile aldattığını düşünmektedir. ‘Nothing On’ oyununda Flavia ve Philip’in evini kiraya vermeye çalışan Roger adında bir emlakçıyı canlandırmaktadır. Ancak, evi kendi çıkarı için kullanmak istemektedir.

Brooke Ashton: Tiyatro topluluğundaki genç ve deneyimsiz bir oyuncudur. Oyunculuk için hiç çaba göstermemektedir. Sürekli lenslerini kaybeder ve Lloyd-Poppy-Brooke aşk üçgeninin bir parçasıdır. ‘Nothing On’ oyununda Roger’a kur yapan Vicky karakterini canlandırmaktadır.

Frederick Fellows: Tiyatro topluluğunda bulunan, şiddete ve kan görmeye dayanamayan ve hep bir şeylerin yanlış gittiği endişesini taşıyan bir oyuncudur.

‘Nothing On’ oyununda Flavia’nın kocası Philip Brent’i canlandırmaktadır. Flavia ile birlikte bir kır evinde yaşamaktadırlar.

Belinda Blair: Tiyatro topluluğundaki neşeli, duyarlı ve güvenilir bir oyuncudur. Fred’e karşı ilgisi vardır. ‘Nothing On’ oyununda ise, Philip’in karısı Flavia Brent’i canlandırmaktadır.

Selsdon Mowbray: Tiyatro topluluğunda bulunan alkolik bir oyuncudur. İçki şişelerini sahne arkasına saklar. ‘Nothing On’ oyununda Brent’lerin evine giren 70’li yaşlarda bir hırsız canlandırmaktadır.

(Noises Off- Wikipedia, 2009).

4.2.2- Tiyatro Binası ve Sahne Biçimlenişinin Özellikleri



Şekil 179- South Coast Repertory (SCR) (SCR- Wikipedia, 2009)

Oyun, Costa Mesa’da bulunan ‘South Coast Repertory’ (SCR) tiyatrosunun, ‘Segerstrom’ sahnesinde sahnelenmektedir. South Cast Repertory (SCR), 1964 yılında David Emmes ve Martin Benson tarafından kurulmuştur. South Cast Repertory (SCR), ‘Segerstorm Stage’ ve ‘Julianne Argyros Stage’ olmak üzere iki salona sahiptir ve her yıl Eylül ve Haziran ayları arasında birçok klasik ve modern oyuna sahne olmaktadır. ‘Segerstorm Stage’, 507 seyirci kapasiteli salonu ile her sezon 5 oyuna sahne olmaktadır. ‘Julianne Argyros Stage’ ise, 336 seyirci kapasitelidir ve salonda her sezon 4 oyun sahnelenmektedir.

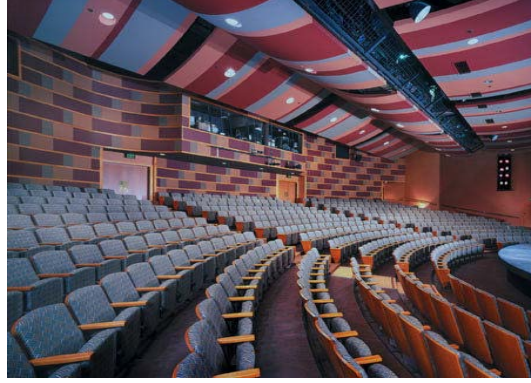


Şekil 180- South Coast Repertory (SCR) (Corney, 2007)

South Cast Repertory (SCR) sezon içinde 3 çocuk oyununa da sahne olmaktadır ve yıllık tatillerde de iki oyun sahnelenmektedir. Ayrıca, SCR birçok sosyal yardım ve eğitim programlarına da katılmaktadır.

‘Noises Off’ oyunu 2009 yılında sahnelenmiştir. Oyunun sahnелendiği ‘Segerstorm Stage’ salonu tek kattan oluşmaktadır. Böylece, seyirciler oyunu aynı seviyeden farklı açılarla izleyebilmektedirler.

İç mekandaki duvarlar ise, sesin uzamasını engelleyebilmek için, mümkün olduğunca birbirine açılı olacak şekilde konumlandırılmıştır. Tiyatro salonunda akustiğin çok önemli bir faktör olması, bu binaların iç mekanlarında sesin uzamasını kontrol altında tutabilmek için farklı esnek çözümler üretmeyi gerektirmiştir. Buna göre, ‘Segerstorm Stage’ iç mekanının tavanında birbirleriyle açılı olarak konumlanan paneller tasarlanmıştır. Bu paneller, istenilen etkiye göre hareket ettirilerek oyuna uygun ses düzenlemeleri gerçekleştirilmektedir. Panellerin üzerine yerleştirilen aydınlatma elemanları ise, yine çeşitli aydınlatma çözümlerine olanak sağlayacak esneklikte düzenlenmiştir.



Şekil 181- Segerstorm Stage (SCR, Segerstrom Stage- Los Angeles Times, t.y.)
Tiyatro salonunun tavanında bulunan hareketli paneller sayesinde sesin uzaması kontrol altına alınmaya çalışılmıştır.

Tiyatro mekanı ‘sahne alanı’ ve ‘seyirci alanı’ olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Tiyatro sahnesi çerçeve sahne (proscenium sahne) biçimlenişi özelliğini taşımaktadır. Sahnenin bir kısmı sahne kemerinin önüne doğru taşmış ve ön sahneyi (apron) oluşturmuştur. Sahne kemeri, oyun alanı için bir sınır oluşturmakta ve bu alan ile seyircileri birbirinden ayırmaktadır. Böylece, gerçek yaşam ile oyun arasındaki ayrım, hem anlamsal, hem de mekansal olarak vurgulanmış olmaktadır. Çerçeve sahnenin önemli bir özelliği olan sahne alanının yükseltilmiş bir platform olarak tasarlanması, sahne alanını tanımını güçlendirmekte ve sahnenin seyirciler tarafından daha rahat görülebilmesine katkı sağlayarak bu alanın işlevini de vurgulamaktadır. Oyun tek bir yönden izlenmektedir. Bu durum, sahne üzerinde kullanılan panoların boyutlarında ve yerleşiminde esneklik sağlamakla birlikte, mobilya ve donatıların yerleşimini de kolaylaştırmaktadır.

4.2.3- Oyundaki Sahne Oluşumuna Mimari Mekanın Etkisi

Bölüm, ‘Noises Off’ oyunu kapsamında ‘Oyundaki Sahne Elemanları ve Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Kurulumuna Etkisi’, ‘Mimari Mekanın Oyundaki Mobilya Kullanımına Etkisi’, ‘Mimari Mekanın Oyundaki Doku, Malzeme ve Renk Kullanımına Etkisi’ ve ‘Mimari Mekanın Oyundaki Dekor Değişimine Etkisi’ olmak üzere dört alt başlık altında irdelenecektir. Buna göre, mimari mekan öğeleri ve oyun için oluşturulan sahne tasarımı arasındaki ilişki araştırılacaktır.

4.2.3.1- Oyundaki Sahne Elemanları ve Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Kurulumuna Etkisi

Oyun için tasarlanan sahne incelendiğinde, sahnenin gerçekçi unsurlar göz önünde tutularak düzenlendiği görülmüştür. Sahne iki kattan oluşmaktadır. Mimari mekanın en önemli özelliklerinden biri olan ‘çevrelenme’ yatay ve dikey düzlemlerle oluşturulmuştur. Sahnedeki mekansal kapanım mekanın plastik değerleri öne çıkartılarak tasarlanmıştır. Oyun için oluşturulan mekansal tanım çeşitli panoların birleştirilmesiyle meydana getirilmiştir. Böylece, sahne üzerinde mekansal sınırlar tariflenmiş ve oyun için gerekli olan mekan tanımı ve kapalılık sağlanmıştır. Söz konusu mekanı oluşturan panoların yüzeyleri, doku ve malzeme gibi özellikleriyle elde edilmek istenen gerçekçi etkiyi desteklemekle birlikte, mekanın algısını da etkilemektedir. Sahnede kullanılan panolar sayesinde mekan kesin sınırlarla tariflenmiştir. Bu mekansal tanım, mimari mekanın en önemli özelliklerinden biri olan dış mekan ve iç mekan ayrımını desteklemekte ve eylemlerin gerçekleşebilmesine olanak sağlayan tanımlı bir hacim oluşturmaktadır. Sahne üzerinde oluşturulan mekanın kapalılık ve doluluk özellikleri öne çıkmaktadır.



Şekil 182- Sahne Oluşumu ve Sahne Elemanları (Dirocco, t.y.)
Sahne üzerine yerleştirilen panolar, mekansal sınırların tanımlanmasını sağlamıştır.

Sahne, oyunda geçen hikayeye göre düzenlenmiştir. Buna göre, sahne oyundaki tiyatro topluluğunun sahnelediği oyunun sahnesi ve aynı oyunun sahne arkası olmak üzere iki ayrı sahne kurulumundan meydana getirilmiştir. Böylece, ‘oyun içinde oyun’ oluşturulmuştur. Oyunun ilk perdesi için geliştirilen sahne tasarımında tiyatro topluluğunun sahneye koyduğu oyun için düzenlenmiş bir iç mekan betimlenmiştir. Bu mekan, bir İngiliz evinin yaşama alanı olarak düzenlenmiştir. İç mekan iki kat olarak ele alınmıştır. Birinci kat evin giriş katı olarak düzenlenmiştir. İki ayrı seviye olarak

belirlenmiş olan bu kat, oturma ve dolaşım alanı olarak tasarlanmıştır. İkinci kat ise, evin diğer odalarının bulunduğu bir koridor olarak betimlenmiştir.

Evin giriş katı olarak tanımlanmış olan birinci katın yükseltilmiş bir platformla iki farklı bölüme ayrılması ile ilk katta mekansal bir ayırım gerçekleştirilmiştir. Bu ayırım, söz konusu mekandaki kullanım hakkında da bilgi vermektedir. Mimari mekanda oluşturulacak mekansal sınırlar sadece dikey düzlemlerle bölünerek elde edilmiş hacimler olarak düşünülmemelidir. Birbirine çok zıt mekansal ve işlevsel gereksinimler olmadığı sürece aynı mekanda birden fazla işlev yer alabilmektedir. Mekandaki ayırım düzeyi gerçekleştirecek eylemlerin özelliklerine göre değişmekle birlikte, bazı durumlarda dikeyde bir ayırım oluşturmak yerine zemin düzleminde çeşitli seviye farklılıkları oluşturmak daha etkili bir çözüm olabilmektedir. Böylece, mekanda görsel bir ayırım olmadan farklı mekansal tanımlar ve eylemler tariflenebilmektedir. Buna göre, sahne üzerinde tariflenen mekanın seyircilere yakın olan bölümündeki alt seviyesi 'oturma alanı' olarak betimlenmiştir. Oturma alanı ile bu alanın arkasında kalan dolaşım alanının birbirinden ayrılmasında etkili olan platform ise, tek bir basamaktan oluşmaktadır. Dolaşım alanının bir platformun üzerinde tasarlanması, bu iki alan arasında mekansal bir sınır tanımlamakta ve mimari mekanın oluşumunda etkili olan işlevsel ayırımı da vurgulamaktadır. Söz konusu olan platform, gerek şekil, gerekse konum açısından mekanda önemli bir etki oluşturmakta ve mekandaki dolaşım ve kullanım açısından belirleyici olmaktadır.

Mekanın arka duvarı olarak tasarlanmış panonun ortasında oluşturulan açıklık ise, dikey algıyı güçlendirmektedir ve mekandaki doluluk ve boşluk etkisini dengelemeye yöneliktir. Bu açıklık, pencere olarak tariflenmiştir ve oyun sırasında sahneye giriş çıkış sağlayan bir unsur olması bakımından da önemli bir sahne elemanıdır.

Pencerenin her iki yanında bulunan kapılar ve zemindeki platformun biçimlenişi ise, mekanda simetri oluşturmaktadır. Söz konusu platformun, dairesel iki formun kesişimi olarak tasarlanması ve bu kesişimin mekanda iki kat boyunca devam eden açıklığın önünde bulunması, pencere elemanını, gerek konum, gerekse işlev yönünden vurgulamaktadır.



Şekil 183- Platform ve Kapıların Simetri Oluşumuna Etkisi (SCR-Videos: Noises Off, t.y.)
Duvar olarak tariflenen panonun üzerindeki açıklık, iç mekanın sınırlarını dış mekana taşımakta ve dış mekan hakkında ip ucu vermektedir. Mimari mekanın en önemli unsurlarından biri olan doluluk ve boşluklardan oluşan yapısını desteklemektedir.

Pencerenin önünde bir oturma eylemi de tariflenmiştir. Böylece, mekanın sınırları ve oluşturulan dikey açıklığın mekan üzerindeki etkisi de öne çıkmıştır. Ayrıca, söz konusu duvar üzerinde bulunan bu boşluk, dış mekan ile iç mekan ayrımını da vurgulamaktadır. İç mekanın görsel sınırları dikeyde devam eden bu boşluk sayesinde dış mekana doğru genişletilmektedir. Pencerenin önünde dış mekan hakkında ip ucu veren ve üzerine bitkilerin çizili olduğu küçük bir sahne panosu bulunmaktadır. Bu sahne elemanı, pencere olarak tariflenen açıklıktan görülen dış mekan ile içi mekan arasındaki ilişkiyi betimlemeye yöneliktir.



Şekil 184- Pencere ve Oturma Düzlemi (SCR-Videos: Noises Off, t.y.)
Pencerenin önünde söz konusu mekanı oluşturan kabuktan yararlanılarak bir oturma eylemi ön görülmüştür.

İkinci katta ise, betimlenen evin diğer odalarını sembolize eden kapılar mevcuttur. İkinci kat, bu alandaki odalara ulaşımı sağlayan ve sahne üzerinde tasarlanan iç mekanı zenginleştiren, görsel kompozisyonu destekleyen ve oyun sırasında çeşitli kullanımlara olanak sağlayan önemli bir alandır. Bu kata ulaşımı sağlayan merdiven ise, sahnenin

plastik değerini arttırmaktadır. Merdiven, mimari mekanın en önemli yapısal elemanlarından biri olarak dikkat çekmektedir ve yükseldiği ikinci kat tarafından desteklenmektedir. Merdivenin konumu ve biçimlenişi mekandaki dolaşımın kolaylıkla sağlanmasına yöneliktir. Merdiven, giriş katındaki oturma alanını ve giriş alanındaki dolaşımı engellemeyecek şekilde konumlandırılmıştır ve böylece, oyuncuların üst kata rahatlıkla ulaşabilmesi sağlanmıştır. Merdiven ayrıca, gerek boyut, gerek konum, gerekse malzeme olarak mekandaki sağlamlık, çevrenmişlik ve doluluk hissini arttırmakta ve mekansal algıyı etkilemektedir.

Oyunun ikinci perdesindeki sahne, oyundaki tiyatro topluluğunun sahnelediği oyunun ‘sahne arkası’ olarak betimlenmiştir. Söz konusu oyun sahne arkasından izlenmektedir. Böylece, sahne arkasında meydana gelen olaylar ile tiyatro topluluğunun sahnelemeye çalıştığı oyunun nasıl iç içe geçtiği seyirciye durum komedisi olarak anlatılmaktadır. Buna göre, oyunun ikinci bölümünün geçtiği sahne arkasının mekansal özellikleri incelendiğinde, ilk bölümde bulunan plastik özelliklerin bu sahnede çok fazla öne çıkmadığı görülmektedir. Sahne arkası olarak betimlenmiş bu mekansal düzenleme, birinci bölümde betimlenen iç mekana göre daha esnek tasarlanmıştır. Bu mekan, ilk bölümde tariflenen oyunun arka sahnesi olma özelliğini taşımaktadır. Bu sebeple, ilk bölümde betimlenen iç mekanın arka duvarını oluşturan düzlemin arka yüzeyi, bu mekanın arka duvarını oluşturmaktadır.



Şekil 185- Sahnenin Genel Görünümü (SCR-Videos: Noises Off, t.y.)
Sahne arkası olarak betimlenen mekan iki kattan oluşmaktadır ve birinci bölüm için tasarlanan sahne ile ilişkilendirilerek düzenlenmiştir.

Buna göre, mekan yine iki kattan oluşmaktadır. Birinci katta yine yükseltilmiş bir platform bulunmaktadır. Bu platform, söz konusu oyunun sahnesi olarak betimlenmiş olan eve geçişi sağlayan bir alan olarak tariflenmiş ve dolaşımı kolaylaştırmıştır. Birinci bölüm için tasarlanmış olan evin penceresinin önünde bulunan sahne elemanı dikkat

çekmektedir. İlk bölümdeki evin iç mekanı olarak betimlenen sahne düzenlemesi incelendiğinde, bu sahne elemanının dış mekandaki bitkileri tariflediği görülmektedir. Söz konusu açıklığın mekansal etkisi bu sahnede de görülmektedir. Pencere, bu mekanda da mekanı düzenlemeye yardımcı olmakta ve mekanda merkezi bir etki oluşturmaktadır

Sahnenin her iki tarafında, üst kata çıkan iki merdiven konumlandırılmıştır. Bu merdivenler, aralarında boşluklar bulunan basamakların bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Merdivenleri oluşturan basamakların aralarındaki açıklık, sahnenin plastik etkisini zayıflatmaktadır. Üst kat ise, yine bir koridordan oluşmaktadır ve oyuncuların sahneyi daha etkili kullanmalarına olanak sağlamaktadır.

4.2.3.2- Mimari Mekanın Oyundaki Mobilya Kullanımına Etkisi

Birinci katta ve alt seviyede betimlenmiş olan oturma alanı, biri büyük, diğeri ise tek kişilik olmak üzere iki koltuktan ve iki sehpadan oluşturulmuştur. Büyük olan koltuk üç kişilik olarak düşünülmüştür. İki koltuğun arasında bulunan sehpanın üzerinde yer alan telefon, sahnedeki gerçekçi etkiyi destekleyen ve oyun sırasında da kullanılan önemli bir detaydır. Telefonun bulunduğu sehpa büyük koltuğa yakın konumlandırılmıştır. Böylece, küçük koltukla sehpa arasında bırakılan boşluk, dolaşımı kolaylaştırmakta ve oyuncuların bu alanda rahat hareket etmesine olanak sağlamaktadır. Koltukların karşında bulunan sehpa üzerinde ise, bir televizyon yer almaktadır. Koltuklar seyircilere dönük olacak şekilde yerleştirilmiştir. Ancak, televizyonun bulunduğu sehpa sahnenin önüne konumlandırılmıştır ve televizyon, arkası seyircilere dönük olacak şekilde yerleştirilmiştir. Bu durum, gerçek yaşamda tasarlanmış bir oturma alanında bulunan televizyon ile oturma elemanları arasındaki ilişkiyi desteklemektedir. Ancak, televizyonun arkası dönük bir biçimde sahnenin önüne konumlandırılması seyircilerin görüş alanı dikkate alınarak gerçekleştirilmelidir. Televizyonun sahne üzerinde yer alan herhangi bir nesnenin görülmesini engelleyip engellemediği iyi irdelenmelidir.



Şekil 186- Halı ve Mobilya İlişkisi (SCR-Videos: Noises Off, t.y.)
Zemindeki halının sınırları, söz konusu mekandaki mobilyaların konumlandırılmasında ve birbirleriyle ilişkilendirilmesinde etkili olmuştur.

Zemin düzleminin üzerine ise, büyük bir halı serilmiştir. Bu halı, oturma odasında bulunan mobilyaların konumlandırılması için bir sınır tariflemektedir. Bu alandaki mobilyalar söz konusu halının etrafına yerleştirilmiştir. Buna göre halı, mobilyaları birbirleriyle ilişkilendirerek bir arada tutan bir düzlem olma özelliğini taşımaktadır. Böylece halı, mobilyaların konumunu ve dolaşım şemasını belirlemede etkili rol oynamakta ve mobilyalar için bir sınır oluşturmaktadır.

Oturma alanının arka kısmında bulunan ve yükseltilmiş bir platformdan oluşan alan ise, dolaşıma ayrılmıştır. Bu alanda bulunan eşyalar, duvar olarak betimlenmiş panolarla oluşturulan mekanın sınırlarından yararlanılarak konumlandırılmıştır. Böylece bu alan, mekansal sınırları vurgulayan çeşitli mobilyalardan meydana gelmiştir. Bu düzenleme, dolaşım alanı olarak belirlenen bu alanın işlevini de desteklemekte ve sahneye giriş çıkışı kolaylaştırmaktadır. Söz konusu mobilyaların üzerlerinde bir evin iç mekanında olabilecek çeşitli unsurlar bulunmaktadır. Bu durum, sahne tasarımında oluşturulmak istenilen gerçekçi etkiyi desteklemektedir. Giriş katta bulunan mobilyalar, gerek giriş alanındaki dolaşımın ve sahneye giriş çıkışın, gerekse üst kata ulaşımın sağlanması göz önünde tutularak yerleştirilmiştir.

Mekanın sınırlarını belirleyen panoların üzerinde çerçeveli fotoğraflar, aydınlatma elemanları vb. bir evin iç mekanında bulunabilecek birçok detay bulunmaktadır. Bu detaylar, sahne üzerindeki gerçekçi etkiyi desteklemekte ve elde edilmek istenen görsel kompozisyona katkı sağlamaktadırlar.



Şekil 187- Sahnenin Genel Görünüşü (SCR-Videos: Noises Off, t.y.)
Sahnedeki mobilyalar mekandaki işlevsel gereklilikler ve dolaşım şeması göz önünde bulundurularak konumlandırılmıştır.

İkinci bölüm için tasarlanan sahne incelendiğinde, sahnede birkaç sandalye bulunduğu görülmektedir. Ayrıca, çeşitli kıyafetlerin asıldığı askılıklar da mevcuttur.

4.2.3.3- Mimari Mekanın Oyundaki Doku, Malzeme ve Renk Kullanımına Etkisi

Mekanın duvarlarını oluşturan panoların yüzeylerindeki yatay ve dikey bölünmeler, mekana görsel ve dokunsal doku kazandırmaktadırlar. Duvar düzlemi ahşap elemanlarla dikeyde ve yatayda parçalara ayrılmıştır. Ayrıca, yüzeylerine asılan çeşitli elemanlarla duvarlar, dokusal yönden mekanı zenginleştirmişlerdir. Sahne üzerinde oluşturulan plastik yapı ve mekansal sınırlar, uygun doku ve malzeme kullanımıyla ön plana çıkarılmıştır. Bu durum, mimari mekanın oluşumunda önemli rol oynayan duvarların, iç mekan açısından önemini vurgulamakta, mekandaki çevrelenmişlik hissini arttırmaktadır.



Şekil 188- Doku ve Malzeme Kullanımı (SCR-Videos: Noises Off, t.y.)
Duvar olarak betimlenen panoların üzerindeki yatay ve dikey elemanlar mekanda doku oluşumuna katkı sağlamakta ve mekanın mekansal sınırlarını vurgulamaktadırlar.

Mekandaki en önemli mimari elemanlardan olan ve mekanın düzenlenmesine de katkı sağlayan açıklık ise, duvar düzlemi üzerinde bir boşluk oluşturmuştur. Pencere olarak tariflenen ve iki kat boyunca devam eden bu dikey boşluğun her iki yanına perdeler asılmıştır. Perdeler için çiçek desenli kumaşlar tercih edilmiştir. Perdelerin her iki katta da etkili olması, mekandaki görsel dokuyu zenginleştirmiştir. Pencerenin önünde yer alan oturma düzleminin üzerinde ise, bir minder yer almaktadır. Minder, yeşil ve beyaz çizgilerden oluşan bir kumaşla kaplanmıştır. Merdivenin yanındaki duvarda oluşturulmuş açıklık ise, buzlu cam olarak tariflenmiştir. Bu açıklık, yüzeyindeki bölünmeler sayesinde, mekandaki görsel dokuyu zenginleştirmektedir. Ayrıca, buzlu cam olarak tariflenen bu yüzeyin üzerindeki bölünmelerin bir kısmı mavi renktedir. Bu durum, yüzey üzerinde bir desen oluşturmuştur.



Şekil 189- Mekanda Renk ve Doku (Review..., 2009)

Merdiven korkuluğu olarak tasarlanan eleman, söz konusu mekandaki görsel ve dokusal dokuyu zenginleştirmekte ve mekandaki ahşap kullanımını vurgulamaktadır. Kırmızı koltuk ise gerek boyutu gerekse rengi ile kompozisyona ilgi çekicilik katmaktadır. Ayrıca, halı, koltuk ve minderlerin kumaşları da mekandaki doku oluşumuna katkı sağlamaktadırlar.

Mekanda ahşap kullanımı dikkat çekmektedir. Kullanılan mobilyalarda ve kapılarda malzeme olarak ahşap tercih edilmiştir. Mekanda sıcak renkler kullanılmıştır. Böylece, sıcak ve samimi bir atmosfer oluşturulmuştur. Bir evin yaşama alanında olabilecek detaylar düşünülmüş ve her detay, oyunun dramatik yapısına uygun olarak oluşturulmak istenilen görsel kompozisyona göre düzenlenmiştir. Oturma alanında bulunan büyük koltuğun kumaşı için kırmızı renk tercih edilmiştir. Koltuğun kumaşının rengi ve dokusu, iç mekana görsel ve dokusal doku kazandırmakta ve görsel kompozisyonu zenginleştirmektedir. Koltuğun kırmızı renkte bir kumaşla kaplanmış olması, birbirine yakın renklerden ve benzer malzemelerden oluşan iç mekanı monotonluktan uzaklaştırmaya yöneliktir. Ayrıca, bu tercih, koltuğun iç mekandaki önemini de

vurgulamaktadır. Koltuğun üzerinde desenli minderler bulunmaktadır. Oturma alanındaki diğer koltuk ise, üzerinde çiçekler bulunan bir kumaşla kaplanmıştır. Zemin ahşap elemanlardan oluşmaktadır. Bu elemanlar, mekana doku kazandırmakla birlikte mekana derinlik de katmaktadır. Bu alanda bulunan halının üzerinde ise çeşitli bölünmeler mevcuttur. Halı, üzerindeki dikdörtgenlerle ve merkezindeki dikdörtgenin içinde bulunan daire ile iç mekanı zenginleştirmektedir ve gerek deseni, gerekse boyutu ve konumu ile iç mekandaki önemi vurgulanmaktadır.

Merdivenin korkulukları da ahşaptır. Özellikle, ikinci katta bulunan ve koridor boyunca yatayda devam eden korkuluk, mekandaki görsel ve dokunsal dokuyu zenginleştiren ve mekandaki ahşap kullanımı destekleyen en önemli elemanlardan biridir.



Şekil 190- Mekanda Renk (SCR-Videos: Noises Off, t.y.)
Sahne arkası olarak tasarlanan mekanda kullanılan renkler birbirlerini dengelemektedir.

Oyuna hikaye olan tiyatro topluluğunun sahneye koyduğu oyunun sahne arkası olarak betimlenen mekan incelendiğinde ise, birbirine zıt iki renk olan turuncu ve mavi kullanımının öne çıktığı görülmektedir. Sahne çeşitli bitkiler konumlanmış ve bu durum, turuncuya boyanan arka duvar ile dengelenmiştir.



Şekil 191- Mekanda Malzeme (SCR-Slideshows, t.y.)
Mekanda çelik ve ahşap malzemeler tercih edilmiştir.

Mekanda ahşap ve çelik kullanılmıştır. İkinci kat olarak tariflenen dolaşım alanı çelik bir strüktür olarak tasarlanmıştır. Merdiven basamakları yatay elemanlar olarak tariflenmiştir ve mekandaki yatay algıyı arttırmaktadırlar. Birinci bölümde sahnelenen oyunun sahne kurulumundaki görsel ağırlık, bu sahne oluşumunda görülmemektedir. Sahne, çeşitli esnek düzenlemelere olanak sağlayacak şekilde düzenlenmiştir.

4.2.3.4- Mimari Mekanın Oyundaki Dekor Değişimine Etkisi

Birinci bölümde tiyatro topluluğunun sahneye koyacakları oyun ('Nothing On') için oluşturulan bir iç mekan betimlemesi gösterilmektedir. Söz konusu mekanın arka duvarı, sahneyi ikiye bölmektedir ve arkasındaki ikinci bölümün geçtiği sahne arkası olarak tariflenen mekanın da arka duvarını oluşturmaktadır. Bu sebeple sahne tasarımı, üç perdeden oluşan bu oyunun her bölümü birbirleriyle ilişkili olacak şekilde, bütüncül bir kurulumla geliştirilmiştir.



Şekil 192- John Iacovelli-Sahne Tasarımı Sunumu
(SCR-Videos: Noises Off Designer- John Iacovelli, t.y.)

Birinci perde için tasarlanan sahne, aynı zamanda ikinci perde için düzenlenen mekanı da belirlemektedir. Böylece, 'oyun içinde oyun' olarak oluşturulan bu tiyatro oyununda, birinci bölüm için tasarlanan sahnenin sahne arkası, ikinci bölümün de sahnesini oluşturmaktadır. Bu durum, sahne değişimi açısından kolaylık sağlamakta ve sahne ile sahne arkasının birlikte çözülmesine neden olmaktadır.



Şekil 193- Birinci Perde İçin Tasarlanan Sahne (SCR-Videos: Noises Off Designer- John Iacovelli, t.y.)
Sahne tasarımı her iki bölümün sahne kurulumu göz önünde tutularak gerçekleştirilmiştir.

Sahne tasarımı oyundaki her bölümün gereklilikleri bir arada düşünülerek gerçekleştirilmelidir. Birinci bölümde sahne üzerinde bulunan ve evin arka duvarı olarak tariflenen panolar üzerinde konumlandırılan her hangi bir açıklık, sahne arkası olarak betimlenen mekanın da duvarını şekillendirmektedir. Bu sebeple, sahne üzerindeki her ayrıntının iyi irdelenmesi sahnede dekor değişimi sırasında kolaylık sağlamaktadır.



Şekil 194- Sahne ve Sahne Arkası İlişkisi (SCR-Videos: Noises Off Designer- John Iacovelli, t.y.)

İlk perde için tasarlanan sahne döndürüldüğünde, ikinci perde için düzenlenen ve sahne arkası olarak betimlenen alanın görsel sınırları elde edilmiş olmaktadır. Buna göre, ilk bölüm için oluşturulan mekansal kapanım oyunun genelinde ve dekor değişiminde etkili olmaktadır.



Şekil 195- İkinci Perde İçin Tasarlanan Sahne (SCR-Videos: Noises Off Designer- John Iacovelli, t.y.) İlk bölümün sahnesi döndürüldüğünde elde edilen mekansal tarif, ikinci bölümün geçtiği sahne arkası alanının tanımlanmasında etkili olmuştur.

4.2.4- Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına İşlevsel Yönden Etkisi

Bu bölümde, mimari mekanın oluşumunda etkili olan akustik, ses ve aydınlatma gibi işlevsel unsurların tiyatrodaki sahne tasarımında nasıl ele alındığı örnek oyun üzerinden araştırılacaktır. Konu, ‘Tiyatro Salonundaki Akustik ve Oyunda Kullanılan Ses ve Efektler’ ve ‘Oyundaki Aydınlatma Tasarımı’ olmak üzere iki alt başlık altında incelenecektir.

4.2.4.1- Tiyatro Salonundaki Akustik ve Oyunda Kullanılan Ses ve Efektler

Mekandaki akustik, bir tiyatro salonunda en iyi irdelenmesi gereken unsurlardan biridir. Salonda sahnelenen oyunda geçen her diyalogun kolaylıkla duyulabilmesi, söz konusu oyunun anlaşılabilmesi açısından büyük önem taşımaktadır. Buna göre, oyunun sahnelendiği ‘Segerstorm’ salonunun iç mekanı incelendiğinde, salonun duvarlarının ve tavanının birbirlerine paralel olmayacak şekilde tasarlandığı görülmektedir. Böylece, sesin yüzeylere çarparak yansması ve uzaması önlenmiştir. Yankılanım zamanını kontrol altında tutmak için kullanılan bir başka yöntem ise, tavanda oluşturulan hareketli panellerdir. Salonun tavanında birbirleriyle çeşitli açılar oluşturacak şekilde konumlandırılmış olan paneller, istenilen yankılanım süresine göre hareket ettirilebilmektedir. Bu esnek biçimleniş, aynı zamanda tavanda çeşitli aydınlatma çözümlerine de olanak sağlamaktadır.

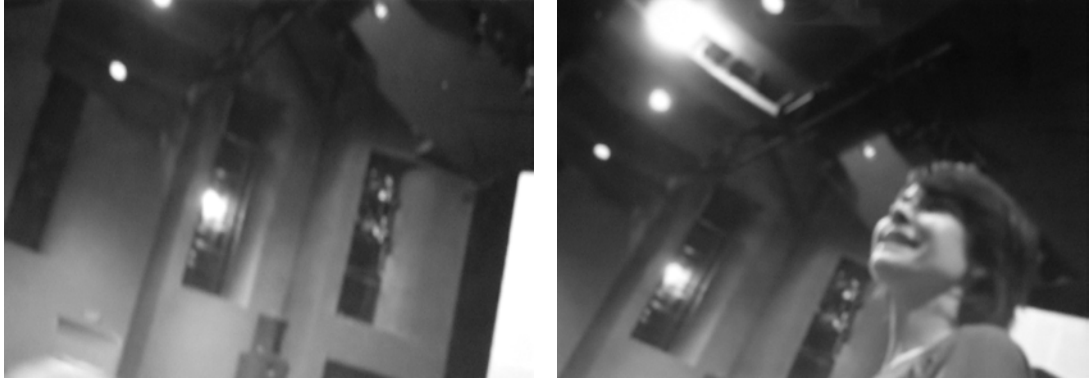
Oyunda kullanılan ses ve efektler incelendiğinde, sahne tasarımında etkili olan gerçekçi etkinin oyunda kullanılan ses ve efektlerle de desteklendiği görülmektedir. Oyun için

oluşturulan mekansal kapanımda kullanılan panolar ve zemin düzlemi, kullanım sırasında gerçekçi etkiyi sağlayabilecek malzemelerden yararlanılarak oluşturulmuştur. Buna göre, sahnede sıkça kullanılan kapılar çarpıldığında, açıldığında ya da kapandığında çıkan sesler dikkat çekmektedir. Kullanılan malzeme sayesinde gerçek bir kapı kapandığında çıkan sese yakın bir ses elde edildiği görülmektedir. Bu durum, sahne tasarımında kullanılan malzemelerin oyunun dramatik yapısı üzerindeki etkisini göstermektedir. Ses efekti olarak ise, telefon zili kullanılmıştır. Oyunun bir ‘durum komedisi’ olması, oyunda geçen hikayeyi desteklemek için kullanılan telefon zili sesinin dramatik yapıdaki etkisini arttırmaktadır. Oyunda kullanılan her ses ve efekt, oyunda anlatılmak istenilen hikayeyi desteklemekte, zenginleştirmekte ve anlatımı güçlendirmektedir.

4.2.4.2- Oyundaki Aydınlatma Tasarımı

Mimari mekanın oluşumunda ışık ve aydınlatma düzenlemeleri, söz konusu mekanın ve mekandaki nesnelerin görünürlüğünü sağlamakla birlikte, o mekana kimlik kazandıran ve mekanın algısını etkileyen en önemli unsurlardandır. Buna göre, sahne üzerinde ne gösterilmek isteniyorsa onu göstermek, tiyatrodaki aydınlatma tasarımında çok iyi irdelenmesi gereken bir faktördür. Sahne üzerindeki elemanlar ve oyuncular kolaylıkla görülebilmelidir. Ayrıca, aydınlatma kararlarının, gerçekleştirilmek istenen görsel kompozisyonu desteklemesi ve geliştirmesi gerekmektedir. Sahne tasarımını oluşturan her unsur, birbiriyle uyum ve bütünlük oluşturacak şekilde düzenlenmelidir. Bu uyum ve bütünlük ise, oyunun dramatik yapısına ve sahne oluşumuna uygun aydınlatma çözümleriyle desteklenmelidir.

Tiyatro iç mekanı incelendiğinde, aydınlatma elemanlarının sahnenin yanında konumlandırıldığı görülmektedir. Sahnenin üzerine ise çeşitli aydınlatma elemanları asılmıştır. Sahne üstü ışıkları, sahneleme için gerekli olan genel aydınlatmayı ve istenilen görsel atmosferi oluşturmada etkili olan aydınlatma elemanlarıdır. Mekandaki aydınlatma tasarımı ışıkların şiddetleri ve yönleri değiştirilebilecek şekilde gerçekleştirilmiştir. Ayrıca, sahnenin ön tarafında, sahne üzerinde konumlandırılmış aydınlatma elemanları da mevcuttur. Böylece, sahneleme sırasında oyuncuların yüzlerinin aydınlatılabilmesi için gerekli olan aydınlatma, sahnenin ön, üst ve yan taraflarından dengeli bir biçimde sağlanmaktadır.



Şekil 196- Aydınlatma Elemanlarının Konumları ve Hareketli Paneller
(SCR-Videos: Noises Off Director- Art Manke, t.y.)

Tiyatro salonunun tavanında konumlandırılan hareketli paneller ışığın istenilen yönde ve açıda kullanılabilmesine olanak sağlamaktadır.

Mekanın tavanında bulunan hareketli panellerinin arasından süzülen ışık, bu panellerin hareket ettirilebilmeleri sayesinde istenilen yönde ve açıda kullanılabilir. Bu durum, aydınlatma tasarımında esnek çözümlere olanak sağlamaktadır.

Oyunun aydınlatma tasarımı ise, sahnedeki her elemanın görünebilirliği ve oyunun dramatik yapısı göz önünde tutularak gerçekleştirilmiştir. Sahneleme anlayışındaki gerçekçi yaklaşım, ‘motivasyonel aydınlatma’ ile vurgulanmaktadır.



Şekil 197- Motivasyonel Aydınlatma (SCR-Videos: Noises Off, t.y.)

Sahnede oluşturulan motivasyonel aydınlatma mekanda gerçekçi bir etki sağlamış ve genel aydınlatma ile dengelenmiştir.

Oyunun birinci bölümü için tasarlanan sahnede, iç mekanı oluşturan duvarların üzerine asılan aydınlatma elemanları dikkat çekmektedir. Ayrıca, bir abajur da bulunmaktadır.

Aabajur kullanımı ve panoların üzerindeki aydınlatma elemanları, iç mekanda oluşturulan motivasyonel aydınlatmayı desteklemektedir. Söz konusu ışık kaynakları görünür olarak konumlandırılmıştır. Motivasyonel aydınlatmadan yararlanılması, görsel kompozisyonda bütünlük sağlanmasına katkıda bulunmuştur. Bu durum, oyunun yapısına uygun, gerçekçi bir etki oluşturmuştur. Sahne için oluşturulan genel

aydınlatma, motivasyonel aydınlatmayı dengelemekte ve istenmeyen gölge oluşumlarını engellemektedir. Özellikle, oyunun birinci perdesi için oluşturulan iç mekanda etkili olan mekanın plastik özellikleri, aydınlatma kararlarıyla da desteklenmektedir.

Sahnenin genelinde, doğal bir aydınlatma sağlamak amacıyla sarı ışık kullanılmıştır. Böylece, göz yormayan ve genel aydınlatma için uygun olan bir aydınlatma düzeyi yakalanmıştır. Mekanı oluşturan panoların yüzeylerinin ışığı fazla yansıtmayan yüzeyler olması, ışığın kontrolünü kolaylaştırmış ve gerek seyircilerin, gerekse oyuncuların gözlerinin kamaşmasını engellemiştir.



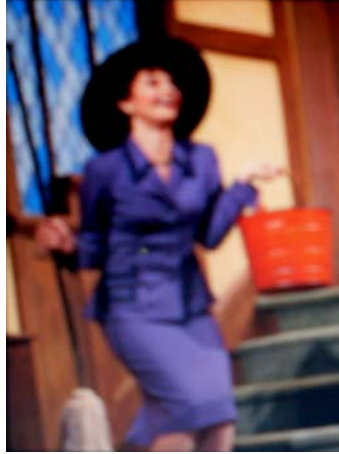
Şekil 198- Aydınlatma ve Renk Kullanımı (SCR-Videos: Noises Off, t.y.)
Dış mekan olarak tariflenen alan mavi ışık kullanımıyla vurgulanmıştır.

Oyunda geçen hikayeye konu olan tiyatro topluluğunun sahnelediği oyunun sahne arkasında oluşturulan dış mekan betimlemesi ise, bu alanda kullanılan üç boyutlu elamanlarla ve mavi ışıkla oluşturulmaya çalışılmıştır. Sahne arkasına konumlandırılan pano üzerine çizilmiş olan bitkiler ve gökyüzü betimlemesi, mavi ışık yardımıyla desteklenmektedir.



Şekil 199- Aydınlatma ve İç Mekan ile Dış Mekan İlişkisi (SCR-Slideshows, t.y.)
Dış mekan ve iç mekan ilişkisi ve ayrımı aydınlatma tasarımıyla da desteklenmektedir.

Ayrıca, iç mekandaki ışığın şiddeti ile dış mekan olarak tariflenen sahne arkasındaki ışığın şiddeti, dengeli bir şekilde tasarlanmıştır. İç mekanda daha şiddetli ve sarı renkte bir ışık kullanımı tercih edilirken, dış mekan betimlemesi düşük şiddette ve mavi renkte bir ışığın kullanımıyla dengelenmiştir. Böylece, görsel kompozisyondaki gerçekçi anlatım desteklenmiştir ve iç mekan ile dış mekan ayrımı vurgulanmıştır.



Şekil 200- Açıklık ve Merdiven İlişkisi
(SCR-Videos: Noises...- Art Manke, t.y.)



Şekil 201- Merdiven ve Açıklık (21, 18)
(SCR-Slideshows, t.y.)

Merdivenin yanındaki pano üzerindeki açıklık mavi ışık kullanımıyla ön plana çıkarılmış ve kompozisyona ilgi çekicilik katmakla birlikte merdivenin bulunduğu alanı da vurgulamıştır.

İç mekan olarak betimlenen sahnedeki merdivenin yan duvarında bulunan açıklık üzerindeki bölünmeler ve boyama dikkat çekmektedir. Bu boşluk arkasından verilen ışık ise, söz konusu açıklığı ve üzerindeki dokuyu vurgulamaktadır. Böylece, merdiven üzerinde gölgeler oluşmakta ve bu durum, gerçekçi bir etki sağlamaktadır.



Şekil 202- Motivasyonel Aydınlatma (DiRocco, t.y.)

Sahne arkası olarak betimlenen mekanda, motivasyonel aydınlatmadan yararlanılmış ve böylece mekanda oyuna uygun ve gerçekçi bir aydınlatma sağlanmıştır.

Oyunun sahne arkası olarak betimlenen sahne için oluşturulan aydınlatma kararları incelendiğinde, yine motivasyonel aydınlatmadan yararlanıldığı görülmektedir. Gerçek bir sahne arkasında olması gerektiği gibi, sahneye giriş ve çıkış alanlarına, kapıların ve dolaşımın olduğu alanlara aydınlatma elemanları yerleştirilmiştir. Böylece, hem işlevsel, hem de oyunda geçen hikayeye uygun bir aydınlatma tasarımı elde edilmiş olmaktadır.



Şekil 203- Aydınlatma Elemanlarının Konumları (DiRocco, t.y.)

Aydınlatma elemanları sahneye giriş ve çıkış alanlarına konumlandırılmıştır.

Tiyatro topluluğunun sahnelediği oyun için oluşturulan sahne ve sahne arkası arasındaki aydınlatma farkı, sahne arkası olarak betimlenen alandan da görülmektedir.



Şekil 204- Aydınlatma ve Işığın Yönü (SCR-Videos: Noises Off, t.y.)
İç mekan ve sahne arkası olarak tasarlanan iki mekan arasındaki aydınlatma farkı, kapılar açılıp kapandıkça öne çıkmaktadır.

Buna göre, evin iç mekanı olarak düzenlenen sahne tasarımında kullanılan sarı ışık, sahne duvarında bulunan kapılar açıldıkça sahne arkası olarak betimlenen alana doğru süzülmemektedir. Böylece, iki mekan arasındaki ışık şiddetlerinin ve ışık renginin ayrımı bu mekandan daha net olarak algılanmaktadır. Süzülen ışık, gölgeler oluşturmakta ve görsel kompozisyonu zenginleştirmektedir. Ayrıca, oyunun sahnesi olarak tasarlanan iç mekanı da vurgulamakta ve iki mekan arasındaki ilişki hakkında da bilgi vermektedir. Böylece, ‘oyun içinde oyun’ fikri aydınlatma tasarımıyla da desteklenmektedir.

4.2.5- Mimari Mekanın Oyundaki Sahne Tasarımına Estetik Yönden Etkisi

Tasarım elemanları ve bu tasarım elemanlarını bir araya getirerek mekansal bir tanım oluşturabilmek için gerekli olan tasarım ilkeleri mimari mekanın oluşumunda etkili olan en önemli unsurlar arasındadır. Bu nedenle söz konusu mekanın gerek işlevsel gerekse estetik açıdan kullanılabilir olmasında tasarımı oluşturan elemanların ve ilkelerin etkisi iyi irdelenmelidir. Buna göre tasarım elemanlarının ve tasarım ilkelerinin tiyatrodaki sahne tasarımını nasıl etkilediği örnek oyun üzerinden analiz edilecektir. Ayrıca görsel kompozisyonu destekleyen ve oyunda anlatılmak istenen hikayeye katkı sağlayan ‘Oyundaki Kostüm Tasarımı ve Makyaj’ konusuna da değinilecektir.

4.2.5.1- Tasarım Elemanları ve Tasarım İlkelerinin Tiyatrodaki Sahne Tasarımına Etkisinin Örnek Oyun Üzerinden Değerlendirilmesi

Oyunun sahne tasarımı incelendiğinde mimari mekanın oluşumunda en önemli unsurlardan olan tasarım elemanlarından ve tasarım ilkelerinden yararlandığı görülmektedir. Sahnede mekansal bir tanım oluşturan ve mekanın sınırlarını belirleyen

panolar dikeyde yükselerek mekandaki üç boyutlu oluşumu ve mimari mekanın algısında etkili olan çevrelenmişlik hissini arttırmaktadır. Böylece mekanın yapısal bütünlüğü ve kütleli etkisi vurgulanmış olmaktadır. Fiziksel mekanın sınırlarını belirleyen düzlemlerin yükselme göstererek mimari mekan için bir ‘kabuk’ görevi gören bir hacim tanımlamaları mekandaki dikey algıyı da arttırmaktadır. Mimari mekanın biçimlenişinde etkili olan çizgi, düzlem ve hacim gibi kavramlar ise sahne tasarımında da sahne oluşumuna estetik ve işlevsel açıdan katkı sağlamışlardır. Mekandaki çizgisellik dikkat çekmektedir.



Şekil 205- Mekansal Sınırlar ve Kütleli Etki (SCR-Videos: Noises Off, t.y.)
Merdiven, boyutu, konumu ve malzemesiyle mekanın kütleli etkisini ön plana çıkartmaktadır.

Mekandaki en önemli yapısal elemanlardan biri olan merdiven iç mekanda baskın bir durumdadır. Merdivenin konumu ve boyutu iç mekandaki kütleli oluşumu desteklemektedir. Merdiven basamakları iç mekanda yatay çizgiler oluşturmaktadır. Mekanın ikinci katı olarak tariflenen ve koridor olarak betimlenen alandaki korkuluklar ise mekandaki en önemli yatay eleman olarak öne çıkmaktadır. Bu elemanın üzerinde bulunan bölünmeler mekanda görsel ve dokunsal bir doku oluşturmakla birlikte yüzeyi tanımlamışlardır. Korkuluk üzerindeki tekrar eden benzer öğelerin çizgisel bir doğrultuda ve düzenli olarak dizilmesi kompozisyonda ritim oluşturmuştur. Bu durum korkuluğun mekandaki yatay etkisini arttırmakta ve mekandaki çizgiselliği vurgulamaktadır. Ayrıca söz konusu korkuluk merdivenin oluşturduğu kütleli etkiyi de güçlendirmektedir.



Şekil 206- Korkuluğun Görsel Kompozisyona Etkisi (Review..., 2009)
Merdiven korkuluğunun üzerindeki tekrar eden bölünmeler bir ritim oluşturmakta ve kompozisyonu zenginleştirmektedir. Ayrıca, korkuluk mekandaki yatay algıyı da güçlendirmektedir.

Sahnedeki mekanın arka duvarını oluşturan düzlemin üzerindeki dikey açıklık iki kat boyunca devam etmekte ve mekandaki dikey algıyı güçlendirmektedir. Pencere olarak tariflenen bu açıklık üzerine konumlandırılmış olan pencere kanatları dikkat çekmektedir. Bu kanatlar ahşap çerçeveler olarak tasarlanmıştır ve açılıp kapanabiliyor oluşları mekandaki gerçekçi etkiyi desteklemektedir. Çerçevelerin içinde cam olarak tariflenen yüzey üzerinde yatayda ve dikeyde devam eden bölünmeler mevcuttur. Bu yatay ve dikey çizgiler sahnedeki çizgiselliği desteklemektedirler ve yüzeyin tanımına katkı sağlamışlardır.



Şekil 207- Penceredeki Yatay ve Dikey Bölünmeler (SCR-Slideshows, t.y.)
Pencere olarak tariflenen açıklığın üzerindeki yatay ve dikey bölünmeler mekandaki çizgiselliği desteklemektedir. Ayrıca, bu açıklığın iki kat boyunca etkili olması, mekandaki dikey algıyı güçlendirmektedir.

Pencere olarak tariflenen dikey açıklığın her iki yanında bulunan kapılar iki katta da aynı dikey doğrultu üzerinde konumlandırılmışlardır. Bu durum kapıların dikey etkisini arttırmakta ve pencere açıklığının dikeyde oluşturduğu çizgiselliği de desteklemektedir.

Ayrıca sahne üzerinde simetri oluşturmaktadır. Merdivenin yanında bulunan açıklık ise üzerinde çizgisel elemanların bulunduğu bir buzlu cam olarak tariflenmiştir. Söz konusu yüzeydeki yatay ve dikey bölünmeler mekandaki çizgiselliği vurgulamakta ve rengi ve dokusuyla merdivenin bulunduğu alanı vurgulamaktadır. Fiziksel mekanın sınırlarını belirleyen panolar da yüzeylerinde bulunan yatay ve dikey elemanlarla mekandaki çizgiselliğe katkı sağlamaktadırlar.



Şekil 208- Mobilyaların Görsel Kompozisyona Etkisi (DiRocco, t.y.)

Sahne üzerindeki mobilyalar görsel kompozisyonun bütünüyle birbirleriyle uyumlu olacak şekilde düzenlenmiştir ve bu durum sahna tasarımında bütünlüğün sağlanmasında etkili olmaktadır.

Sahne üzerinde bulunan her eleman sahnedeki görsel kompozisyonun bütünüyle uyumlu bir bütünlük oluşturacak şekilde düzenlenmiştir. Buna göre sahne üzerindeki mobilyalar ve diğer unsurlar doku, renk ve şekil bakımından birbirine benzer özellikler taşımaktadır ve bu durum sahne tasarımında denge ve bütünlük sağlamaktadır. Mobilyaların konumları ve boyutları mekandaki dolaşım şemasının belirlenmesinde etkili olmakta ve davranışsal mekânı etkilemektedir. Mobilyalar boyutları ve konumları ile mekânı kimlik kazandırmakta ve mekânın işlevi hakkında bilgi vermektedirler. Buna göre sahne üzerindeki eşyalar birbirleriyle dengeli ve uyumlu bir şekilde yerleştirilmiş ve sahnedeki oransal ilişkilere önem verilmiştir. Oturma alanında yer alan büyük koltuk mekân içinde önemli bir etkiye sahiptir. Koltuk kumaşla kaplanmıştır ve koltuğun boyutu, konumu ve kumaşının rengi görsel kompozisyon içinde söz konusu koltuğu baskın duruma getirmiştir. Küçük olan koltuğun çiçekli bir kumaşla kaplanması ise zıtlık oluşturarak kompozisyona ilgi çekicilik katmıştır.

Mimari mekânı oluşturan kapanım dikey düzlemlerin etkisiyle dikey algıyı güçlendirirken zemin yüzeyi kompozisyona yatay denge sağlamaktadır. Buna göre zemin yatay algıyı güçlendirmektedir. Zemin yüzeyi sahnenin arka kısmına doğru

devam eden ahşap çizgisel elemanlardan oluşmaktadır. Bu elemanlar sahnedeki çizgiselliği öne çıkartmakla birlikte mekana derinlik kazandırmaktadır. Birinci katın iki ayrı seviye olarak tasarlanması mekansal tanımı güçlendirmekle birlikte görsel kompozisyonu da zenginleştirmektedir. Kullanılan yükseltilmiş platform iki alanın dengeli bir şekilde sahneye konumlandırılmasına yardımcı olmuş ve sahne üzerinde farklı işlevsel alanlar oluşturmuştur. Bu mekansal ve işlevsel ayırım zeminde kullanılan malzeme ile de desteklenmiştir. Buna göre oturma alanının betimlendiği ilk seviyenin zemin yüzeyinde kullanılan çizgisel elemanlar ikinci seviyenin zemin yüzeyinde görülmemektedir. Söz konusu elemanların tekrarı zeminde bir ritim meydana getirmiştir. Platformun şekli pencere olarak tariflenen açıklığa doğru bir yönelim oluşturmakta ve bu alanı vurgulayarak kompozisyonda merkezi bir etki oluşturmaktadır. Zemindeki halı ise oturma alanının kullanım sınırlarını ve algısını etkileyen önemli bir elemandır. Buna göre halı mekandaki mobilyaları bir araya getiren bir düzlem görevi görmektedir. Böylece halı iç mekanda etkili bir düzenleme aracı olmaktadır.



Şekil 209- Mekandaki Çizgisellik (SCR-Slideshows, t.y.)

Sahne arkası olarak tasarlanan alanda ikinci katı oluşturan zemin düzlemi, mekandaki çizgiselliği ön plana çıkartmakta ve yatay algıyı güçlendirmektedir.

Oyunun sahne arkası olarak betimlenen mekanda da çizgisellik ön plandadır. Mekanın kurulumunda kullanılan elemanlar yatay ve dikey çizgiler oluşturmaktadır. Mekanın arka duvar olarak tariflenen ve mekanın sınırlarını belirleyen düzlem üzerindeki kapılar mekandaki dikey algıyı arttırırken mekanın ikinci kat olarak düzenlenen dolaşım alanı mekandaki yatay algıyı güçlendirmektedir. Merdivenlerin basamakları ise yine yatayda devam eden bir ritim oluşturarak görsel kompozisyonu zenginleştirmektedir.

Zeminde görülen seviye farkı zeminde kullanılan malzeme ile de vurgulanmıştır. İlk seviyenin zemin yüzeyinde görülen çizgisel elemanlar, yükseltilmiş olan zeminin yüzeyinde görülmemektedir. Böylece söz konusu ayırım desteklenmiştir. Ayrıca bu mekanda kullanılan turuncu, mavi ve yeşil kompozisyona ilgi çekicilik katmış ve zıtlık oluşturmuştur.



Şekil 210- Mekanda Zıtlık ve Renk (DiRocco, t.y.)

Sahne arkası olarak tariflenen alandaki yükseltilmiş zemin yüzeyi işlevsel farklılıkları ön plana çıkartmaktadır. Kullanılan renkler ise, kompozisyonda uyum ve bütünlüğün sağlanmasına katkıda bulunmaktadır.

Buna göre oyunun sahne tasarımı gerçekleştirilirken görsel kompozisyonda denge ve bütünlük sağlanmaya çalışılmış ve oransal ilişkilere dikkat edilerek oyunun dramatik yapısına uygun, gerek işlevsel gerekse estetik açıdan etkili bir mekan betimlenmesi amaçlanmıştır.

4.2.5.2- Oyundaki Kostüm Tasarımı ve Makyaj



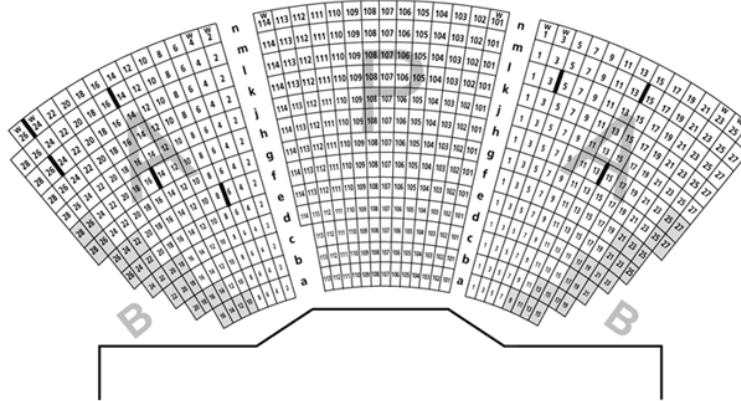
Şekil 211- Kostüm Tasarımı (DiRocco, t.y.)

Kostüm tasarımı, oyundaki karakterlerin kimliklerini ve karakter özelliklerini destekleyecek ve oyunun etkisini güçlendirecek şekilde gerçekleştirilmiştir.

Sahne tasarımı ile bir bütün olarak ele alınması gereken oyundaki kostüm tasarımı ve makyaj oyunun dramatik yapısını destekleyen ve görsel kompozisyona katkı sağlayan önemli unsurlar arasındadır. Oyunda geçen hikayede bir tiyatro topluluğunun sahnelediği oyun sırasında meydana gelen komik olaylar durum komedisi olarak anlatılmaktadır. ‘Oyun içinde oyun’ olarak sahnelenen ‘Noises Off’ oyunun karakterleri oyuna konu olan tiyatro topluluğunda görev alan oyuncular olarak düşünülmüştür. Topluluğun sahneye koyduğu oyunun adı ‘Nothing On’dur. Oyundaki kostümler ve makyaj tiyatro topluluğunun sahneye koyduğu oyun olan ‘Nothing On’ oyunundaki karakterler göz önünde tutularak tasarlanmıştır. Oyundaki karakterlerin özellikleri, kimlikleri ve rolleri kostümlerinin ve makyajlarının belirlenmesinde etkili olmuştur. Tasarlanan kostümler oyunculara kimlik kazandırmakta ve hem görsel kompozisyonu zenginleştirmekte hem de dramatik yapıyı güçlendirmektedirler.

4.2.6- Oyundaki Sahne ve Seyirci Etkileşimi

Sahne alanı yükseltilmiş bir platform olarak tasarlanmıştır. Bu durum seyircilerin sahneyi daha kolay görebilmelerini sağlamaktadır. Seyirci alanı tek kattan oluşmaktadır. Seyirci alanının eğimli olarak düzenlenmesi de sahnenin seyirciler tarafından kolaylıkla görülebilmesine katkıda bulunmaktadır. Seyirciler oyunu tek bir yönden izlemektedirler.



Şekil 212- Seyirci Alanı ve Sahne İlişkisi (SCR-Segerstorm Stage, t.y.)

Sahne alanının bir odak noktası olarak düşünülmesi ve seyirci alanının sahne alanını kısmen çevreleyecek şekilde tasarlanması seyircilerin oyunu daha rahat izleyebilmelerine olanak sağlamaktadır.

Seyirci alanı sahneden itibaren arkaya doğru on üç sıradan oluşmaktadır. Tiyatro salonunda sahne seyirci alanı için bir odak noktası olarak kabul edilmiş ve seyirci koltukları sahne önünü kısmen çevreleyecek şekilde dairesel olarak

konumlandırılmıştır. Bu durum sahnenin konumunu ve işlevini vurgulamakla birlikte seyircilerin oyunu daha iyi görebilmelerini de sağlamaktadır. Bu düzenleme sahneye doğru bir yönelim meydana getirmektedir. Mekanın iki yanında konumlanmış koltuklarda oturan seyirciler dahi oyunu kolaylıkla görebilmektedir. Oyunu izleyen her seyircinin salonun neresinde otursa otursun oyunu rahatlıkla görebilmesi amaçlanmıştır.

Bu bölümde ‘Tiyatroda Çağdaş Sahne Tasarımı ve Mimari Mekan İlişkisinin Örnekler Üzerinden Analizi’ konusu üzerinde çalışılmış ve önceki bölümlerde ulaşılan veriler, örnekler üzerinden irdelenmiştir. Örnekler üzerinden yapılan analizler sonucunda, mimari mekana etki eden faktörlerden ve mimari mekanın öğelerinden gerek Türkiye’de gerekse yurtdışında gerçekleştirilen sahne tasarımlarında yararlanıldığı görülmektedir. Buna göre, önceki bölümlerde elde edilen bilgiler doğrultusunda yapılan değerlendirmeler, söz konusu örneklerle de desteklenmiş olmaktadır. Örnekler irdelendiğinde, oyun için oluşturulan görsel kompozisyonda mekansal tanımın çok önemli bir etken olduğu görülmektedir. Her iki örnekte de oyun, çerçeve sahne biçimlenişine sahip bir tiyatro salonunda sahnelenmektedir. Sahne ve seyirci alanının kesin olarak birbirinden ayrılmış ve böylece tanımlı bir sahne alanı elde edilmiştir. Bu durum, sahne tasarımında çeşitli esnek çözümlere ve sahneleme yöntemlerine olanak sağlamaktadır. Sahne tasarımı, sadece oyunun oynanabilmesi için gerekli olan bir alan tarifinden öte, söz konusu oyunun dramatik yapısını destekleyen, gerek işlevsel, gerekse estetik beklentilere en iyi şekilde cevap verebilen bir mekanın tasarlanabilmesi için çalışılan bir süreç olarak görülmelidir. Yapılan analizler, her iki oyunun sahne tasarımında da mimari mekanın en önemli özelliklerinden biri olan mekansal kapanımın en önemli etkenlerden biri olduğu belirlenmiştir. İki oyunda da oluşturulmak istenilen görsel atmosfere göre iki boyutlu sahne elemanları olan panolardan yararlanılmış ve bu sayede oyunun oynanacağı mekansal sınırlar tariflenmiştir. Her iki örnekte de bir evin iç mekanından bir kesit sunulmuştur. İç mekan kesin sınırlarla kapatılmış ve iç mekan ile dış mekan ayrımı ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Bu durum dış mekana yönelik bazı görsel ipuçları yardımıyla da desteklenmiştir. Sahne panolarında kullanılan saydam yüzeyler ve boşluklar, gerek betimlenen dış mekan ile iç mekanın ilişkisini ortaya koyması, gerekse mimari mekanın doluluk ve boşluklardan oluşan biçimlenişini

desteklemesi açısından önemlidir. Örneklerin analizi sonucunda ulaşılan bir başka sonuç ise, sahne tasarımında mekansal örgütlenmenin, mümkün olduğunca, fiziksel sınırlama olmaksızın, çeşitli basamaklar ve yükseltilerden ya da aydınlatma düzenlemelerinden yararlanılarak oluşturulmaya çalışılması olmuştur. Böylece söz konusu sahne alanında fiziksel ve görsel bir ayırım olmadan çeşitli mekanlar tariflenebilmekte ve oyun içinde farklı mekanlarda, eş zamanlı gerçekleşmesi gereken eylemler sahnelenebilmektedir. Sahnede mekansal örgütlenme sağlanmasındaki en önemli elemanların ise taşıyıcı üç boyutlu sahne elemanları olduğu belirlenmiştir. Taşıyıcı üç boyutlu sahne elemanları olan yükseltilmiş platformlar, basamaklar ya da merdivenler sayesinde sahne üzerinde çeşitli mekanlar tariflenmiş ve mekanın plastik etkisi öne çıkarılmıştır. Oyunlardaki mobilya ve donatıların seçimimi ve konumlandırılması analiz edildiğinde mimari mekan oluşumunda göz önünde bulundurulacak birçok faktörün sahne tasarımında mobilya yerleşim kararlarında da etkili olduğu görülmüştür. Her iki oyunda da mobilyalar, sahneye giriş ve çıkış alanları göz önünde bulundurularak düzenlenmiştir. Sahne üzerinde konumlandırılmış her mobilya sahne üzerinde oyuncuların giriş çıkışını engellemeyecek ve dolaşıma katkı sağlayacak şekilde konumlandırılmıştır. Mimari mekanda olduğu gibi sahne tasarımında da mobilyalar, gerek konumları gerekse boyutları ile mekandaki dolaşım şemasını etkilemekte ve davranış gereksinimlerini belirlemektedirler. Ancak yapılan analizler sonucunda gerçek yaşamdaki işlevsel gerekliliklerle, sahne tasarımındaki işlevsel gerekliliklerin bazı durumlarda örtüşmediği saptanmıştır. Sahne tasarımında sahnede bulunan her eleman, sahneleme gereklilikleri göz önünde tutularak konumlandırılmaktadır. Bu durumda söz konusu nesnelerin seyirciler tarafından nasıl görüneceği iyi irdelenmelidir.

Doku, malzeme ve renk kararları ise oluşturulmak istenilen görsel kompozisyonda çok önemli rol oynamaktadır. Yapılan analizlerde, her iki oyunun sahne tasarımında da renk, doku ve malzeme kararlarının söz konusu mekanın kimlik kazanmasında etkili olduğu belirlenmiştir. Buna göre gerek mimari mekanın düzenlenmesinde, gerekse sahnede oluşturulan mekansal betimlemede, mobilya, renk, doku ve malzeme gibi kararlar alınırken söz konusu mekanın ne için ve kimler tarafından kullanılacağı iyi irdelenmelidir. Oluşturulan görsel ve dokunsal dokular, mekanın algısını etkileyen önemli unsurlardır. Kullanılan kumaşlar ve malzemeler iç mekanda görsel ve dokunsal

doku oluşumuna katkıda bulunmuşlardır. Bu sebeple doku, malzeme ve renk seçimlerinin, oyunun dramatik yapısına uygun olması ve genel kompozisyonla uyum içinde olması önem taşımaktadır.

Yapılan analizlerde, her iki oyunda da çeşitli ses efektlerinin kullanıldığı görülmüştür ve kullanılan bu efektlerle istenilen atmosfer çağrıştırılmaya ve oyunun etkisini güçlendirilmeye çalışılmıştır. Oyunların oynandığı tiyatro salonları incelendiğinde akustik faktörlerin göz önünde tutulduğu görülmüştür. Ses emici malzemeler kullanılmış ve paralel yüzeylerden mümkün olduğunca kaçınılmıştır. İkinci örnek olan ‘Noises Off’ oyununun oynandığı salonun tavanında kullanılan hareketli paneller sesin yankılanım zamanının kontrol altında tutmaya yönelik esnek bir çözümdür.

Yapılan analizlerde her iki oyunda da aydınlatma tasarımından, görünebilirliği sağlamak ve istenilen atmosferi çağrıştırarak oyunun etkisini güçlendirmek için yararlanıldığı belirlenmiştir. Aydınlatma tasarımında sahnedeki her unsurun görünebilirliği dikkat edilmesi gereken en önemli unsurlardandır. Sahne üzerindeki üç boyutlu elemanlar, mekansal sınırlar ve plastik yapı aydınlatma tasarımıyla açığa çıkartılmıştır. Aydınlatma kararları, oyunun dramatik yapısı ve tasarımdaki genel kompozisyon ile uyum içindedir. Sahne üzerinde ne gösterilmek isteniyorsa onu göstermek, geri planda kalması gereken unsurların öne çıkmasını önlemek ve vurgulanması gerekenleri açığa çıkartmak, ışığın rengi, yönelimi ve şiddeti değiştirilerek mümkün olmaktadır. Her iki oyunda da motivasyonel aydınlatmadan yararlanıldığı görülmektedir. Böylece oyuncuların yüzlerinde gölgeler oluşturulmuş ve gerçekçi bir etki elde edilmiştir. Genel aydınlatma farklı aydınlatma elemanlarıyla dengelenmiştir. Buna göre, yapılan analizlerde, oyun akışı içinde ışığın yönü, şiddeti ve rengi değiştirilerek görsel kompozisyonun geliştirilebileceği belirlenmiştir. Mimari mekanda mekansal sınırların algılanabilmesinde ve söz konusu mekanda eylemlerin gerçekleştirilebilmesinde en önemli faktörlerden biri olan ışık, sahne tasarımında görünebilirliği sağlamada ve sahnede istenilen duygu durumunun yansıtılabilmesinde etkili olan en önemli araçlardan biridir.

Yapılan analizlerde, söz konusu oyunların sahne tasarımları irdelendiğinde, mimari mekanın oluşumunda etkili olan tasarım elemanları ve tasarım ilkelerinden yararlanıldığı belirlenmiştir. Her iki örnekte de sahne tasarımında çizgisel unsurlar önem taşımaktadır. Oyun için oluşturulan mekansal betimlemedeki kütleli etki öne

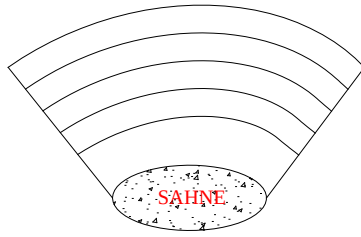
ıkarılmıřtır. Sz konusu oyunlarda, simetri, denge ve ritim bařta olmak zere tasarım ilkelerinden yararlanılarak grsel kompozisyonun glendirildięi grlmektedir.

Mimari mekanın dzenlenmesinde olduęu gibi sahne tasarımında da uyum ve btnlk tasarımı glendiren en nemli faktrlerdendir. Buna gre her iki oyunda da sahne zerinde bulunan her nesne, kompozisyonu oluřturan dięer elemanlar gz nnde bulundurularak konumlandırılmıřtır. Sahnede kullanılan yatay ve dikey elemanlar genel kompozisyonda dengeyi saęlamaya katkıda bulunmaktadırlar. Yapılan analizlerde, sz konusu oyunların sahne oluřumlarında zellikle oransal iliřkilerin, izgisel elemanların ve mekanın ktlesel etkisinin vurgulandıęı belirlenmiřtir.

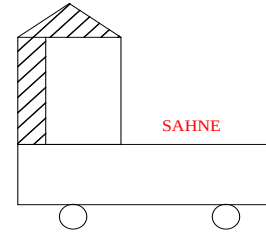
Buna gre, elde edilen rnekler ve deęerlendirmeler sonunda, mimari mekanda etkili olan, kapanım, doku, malzeme, renk, mobilya, aydınlatma ve akustik gibi unsurların tiyatro sahnesi tasarımında da etkili olduęu ve bu oluřumda mimari mekanda olduęu gibi tasarım elemanlarından ve tasarım ilkelerinden yararlanıldıęı belirlenmiřtir. Bylece nceki blmlerde elde edilen veriler ve deęerlendirmeler sunulan rnekler ve analizlerle de desteklenmiř olmaktadır.

SONUÇ

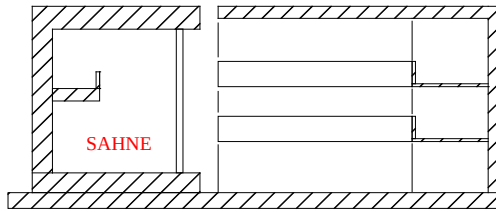
Başlangıcı ilkel insanların dini amaçlar doğrultusunda gerçekleştirdikleri törensel anlatımlara dayanan tiyatro, zamanla dini amaçlar dışına çıkarak, bir sanat olarak görülmeye başlanmıştır. Özellikle, Rönesans Dönemiyle birlikte ortaya çıkan simetri ve perspektif kavramları ve çerçeve sahne biçimlenişinin gelişimiyle birlikte, tiyatro ve tiyatro sahnesi tasarımı önem kazanmış ve modern yaşam tüm detaylarıyla sahneye yansıtılmaya başlanmıştır. Bu durum, sahne ile seyirci alanının birbirinden ayrılmasına ve tanımlı bir oyun alanı gereksiniminin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Böylece, sahne tasarımı ve sahne tasarımındaki mekansal düzenlemeler önem kazanmıştır.



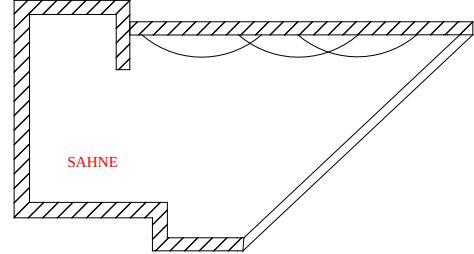
A: Antik Yunan



B: Ortaçağ Tiyatrosu-Pagant



C: Elizabethan Tiyatrosu



D: Çağdaş Tiyatro

Yapılan çalışmada, tiyatro ve tiyatro sahnesinin gelişimi mimari kapsamda irdelendiğinde tiyatro mekanlarının geçmişten günümüze git gide daha tanımlı, sınırlandırılmış ve kapatılmış alanlar olarak tasarlandığı belirlenmiştir. Buna göre, sahne ve seyirci alanı Antik Yunan tiyatrosunda ayrılmıştır ancak bu alanların üzeri kapatılmamıştır. Bu durum mekansal kapanımı zayıflatmaktadır (A). Ortaçağ tiyatrosu incelendiğinde ise kulis alanının üzerinin kapatıldığı ancak oyun alanı ile seyirci alanının üzerlerinin açık olduğu belirlenmiştir. Seyirciler için tanımlı bir alan mevcut değildir (B). Rönesans dönemiyle birlikte sahne ve seyirci alanının ayrımı vurgulanmış ve sahnenin üzeri kapatılmıştır. Tiyatro mekanı tanımlı bir hal almış ve seyirci alanının

bir bölümünün üzeri de kapatılmıştır (C). Günümüzde ise tiyatro mekanları genellikle sahne ve seyirci alanlarının üzerleri tamamen kapalı olarak tasarlanan sınırlandırılmış iç mekanlardır (D).

Bu çalışmada, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımının nasıl şekillendiği incelenmiş ve mimari mekanı oluşturan elemanların bu oluşuma etkisi irdelenmiştir. Elde edilen veriler ve yapılan araştırmalar sonucunda, mimari mekan kavramının ve mimari mekanın öğelerinin tiyatro sahnesi tasarımı sürecinde sahne oluşumunda, aydınlatma ve akustik çözümlerinde etkili olduğu belirlenmiştir.

“Mekan insanın, insan ilişkilerinin ve bu ilişkilerin gerektirdiği donatıların içinde yer aldığı ve sınırları kapsadığı örgütlenmenin yapı ve karakterine göre belirlenen bir boşun” (Gür, 1996) olarak tanımlanmaktadır. Tiyatrodaki sahne tasarımı ise, sahne ile seyirci salonunu birbirinden ayırarak, oyun alanını tanımlamak ve oyun için gerekli olan görsel atmosferi yaratmak için çalışılan sanatsal bir süreçtir. Tiyatrodaki sergilenen her oyunun bir öyküsü vardır ve bu öykü de bir hacimde geçer. Bu hacim oluşturulurken, mimari mekana etki eden ‘taban düzlemi’, ‘baş üstü düzlemi’ ve ‘duvarları meydana getiren düzlemlerden’ yararlanır. Bu düzlemlerin biçimleri, doluluk ve boşluk ilişkileri ve oransal düzenlemeler, eylemlerin geçtiği boşunun işlevsel ve estetik özelliklerini etkiler. Bir başka deyişle, tiyatro sahnesi tasarımı, mimari mekanı oluşturan elemanlardan ve bu elemanların bir araya gelerek oluşturacağı hacimden ayrı düşünülmemelidir. Bu bağlamda, mimari mekan, tiyatro sahnesi tasarımında birçok unsurun bağımlı olduğu bir kavram olarak önem taşımaktadır.

Mimari mekanın biçimlenişinde etkili olan ‘çevrelenme’ faktörü, söz konusu mekanın sınırlarının belirlenmesinde ve mekansal örgütlenmenin sağlanmasında en önemli unsurlardandır. Tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı irdelendiğinde, mimari mekanın sınırlarını belirleyen ve mekan için bir ‘kabuk’ görevi gören üç boyutlu bir hacmin meydana getirilmesinde etkili olan ‘duvarların’ yerini, sahne tasarımında ‘iki boyutlu sahne elemanlarının’ aldığı belirlenmiştir. Böylece, mimari mekanın en önemli öğelerinden biri olan ‘kapalılık’ sağlanmış olmaktadır. “Mekan olabildiğince belirlenmeye, kapanmaya başladıkça, kütle ve mekanı belirleyen elemanlar ortaya çıkar ve mimari mekan da daha belirgin olarak somutlaşmaya, oluşmaya başlar” (Soygeniş, 2006). Tiyatrodaki sahne tasarımında kullanılan iki boyutlu sahne elemanları ‘panolar’ ve ‘sahne perdeleridir’. Panolardan ya da perdelerden oluşan mekansal kapanım ile sahne

üzerinde bir ‘hacim’ tanımlanır ve oyun için gerekli olan mekansal sınırlar tariflenmiş olur. Böylece ‘Fiziksel Mekan’ tanımlanır. Sahne üzerindeki mekansal sınırlar, oluşturulan mekansal oluşumun çevrelenme derecesine göre daha tanımlı hale gelmektedir. Ayrıca, mekanın kapalılık derecesi arttıkça söz konusu mekanın plastik etkisi de vurgulanmakta ve kütleli oluşum desteklenmektedir.

Mimari mekanı oluşturan hacmin tavan düzlemi, baş üstü düzlemi ve taban düzleminin özellikleri ve birbirleriyle olan ilişkileri ise, söz konusu mekanın niteliklerini belirlemektedir. Buna göre, tiyatro sahnesi tasarımında oyun için oluşturulan mekandaki kapanımı sağlayan panoların ya da perdelerin özellikleri ve birbirleriyle olan ilişkileri de oluşturulan mekanın niteliklerini etkileyecektir. Düzlemlerin (panolar ve perdeler) doluluk ve boşluk ilişkileri, doku ve malzemeleri ve oransal uyumları, mimari mekanın oluşumunda etkili olduğu gibi, tiyatro sahnesinde oluşturulacak mekansal tanım için de etkili olmaktadır.

Mimari mekanın biçimlenişinde ve mekansal örgütlenmede etkili olan bir başka unsur ise, ‘zemindeki farklılaşmadır’. Zemin düzleminin kademelendirilmesiyle mimari mekanda alt mekanlar tariflenebilmekte ve böylece mekan içinde birbirinden farklı işlevsel gereksinimleri olan mekanlar tanımlanabilmektedir. Yapılan çalışmada, mekansal tanımda etkili olan ‘zemin düzleminin kademelendirilmesi’ yönteminden tiyatrodaki çağdaş sahne düzenlemelerinde de yararlanıldığı belirlenmiştir. Sahne üzerinde farklı mekanlar tariflenirken zeminde oluşturulan kademelerden yararlanılmıştır. Bu kademelendirme, sahnedeki ‘üç boyutlu taşıyıcı elemanlar’ olan ‘yükseltilmiş platformlarla’ sağlanmaktadır. Farklı boyutlarda tasarlanabilen bu platformlar sayesinde, dikey düzlemler kullanılmadan ve fiziksel bir ayırım gerçekleştirilmeden, sahne üzerinde ‘mekansal örgütlenme’ oluşturulabilmekte ve böylece ‘mekansal hiyerarşi’ sağlanabilmektedir. Zemin düzleminde oluşturulan seviye farklılıklarıyla mimari mekan içinde ‘vurgu’ alanları da oluşturulabilmektedir. Örneğin, mimari mekan içinde zeminin yükseltilmesiyle tanım kazanmış bir alt mekan, söz konusu mekan içinde farklılaşarak ayırt edilir bir hale gelebilmektedir. Buna göre, sahne üzerinde bir alan, bir eylem ya da bir oyuncu vurgulanmak istenildiğinde de yükseltilmiş platformlardan yararlanılmaktadır.

Tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında kullanılan bir başka ‘üç boyutlu taşıyıcı sahne elemanı’ ise, mimari mekanın oluşumundaki en önemli yapısal elemanlardan biri olan

‘merdivenlerdir’. Merdivenler, mekanda dikey dolaşımı sağlayan ve ayırıcı-birleştirici özellikte olmaları nedeniyle mekan örgütlenmesinde çok önemli bir etken olan mimari elemanlardır. Sahne tasarımında merdivenlerin kullanımı ile oyun için oluşturulan mekansal tanımın plastik etkisi desteklenmekte ve mekanın kütsel etkisi vurgulanmaktadır. Merdiven, konumu, boyutu ve malzemesiyle, mimari mekanda olduğu gibi, sahnede de ‘vurgu’ oluşturabilmektedir. Ayrıca, farklı mekanların ya da tanımlı alanların birbirleriyle ilişkilendirilmesinde de önemli bir araçtır. Merdiven, mekandaki dolaşım şemasının gelişiminde etkili olan en önemli mimari birimlerdenidir. Yapılan çalışmada, merdivenlerin bu mimari özelliklerinden tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında da yararlanıldığı belirlenmiştir.

Sahne tasarımında kullanılan ‘taşıyıcı olmayan sahne elemanları’ ise, ‘dış mekan’ betimlemelerinde kullanılmaktadır. Buna göre, sahne üzerinde bir dış mekan tariflenmek istendiğinde, taşıyıcı olmayan üç boyutlu sahne elemanlarından yararlanılmakta ve bu durum, oluşturulan iç mekanın ‘algısını’ ve ‘çevrelenmişlik hissini’ değiştirmek için kullanılabilir. Betimlenen iç mekanın duvarlarını oluşturan panolar üzerindeki açıklıklar, ‘pencere’ ya da ‘kapı’ olarak tanım kazanmaktadır. Bu açıklıklardan görülen dış mekan tanımı ise, söz konusu iç mekanın algısını değiştiren önemli bir unsurdur. Düzlemler üzerinde oluşturulan açıklıklar, mimari mekanda olduğu gibi, sahne üzerinde oluşturulmuş iç mekan ile dış mekan arasındaki ilişkiyi ortaya koymakta ve iç mekanın sınırlarını dış mekana doğru genişletmektedir. Bu sebeple, oluşturulan dış mekan betimlemesi, iç mekanın algısını da etkileyen bir faktör olarak sahne tasarımını zenginleştirebilmektedir.

Düzlemler üzerindeki açıklıklar, aynı zamanda mimari mekanın kapalılık ve çevrelenmişlik etkisini de değiştirmektedir. Çünkü mimari mekanı oluşturan düzlemler üzerindeki açıklıklar fazlaştıkça mekanın sınırlarının algısı güçleşmekte ve mekansal tanım zayıflamaktadır. Bu durum, sahnede oluşturulmak istenilen görsel atmosfere göre, tiyatrodaki sahne tasarımında da dikkat edilmesi gereken bir unsurdur.

Düzlemlerin şekli ve boyutu dışında ‘rengi’ ve ‘dokusu’ da mimari mekanın özelliklerini etkiler. Yapılan çalışmada, mimari mekanda algıyı etkileyen doku, malzeme ve renk gibi birçok faktörün, tiyatrodaki çağdaş sahne düzenlemelerinde de etkili olduğu görülmüştür. Sahne tasarımında, gerek mekanın duvarlarını oluşturan panoların (düzlemlerin) yüzey özellikleri, gerekse mekanda kullanılan donatı ve

mobilyaların malzeme, renk ve dokusal özellikleri iç mekandaki algıyı ve kullanımı etkilemektedir. Buna göre, söz konusu düzlemlerin dokuları ve malzeme özellikleri, oluşturulacak mekanın işlevsel ve estetik gereklilikleri göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Yanlış malzeme kullanımı mekanda gerçekleşmesi gereken eylemlerin etkili şekilde yerine getirilebilmesini zorlaştırmaktadır. Örneğin, sahne zemininin kaygan bir malzemeye kaplanması çeşitli kazalara neden olabileceği gibi, yansıtıcı bir malzemeye kaplanması ise, gerek seyircilerin, gerekse oyuncuların gözlerinin kamaşmasına neden olabilmektedir. Oluşturulan görsel ve dokusal dokular mekanın algısını etkileyen en önemli unsurlardandır. Kullanılan doku ve malzemelerin mevcut mekandaki diğer elemanlarla ve oyunun dramatik yapısıyla uygunluğu da irdelenmelidir. Ayrıca, kullanılan malzemeler ve doku, mekandaki ‘akustiği’ ve ‘aydınlatmayı’ da etkilemektedir. Bu nedenle, gerek sahne tasarımında, gerekse tiyatro iç mekan tasarımında kullanılan doku ve malzemelerin seçiminde, aydınlatma ve akustik gereklilikler de göz önünde bulundurulmalıdır. Buna göre, mimari mekanın algısında ve kullanımında etkili olan doku ve malzeme kararlarının, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında da etkili olduğu belirlenmiştir.

Mimari mekanda ‘renk’ kullanımı ise, mekandaki algıyı etkileyen bir başka önemli faktördür. Mekandaki renk tercihleri, söz konusu mekandaki ‘görsel uyumu’ ve ‘bütünlüğü’ desteklemelidir. Renk kullanımıyla, mekanda vurgu noktaları oluşturulabilmektedir ya da sahne üzerindeki bir obje, rengiyle dikkat çekici bir unsur olarak oyuna katkıda bulunabilmektedir. Yapılan çalışmada, mimari mekanın oluşumundaki bir diğer önemli unsur olan mobilya kullanımının, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında da büyük önem taşıdığı belirlenmiştir. Mimari mekanda mobilya kullanımında ve mobilyaların konumlandırılmasında dikkat edilen birçok faktör, sahne tasarımında da etkili olmaktadır. Mobilyalar, mimari mekanda kullanımı ve dolaşımı etkileyen en önemli elemanlardandır. Mimari mekan içinde konumlandırılmış her mobilya, o mekanın davranış gereksinimini belirler. Bir başka deyişle, kullanılan mobilyalar, gerek biçimleri, gerek boyutları, gerekse konumları ile o mekanın işlevi ve kullanımı hakkında bilgi verir. Mobilyaların konumlandırılması dolaşımı etkilediği için oyuncuların hareketlerini de belirlemektedir. Bu sebeple, mobilyaların oyuncuların kolaylıkla hareket edebileceği şekilde konumlandırılmaları önem taşımaktadır. Ayrıca, yapılan analizlerde mobilyaların, gerek boyutları, gerekse konumları ile sahnede vurgu

noktaları oluşturabildikleri ve sahnedeki doluluk ve boşluk dengesine katkı sağlayabildikleri belirlenmiştir. Sahne üzerinde bulunan her elemanın, görsel kompozisyonun bir parçası olması nedeniyle, sahne üzerindeki bütünlüğü desteklemesi gerektiği de unutulmamalıdır. Sahne tasarımında dekor değişimi irdelendiğinde ise, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında dekor değişiminde mekansal düzenlemelerin büyük önem taşıdığı görülmüştür. Dekor değişimi sırasında kullanılacak yöntem, mevcut sahnenin ya da bir sonraki sahnenin gerekliliklerine, sahne biçimlenişine ve istenilen görsel etkiye göre değişmektedir. Yöntem belirlenmeden önce, sahnede yapılacak değişimin kapsamı belirlenmelidir. Bazı oyunlarda, sahne üzerinde birçok oyun alanı tanımlanmakta ve her oyun alanı bir mekanı betimlemektedir. Bu yöntemde, sahne zemininde farklı seviyeler oluşturularak, çeşitli mekanlar tanımlanmaktadır. Bu mekanların malzeme, renk, doku ve mobilya gibi özellikleri, söz konusu mekanların birbirlerinden ayrılmasına ve kimlik kazanmasına katkıda bulunmaktadır. Sahne değişimi ise, oyunun geçtiği mekanın ‘aydınlatma’ yoluyla ön plana çıkarılmasıyla gerçekleştirilir. Bazı oyunlarda ise dekor değişimi, bazı sahne elemanları sabit tutularak, sahne değişimi sırasında gerekli elemanların sahneye eklenmesi ya da sahneden çıkarılmasıyla gerçekleşir. Günümüzde dekor değişiminde, makara sistemi, döner sahne, asansör sahne, sürme sahne başta olmak üzere birçok yöntem kullanıldığı belirlenmiştir. Ayrıca, ‘projeksiyonların’ kullanımı da yaygınlaşmıştır. Buna göre, sahnedeki mekansal oluşumun ve sahnedeki her unsurun dekor değişimini etkilediği görülmektedir. Yapılan çalışmada, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında dekor değişiminin gerçekleştirilmesinde, mimari mekana etki eden birçok unsurun etkili olduğu görülmüş ve sahne değişiminin hızlı ve kolaylıkla gerçekleştirilebilmesi için sahnede ‘esnek mekansal çözümlerin’ sağlanması gerekliliği belirlenmiştir. Buna göre, sahnede ‘modüler elemanların’ kullanımının, dekor değişimi sırasında kolaylık sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca, sahne tasarımında hafif ve sağlam malzemelerin kullanımının önemi de ortaya çıkmaktadır.

Mimari mekanı etkileyen en önemli faktörlerden olan ‘aydınlatma’ ve ‘akustik’ ise, söz konusu mekanda gerçekleşmesi gereken eylemlerin sorunsuzca gerçekleşebilmesini sağlayan unsurlardır. Işık, mekansal sınırları ve mekan içindeki cisimleri açığa çıkararak, mekan içinde çeşitli eylemlerin gerçekleşebilmesine olanak sağlar. Aydınlatma tasarımı ise, mekan içinde alt mekanların tanımlanmasında, mekanda

yönelim ya da vurgu alanlarının oluşturulmasında, dolaşım şemasının desteklenmesinde etkili olmaktadır. Böylece, mekan içinde farklı işlevsel gereksinimlere göre oluşturulmuş alt mekanlar tariflenebilmektedir. Aydınlatma tasarımının mekansal oluşumdaki bu düzenleyici özelliğinden, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında da yararlanıldığı görülmektedir. Işık, bir objenin formunu tanımlayan ve sahnede çeşitli duygu durumlarının oluşmasını sağlayan bir araçtır. Mekandaki aydınlatma, söz konusu mekanın algısını da etkilemektedir. Aydınlatma elemanlarının konumu, rengi, şiddeti ve yönü değiştirilerek, sahne üzerindeki unsurların şekillerinin ya da boyutlarının olduğundan farklı algılanması sağlanabilmektedir. Ayrıca, sahnede vurgu alanları oluşturulabilmektedir. Aydınlatma tasarımıyla sahnede ne gösterilmek isteniyorsa onu göstermek, gerekiyorsa vurgulamak ya da geri planda tutmak mümkün olmaktadır. Tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında kullanılan aydınlatma yöntemleri incelendiğinde ise, bu yöntemlerin, mimari mekanın aydınlatılmasında kullanılan aydınlatma yöntemleriyle ilişkili olduğu belirlenmiştir. Mimari mekanın aydınlatılmasında kullanılan genel aydınlatma, özel aydınlatma ve vurgulu aydınlatma yöntemleri, tiyatro sahnesi tasarımı sürecinde de etkili olmaktadır. Tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında da aydınlatma elemanları birbirlerini dengeleyecek şekilde konumlandırılmakta ve tasarlanmaktadır. Böylece, istenmeyen gölgeler ve parlaklıklar önlenmiş olmaktadır. Sahnede oluşturulacak gölgeler ve aydınlatılacak noktalar ve bu alanların nasıl ve ne kadar aydınlatılacağı, sahne üzerinde vurgu noktaları oluşturabilmek açısından da önem taşımaktadır.

Oyunun dramatik yapısı, anlatılmak istenilen düşünce ve oluşturulmak istenilen görsel kompozisyon, oyun için oluşturulan mekandaki aydınlatma elemanlarının konumlandırılması, sahnenin bölünmesi ve ışık dağılımı gibi unsurlar üzerinde etkili olmaktadır. Ayrıca, oyunun hangi zamanda geçtiği, sahne değişiminin nasıl olacağı, sahnenin özellikleri ve üzerindeki donatı ve mobilyaların konumları, sahne üzerinde hangi ışık kaynaklarının kullanılması gerektiğinin, kullanılacak ışık kaynaklarının çeşitlerinin, konumlarının, renklerinin, şiddetlerinin ve yönlerinin belirlenmesinde en önemli faktörlerdendir.

Mimari mekanın aydınlatılmasında, söz konusu mekanın özellikleri ve işlevsel gereklilikler etkili olmaktadır. Buna göre, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında, gerek aydınlatma kararlarının, gerekse mekansal düzenlemelerin belirlenmesindeki bir diğer

önemli unsurun oyunun oynanacağı sahnenin biçimlenişi olduğu belirlenmiştir. Tiyatroda çerçeve sahne, uç sahne, köşe sahne, çevreli sahne, thrust sahne ve arena sahne olmak üzere çeşitli sahne biçimlenişleri mevcuttur. Bu biçimlenişlerin her biri farklı mekansal düzenlemeler ve aydınlatma çözümleri gerektirmektedir.

Yapılan çalışmada, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında akustik faktörlerin çok önemli olduğu belirlenmiştir. Mimari mekanın biçimlenişinde etkili olan akustik gereklilikler, tiyatro iç mekan düzenlemelerinde ve sahne oluşumunda da göz ardı edilmemelidir. Tiyatro salonunun her detayı akustik gereklilikler düşünülerek tasarlanmalıdır. Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında en önemli unsurlardan biri, sahnelenen oyunun kolaylıkla duyulabilmesi ve diyalogların anlaşılabilmesidir. Mekandaki ‘yankılanım zamanı’ ise, mekansal konforun sağlanmasında ve işlevsel gerekliliklerin yerine getirilebilmesinde önemli bir etkidir. Buna göre, tiyatro salonlarında yankılanım süresini kontrol altında tutabilmek için, mekandaki yüzeyler ses emici malzemelerle kaplanmalı, tavanın, zeminin ve duvarların yüzeylerinin birbirleriyle ilişkileri iyi irdelenmeli ve bu yüzeylerin sesi nasıl yansıtacağı göz önünde bulundurulmalıdır. Birbirine paralel düzlemler sesin yankılanmasına sebep olmaktadır. Bu sebeple, mekandaki duvar, tavan ve zemin gibi mimari elemanlar, mümkün olduğunca birbirlerine paralel olmayacak şekilde tasarlanmalıdır. Ayrıca, söz konusu düzlemlerin doku, malzeme gibi özellikleri de mekandaki akustiği etkilemektedir. Günümüzde bazı tiyatro salonlarında, oyunda oluşturulmak istenilen etkiye göre, mekandaki tavan ve duvar düzlemleri hareketli panellerden oluşturulmuştur. Böylece, istenilen yankılanım süresine göre bu paneller ayarlanarak sesin istenilen şekilde yansıtması sağlanabilmektedir. Ayrıca, seyircilerin oturduğu alanda oluşturulacak eğim, seyircilerin sahneyi daha rahat görebilmelerini sağlamakla birlikte, aynı zamanda tavan ile zeminin arasında meydana gelebilecek ses yansımalarını kontrol altında tutmaya da yardımcı olmaktadır. Mimari mekanda bulunan mevcut sesi ‘maskeleyebilmek’ için müzik, su sesi, vb. gibi unsurlardan yararlanılmaktadır. Yapılan çalışmada, oyun başlamadan önce, seyircilerin yerleşimi sırasında çalınan müziğin, gerek seyircileri oyuna hazırlamada, gerekse mekandaki mevcut sesi maskeleyerek gürültü oluşumunu engellemede etkili olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, tiyatro binalarında işlevsel dağılım göz önünde bulundurularak ‘tampon bölgeler’ oluşturulmasının, binadaki ses izolasyonunun ve mekansal konforun sağlanmasında etkili bir çözüm olabileceği düşünülmektedir.

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında sesin, istenilen atmosfer ve duygu durumunu çağrıştırmayı, oyunun etkisini güçlendirmesi ve oyundaki kavramsal düşünceyi desteklemesi gerekmektedir. Buna göre, ses düzenlemeleriyle oyunda, vurgular, çeşitli efektler, vb. oluşturulabilmektedir.

Yapılan çalışmada, mimari mekanın oluşumunda etkili olan tasarım elemanlarının ve tasarım ilkelerinin, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında görsel atmosferin oluşumunda da etkili olduğu belirlenmiştir. Tiyatro sahnesi tasarımı görsel ve işitsel unsurlardan oluşan bir sanat dalıdır. Buna göre, oyuncuların, müziğin ve efektlerin duyulması, oyuncuların birbirleriyle ve sahneyle olan uyumları ve sahne kullanımı, kostümler, aydınlatma elemanları, vb. birçok faktör sahnenin görsel bütünlüğünü etkilemektedir. Tasarım elemanlarının etkili ve yerinde kullanımı ve sahnenin tasarım prensiplerine uygunluğu ise, oluşturulan görsel atmosferin başarısı için temel oluşturmaktadır. Çizgi, biçim, kütle, renk, doku, vb. tasarım elemanları tiyatrodaki sahne tasarımını şekillendiren en önemli unsurlardandır. Sahnedeki çizgisel elemanlar, mekanda kullanılan renk ve doku, söz konusu mekanın algısını etkilemektedir. Ayrıca, sahnedeki çizgisel elemanlar kompozisyonda ‘ritim’ oluşturulmasında etkili olmaktadır. Mimari mekanın oluşumunda etkili olan kütsel elemanlar ve bu elemanların, gerek yüzey özellikleri, gerekse birbirleriyle olan ilişkileri ise, mevcut kompozisyondaki ‘uyumu’ ve ‘bütünlüğü’ etkilemektedir.

Tasarım elemanlarının bir araya gelerek anlamlı bir bütün oluşturmada etkili olan tasarım ilkeleri, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında da etkili olmaktadır. Uyum, tekrar, denge, vurgu ve oran, sahne tasarımı sürecinde yararlanılan tasarım ilkelerindendir. Uyum ve bütünlük, mimari mekanda estetik unsurların sağlanabilmesindeki en önemli etkenlerdendir. Tiyatro sahnesi tasarım süreci irdelendiğinde ise, olay, kişi, zaman ve yer arasında bütüncül bir ilişki kurmak gerektiği belirlenmiştir. Bu durum, oyun metninin dramatik yapısına uygun görsel bir atmosferin yaratılabilmesi için, tiyatrodaki sahne tasarımının kendi içinde bir ‘bütün’ olarak ele alınması gereken bir disiplin olduğunu vurgular. Tasarımın son hali, gerek dramatik yapıya, gerekse işlevsel ve estetik bütün unsurlara uygun olarak ortaya koyulmalıdır. Tiyatro sahnesini oluşturan bütün öğelerin hem birbirleriyle, hem de çevrelerindeki diğer elemanlarla uyumlu olması, aktarılmak istenen düşüncenin seyirciye daha iyi yansıtılmasına olanak sağlayacaktır. Sahne tasarımında kullanılacak giysiler, mobilyalar, sahneye nasıl ve

nereden girildiği, ışığın veriliş açıları ve renkleri gibi birbiriyle ilişkili birçok öge, oyunun üslubuna uygun olarak bütüncül bir düşünceyle tasarlanmalıdır. Bu sebeple, sahne tasarımı sürecinde, mimari bir mekan oluşturulurken olduğu gibi, ışık, akustik, doku ve malzeme gibi birçok öge birlikte ele alınmalıdır ve tüm yetkili kişilerin iş birliği içinde olmaları gerekmektedir. Ayrıca, kostüm ve aksesuarlar da tasarımın bütüncül etkisine uygun olmalıdır. Mimari mekanda olduğu gibi, sahne tasarımında uyum ve bütünlük oluşturmanın bir yolu da kompozisyonda ‘görsel dengenin’ sağlanmasıdır. Sahne üzerindeki elemanların boyutları ve konumları, tasarımda ‘denge’ oluşumunu etkilemektedir. Buna göre, sahneye yerleştirilen her elemanın, sahnedeki diğer elemanlarla ilişkisi iyi irdelenmelidir. Mimari mekandaki uyum ve bütünlüğü, söz konusu mekandaki oransal ilişkiler de etkilemektedir. Bu sebeple, sahne üzerinde konumlandırılan her elemanın, gerek kendisini oluşturan parçalarıyla, gerekse oluşturulan görsel kompozisyonun bütünüyle olan ilişkisi çok iyi irdelenmelidir.

Ayrıca, mimari mekanda ‘hierarchy’ ve ‘vurgu’ alanları oluşturmak, söz konusu tasarımı zenginleştiren, mekansal örgütlenmeyi sağlayan ve mekanın kimliğini öne çıkaran yöntemlerdendir. Yapılan çalışmada, tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında oyunun dramatik yapısına göre sahne üzerinde oluşturulan vurgu noktalarının ve hiyerarşik düzenin, oyunun etkisini güçlendirdiği ve tasarımı zenginleştirdiği belirlenmiştir.

Günümüz koşullarında tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı, oyuna uygun mekansal gerekliliklerin ve estetik faktörlerin göz önünde bulundurulduğu ve dansın, müziğin, elektronik ve mekanik unsurların bir arada yer aldığı bir sanat haline gelmiştir. Sahnede esneklik ve işlevsellik önem kazanmıştır. Bu durum, modüler elemanların kullanımını arttırmış ve seçilen malzeme ve sahne elemanlarında esneklik, taşınabilirlik ve sağlamlık ön planda tutulmaya başlanmıştır. Bilgisayar kullanımı ise, tasarım sürecinin daha hızlı ve etkili bir şekilde gerçekleştirilebilmesini sağlamıştır. Bu sayede, günümüzde çeşitli animasyonlar hazırlanarak sahne üzerinde meydana gelecek değişim ve hareketler yapım aşamasından önce izlenebilmekte ve gereken düzenlemeler yapılabilmektedir. Sahne üzerinde kullanılan projeksiyonlarla, sahnede istenilen görsel atmosfer kolaylıkla desteklenebilmekte ve geliştirilebilmektedir.

Yapılan çalışma ve analizler sonucunda, mimari mekana etki eden elemanların bilinçli bir şekilde kullanılmasıyla tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımlarında daha iyi sonuçlar alınabileceği belirlenmiştir. Sahnede oluşturulacak her detayın, mimari mekanın öğeleri

ve bu öğelerin sahne tasarımına nasıl yansıtılabileceği göz önünde bulundurularak tasarlanması, gerek işlevsel, gerekse estetik açıdan oyuna uygun mekansal çözümlerin geliştirilebilmesinde etkili olacaktır. Mimari mekanın oluşumunda etkili olan kapanım, doku, malzeme, renk, mobilya, aydınlatma ve akustik başta olmak üzere birçok öğenin tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında etkili olduğu belirlenmiştir.

Tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımı irdelendiğinde, ‘iki boyutlu sahne elemanlarının’ (panolar ve perdeler) mimari mekanın oluşumundaki en önemli unsurlardan biri olan ‘mekansal kapanımı’ sağladığı, ‘üç boyutlu taşıyıcı sahne elemanlarının’ (platformlar, merdivenler, vb.) ise, söz konusu mekansal kapanımdaki ‘plastik etkiyi’ ve ‘kütlesel oluşumu’ güçlendirdiği ve ‘mekansal örgütlenmeye’ katkıda bulunduğu görülmektedir. Buna göre sahne üzerinde kullanılan panoların özellikleri, betimlenen mekanın algısını ve tanımını etkileyecektir. Sahne tasarımı geliştirilirken, söz konusu sahne elemanlarının betimlenen mekan üzerindeki kütlesel etkisi ve oluşturulacak mekansal tarifi göz önünde tutulması ve doluluk boşluk oranlarının iyi düşünülmesi gerekmektedir. Böylece oyunun geçtiği mekanın sınırları belirlenmiş ve mekansal örgütlenme gerçekleştirilmiş olmaktadır.

Mimari mekanın niteliklerini belirleyen doku, malzeme ve renk kararlarının, tiyatrodaki çağdaş sahne düzenlemelerinde oyun için oluşturulan mekana kimlik kazandırmak için yararlanıldığı belirlenmiştir. Sahne üzerinde konumlandırılmış her eleman sahne üzerinde betimlenen mekanın kim tarafından ve ne için kullanılacağına dair ip ucu vermektedir. Buna göre, sahne tasarımında doku, malzeme ve renk kullanımı belirlenirken mekandaki algı, mekanın işlevsel ve estetik gereklilikleri ve oyunun dramatik yapısı gibi faktörlerin iyi irdelenmesi, oluşturulacak görsel atmosferde bütünlüğün ve işlevsel uyumun sağlanabilmesi açısından önem taşımaktadır.

Sahne üzerindeki mobilyaların ise gerek boyutları, gerekse konumları ile sahne üzerindeki eylemleri ve dolaşımı tarifledikleri belirlenmiştir. Buna göre sahne üzerine yerleştirilen her eleman oyuncuların hareketlerini düzenlemeye yardımcı olur. Bu sebeple sahne üzerine yerleştirilen kapı, pencere, merdiven, mobilya, vb. birçok öğe işlevsel gereklilikler ve oyuncuların hareketleri düşünülerek düzenlenmelidir.

Mimari mekanın oluşumunda etkili olan aydınlatma tasarımının ve akustik düzenlemelerin ise tiyatrodaki çağdaş sahne tasarımında oyunun etkisini güçlendirmek, görsel kompozisyonu desteklemek ve kavramsal düşüncüyü yansıtmak için kullanıldığı

saptanmıştır. Yapılan çalışmada, tiyatroda çağdaş sahne düzenlemelerinde aydınlatma tasarımının, söz konusu oyun için oluşturulan mekanın sınırlarının kavranabilmesine, mekan içinde alt mekanların oluşturulmasına, mekandaki dolaşım şemasının desteklenmesine ve mekandaki yönelime katkıda bulunduğu belirlenmiştir.

Tiyatroda çağdaş sahne tasarımında tasarım elemanları ve tasarım ilkelerinin sahne üzerinde uyum ve bütünlüğün sağlanmasında etkili olduğu görülmüştür. Özellikle simetri, hiyerarşi, ritim ve vurgu sahne tasarımında görsel kompozisyonun geliştirilmesine katkı sağlayan tasarım ilkelerindendir.

Mimari mekanın örgütlenmesinde etkili olan ‘hiyerarşi’ ve ‘vurgu’ gibi tasarım ilkeleri sahne üzerinde oluşturulan mekanların işlevsel farklılıklarını ve önemlerini ortaya koyabilmek için kullanılmaktadır. Buna göre, sahne zeminindeki kademelendirme, oyun akışındaki gerek mekansal, gerekse eylemsel vurguların oluşturulması ve hiyerarşik bir düzen yaratılması açısından önemlidir.

KAYNAKÇA

- Amplifikatör Nedir?- Faydalı Bilgiler. (2009). Erişim: 2 Mart 2010, <http://www.faydalibilgiler.com/Makale/478/Enstrumanlar/Amplifikator-Nedir.html>
- Ankara DT Sahneleri. (t.y.). Erişim: 16 Mart 2010, http://www.devtiyatro.gov.tr/web/bolgeler/bolge_icerikler/ankara_sahneler.html
- Ankara Devlet Tiyatroları- Geç Kalanlar. (t.y.). Erişim: 23 Mart 2010, <http://www.devtiyatro.gov.tr/web/oyunlar/oyun0903.html>
- Aspendos- Wikipedi. (2009). Erişim: 15 Kasım 2009, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Aspendos>
- Autocad Günlüğü. (2010). Erişim: 3 Ocak 2010, <http://alt.autocadgunlugu.com/im/0802/slice-2.gif>
- At Sew What? Inc. (t.y.). Erişim: 15 Şubat 2010, http://www.sewwhatinc.com/images/Curtain_Types/stagelayoutcolTN.jpg
- Atkinson, Patrick. (1996). *Theatrical Design in the Twentieth Century : An Index to Photographic Reproductions of Scenic Designs*. Westport,Conn: Greenwood Pres.
- Berson, Misha. (12 Ocak 2009). *The Arts/ Theater review/ A "Marat/Sade" with nothing new to say about the lunacy of society*. Erişim: 10 Şubat 2010, The Seattle Times Newspaper Ağ Sitesi: http://seattletimes.nwsources.com/html/thearts/2008619460_zart12marat.html
- Black Box Theatre- Wikipedi. (2009). Erişim: 12 Mart 2010, http://en.wikipedia.org/wiki/Black_box_theater
- Blogspot. (t.y.). Erişim: 8 Mart 2010, http://3.bp.blogspot.com/_vtEjECvPFhE/SwgRjGCs_9I/AAAAAAAAAPQ/hlDoTxCmRw/s1600/sahne_1-1.jpg
- Box Set (theatre)- Wikipedi. (2009). Erişim: 8 Mart 2010, [http://en.wikipedia.org/wiki/Box_set_\(theatre\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Box_set_(theatre))
- Brecht, Bertolt. (1994). *Oyunculuk Sanatı ve Dekor*. İstanbul: Cem Yayıncılık.
- Brockett, Oscar G. (1979). *Historical Edition The Theatre: An Inroduction*. Florida: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Brockett, Oscar G. (2000). *The Essential Theatre*. USA: Harcourt Brace College Publishers.

Brown, John Russell. (1995). *The Oxford Illustrated History of Theatre: Chapter 13- Theatre Since 1970*. New York: Oxford University.

Cast and Creative Team Announced for South Coast Rep's NOISES OFF- BWW News Desk. (2009). Eriřim: 23 Mart 2010, http://www.broadwayworld.com/article/Cast_and_Creative_Team_Announced_for_South_Coast_Reps_NOISES_OFF_20090114

CBC. ca- Canadian News Sports Entertainment Kids Docs Radio TV. (t.y). Eriřim: 20 řubat 2010, <http://www.cbc.ca/gfx/images/arts/photos/2008/11/04/wide-RaisinInTheSun-007.jpg>

Chichester Festival Theatre. (t.y.). Eriřim: 19 Kasım 2009, http://farm4.static.flickr.com/3415/3270934622_c103bd1680.jpg?v=0

Ching, Francis D.K. (2002). *Mimarlık: Biçim, Mekan ve Düzen*. İstanbul: Y.E.M. Yayınları.

Ching, Francis D.K. (2004). *İç Mekan Tasarımı*. İstanbul: Y.E.M. Yayınları.

Comédie-Française- Wikipedia. (2009). Eriřim: 18 Kasım 2009, <http://en.wikipedia.org/wiki/Comedie-Francaise>

Corney, John. (2007). *Nighttime Photo of South Coast Repertory with Full Moon*. Eriřim: 5 Nisan 2020, Photography by John Corney Ağ Sitesi: <http://photographybyjohncorney.com/photoblog/labels/2007.htm>

Corney, John. (2007). *Photo of the South Coast Repertory at Night*. Eriřim: 5 Nisan 2020, Photography by John Corney Ağ Sitesi: <http://photographybyjohncorney.com/photoblog/labels/2007.htm>

Cox Architects: Projects- Lyric Theatre. (t.y.). Eriřim: 8 řubat 2010, <http://www.cox.com.au/projects.aspx?projectId=2665&disciplineId=3096>

Dadaizm- Vikipedi. (2009). Eriřim: 26 Kasım 2009, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Dadaizm>

Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü Teknik Web Sitesi. (t.y.). Eriřim: 24 Mart 2010, http://www.devtiyatro.gov.tr/teknik/bolgeler/ankara/mekanik/pdf/kucuk_tiyatro.pdf

Dışavurumculuk- Vikipedi. (2009). Eriřim: 25 Kasım 2009, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Dışavurumculuk>

- DiRocco, Henry. (t.y.). *Photo Flash: NOISES OFF At South Coast Rep*. Eriřim: 15 Nisan 2010, Broadway World Ađ Sitesi: http://losangeles.broadwayworld.com/article/Photo_Flash_NOISES_OFF_At_South_Coast_Rep_20090212
- Dokuz Eylöl Mimarlık Faköltesi řehir ve Bölge Planlama Bölümü Temel Tasarım Stüdyosu Projeleri- Renk Skalası. (t.y.). Eriřim: 10 Ocak 2010, http://www.sehrigaleri.com/index_dosyalar/Page3127.htm
- Dolphin Theatre Fly Tower- Theatre Australia. (t.y.). Eriřim: 16 řubat 2010, <http://www.theatre.asn.au/files/images/fly-tower.jpg>
- Dosya: Sec Construction with Set Designer. jpg- Wikipedi. (2007). Eriřim: 28 řubat 2010, http://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Sec_construction_with_set_designer.jpg
- El- aziz Gazetesi. (23 Aralık 2009). Eriřim: 15 Mart 2010, <http://www.el-aziz.com/img/KhgGkPoq.jpg>
- Epik Tiyatro- Wikipedi. (2009). Eriřim: 3 Aralık 2009, http://tr.wikipedia.org/wiki/Epik_tiyatro
- Erickson, T. Charles. (t.y.). *A Midsummer Night's Dream*. Eriřim: 16 řubat 2010, Hartford Stage Ađ Sitesi: http://www.hartfordstage.org/see_a_show/past_productions/a_midsummer_nights_dream/stage_notes
- Farm 1. Static Flickr. (t.y.). Eriřim: 20 řubat 2010, http://farm1.static.flickr.com/60/175001888_93bfdcb99e.jpg
- Ferdi. (2009). *Genel Amaçlı Yapılar, Tarihe Damga Vuranlar: Falling Water House, řelale Evi*. Eriřim: 20 Ocak 2010, Modern Mimari Ađ Sitesi: <http://www.modernmimari.com/tarihi/101-selale-evi-falling-water-house.html>
- Festspielhaus Bregenz. (t.y.). Eriřim: 27 Mart 2010, <http://www.festspielhausbregenz.at/website/uploads/images/700x/4a1e38cb05c4d.jpg>
- File: Loeil-du-prince.gif- Wikipedi. (2006). Eriřim: 14 Kasım 2009, <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Loeil-du-prince.gif>
- File: Odeon Theatre. jpg- Wikipedi. (2007). Eriřim: 11 Kasım 2009, <http://en.wikipedia.org/wiki/File:OdeonTheatre.jpg>
- Fly System- Wikipedi. (2010). Eriřim: 17 řubat 2010, http://en.wikipedia.org/wiki/Fly_system

- Fraser, Neil. (1989). *Lighting and Sound*. New York: Schirmer Books.
- Fuat, Mehmet. (1961). *Başlangıcından Bugüne Türk ve Dünya Tiyatro Tarihi*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Fütürizm Nedir. (t.y). Erişim: 6 Aralık 2009, <http://bilmuh.ege.edu.tr/Duyurular/oguzmanas/UniversitelereDuyuru.htm>
- Gerçeküstücülük- Wikipedi. (2009). Erişim: 6 Aralık 2009, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Gerçeküstücülük>
- Gillette, J. Michael. (1987). *Theatrical Design and Production*. USA: Mayfield Publishing Company.
- Globe Theatre: Globe Theatre opening, June 12, 1997: theatre design- Britannica Online Encyclopedia. (t.y). Erişim: 05 Aralık 2009, <http://www.britannica.com/EBchecked/topic-art/1542181/100187/Celebratory-performance-marking-the-opening-of-the-Globe-Theatre-in>
- Great walks around London: the South Bank- Telegraph. (2009). Erişim: 15 Şubat 2010, http://i.telegraph.co.uk/telegraph/multimedia/archive/01428/national-theatre_1428543c.jpg
- Güngör, İ.Hulusi. (2005). *Görsel Sanatlar ve Mimarlık İçin Temel Tasar*. İstanbul: Esen Ofset Matbaası.
- Gür, Şengül Öymen. (1996). *Mekan Örgütlenmesi*. Trabzon: Gür Yayıncılık.
- Hartnoll, Phyllis. (1998). *The Theatre: A Concise History*. Britanya: Thames and Hudson.
- Hasol, Doğan. (2002). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: Y.E.M. Yayınları.
- Haymarket Theatre- Wikipedia. (2009). Erişim: 7 Kasım 2009, http://en.wikipedia.org/wiki/Haymarket_Theatre
- Herkesin Şarkısı. (t.y.). Erişim: 16 Şubat 2010, <http://www.everybodyssong.net/turkish/images/artcamp/P1030853.jpg>
- Holt, Michael. (1988). *Stage Design and Properties*. Phaidon: Oxford.
- Holland, Peter ve Patterson, Michael. (1995). *The Oxford Illustrated History of Theatre: Chapter 8-Eighteenth- Century Theatre*. New York: Oxford University.

- Hot Frog- Your UK Business Directory- Portable Stage, Staging- Products and Services from Racks Industrial Co., Ltd. (2009). Eriřim: 7 řubat 2010, <http://www.hotfroguk.co.uk/Companies/Racks-Industrial-Co/portable-stage-staging-28369>
- Howard, John T. (1982). *A Bibliography of Theatre Technology : Acoustics and Sound, Lighting*. Westport, Conn: Greenwood Pr.
- Howard, Ken. (t.y.). *Opera On 3 Picture Gallery*. Eriřim: 24 Ocak 2010, BBC Radio 3 Ađ Sitesi: http://www.bbc.co.uk/radio3/operaon3/picturegallery_war_and_peace_2007.shtml?select=01#imagelink
- Howard, Ken. (2007). *First Word Review-Prokofiev's War and Peace at The Met*. Eriřim: 24 Ocak 2010, Countercritic Ađ Sitesi: <http://countercritic.com/2007/12/11/first-word-review-prokofievs-war-and-peace-the-met/>
- Hürriyet Kùltür Sanat- Seni seviyorum demeye "Geç Kalanlar"a. (15 Ekim 2009). Eriřim: 20 Mart 2010, <http://www.hurriyet.com.tr/kultur-sanat/etkinlik/12696493.asp>
- İstanbul Hatırası- Simetri. (2007). Eriřim: 5 Ocak 2010, <http://istanbulhatirasi.blogspot.com/2007/09/simetri.html>
- Kabaklı, Ahmet.(2006). *Türk Edebiyatı*. İstanbul: Türk Edebiyatı Vakfı Yayınları.
- Kalınkara, Velittin. (2006). *Tasarım ve Dekorasyon*. Ankara: Gazi Kitabevi Tic. Ltd. řti.
- Karlen, Mark. (1993). *Space Planning Basics*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Kolezyum- Wikipedi. (2009). Eriřim: 15 Kasım 2009, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Colosseum>
- Köksal, Ahmet Turan. (2009). *Revit Öğreniyoruz-Önemli Olan Bakış Deinliđi*. Eriřim: 5 Ocak 2010, Revit Türkiye Kullanıcı Grubu Ađ Sitesi: <http://revit.arkitera.com/2009/07/16/onemli-olan-bakis-derinligi/>
- Little, Stephen. İzmler: *Sanatı Anlamak*. İstanbul: Y.E.M. Yayınları.
- Lyceum Theatre, London- Wikipedia. (2009). Eriřim: 10 Kasım 2009, http://en.wikipedia.org/wiki/Lyceum_Theatre,_London
- Mack Sennett Stage Flats Risers. (t.y.). Eriřim: 7 řubat 2010, <http://www.macksennettstage.com/IMAGES/WOODSHOP2.jpg>

- Manchesterconferances- Venue Details. (t.y). Eriřim: 18 Kasım 2009,
<http://www.manchesterconferances.com/venuedetail.aspx?v=12447>
- Marcus, Joan.(t.y.). *The Little Mermaid*. Eriřim: 25 Ocak 2010, Time Out New York
 Kids Ağ Sitesi: <http://newyorkkids.timeout.com/articles/theater/23756/the-little-mermaid>
- Mayflower Theatre Refurbishment- Unusual. (t.y.). Eriřim: 16 řubat 2010,
<http://www.unusual.co.uk/node/209>
- Mekan- Vikipedi. (2009). Eriřim: 11 Ocak 2010, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Mekan>
- Moscow Art Theatre- Wikipedia. (2009). Eriřim: 8 Aralık 2009,
http://en.wikipedia.org/wiki/Moscow_Art_Theatre
- Neufert, Ernst. (2000). *Yapı Tasarım Bilgisi*. İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım A.ř.
- Noises Off- Wikipedia. (2009). Eriřim: 5 Nisan 2010, http://en.wikipedia.org/wiki/Noises_Off
- NonSoloProsciutto. (2009). Eriřim: 28 Kasım 2009, http://www.nonsoloprosciutto.com/cms/files/gallery/teatri/images/teatro-farnese-parma_jpg.jpg
- Nutku, Özdemir. (1980). *Öğretmenler ve Amatörler İçin Sahne Bilgisi*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Nutku, Özdemir. (1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Off-Off-Broadway- Vikipedi. (2009). Eriřim: 10 řubat 2010, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Off-Off-Broadway>
- Oluřturmacılık- Vikipedi. (2009). Eriřim: 25 Kasım 2009,
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Oluřturmacılık>
- Olympic Theatre- Wikipedia. (2009). Eriřim: 11 Kasım 2009,
http://en.wikipedia.org/wiki/Olympic_Theatre
17. Yuzyilda Sahne Tasarimi- Gnoxis. (2009). Eriřim: 7 Aralık 2009,
<http://www.gnoxis.com/forum/xvii-yuzyilda-sahne-tasarimi-ve-dekor-19050.html>
- Opera Japonica/Japan Opera Information/Archives/International News/Per Bäckström's Letters from Stockholm. (2004). Eriřim: 6 Kasım 2009,
<http://www.operajaponica.org/archives/stockholm/stockholmletterpast.htm>

- Oswego- State University of New York. (t.y.). Eriřim: 15 řubat 2010,
http://www.oswego.edu/academics/colleges_and_departments/departments/theatre/images/seats.jpg
- Photos of Royal Exchange Theatre, Manchester-Attraction Images-TripAdvisor. (t.y.).
 Eriřim: 18 Kasım 2009, http://www.tripadvisor.com/LocationPhotos-g187069-d195809-Royal_Exchange_Theatre_Manchester_Greater_Manchester_England.html
- Parker, W. Oren ve Wolf, R. Craig. (1990). *Scene Design and Stage Lighting*. USA: Holt, Rinehart and Winston Inc.
- Pasqual, Sonia. (t.y.). *Introduction to Stage Lighting*. Eriřim: 25 řubat 2010, It's all about the LIGHT Ağ Sitesi: <http://itsallaboutthelight.weebly.com/>
- Pecktal, Lynn. (1995). *Designing and Drawing for the Theatre*. New York: McGraw-Hill.
- Prestij Parke- Emotion Laminant Parke. (t.y.). Eriřim: 11 Ocak 2010,
<http://www.prestijparke.com/emotion-laminant-parke/>
- Proposte Italia- Parma. (t.y.). Eriřim: 28 Kasım 2009,
<http://www.rositour.it/Italia/Emilia/Parma/Parma.htm>
- Proscenium- Wikipedia. (2009). Eriřim: 3 řubat 2010, <http://en.wikipedia.org/wiki/Proscenium>
- RAF- Türkiye'nin Ürün Dergisi. (t.y.). Eriřim: 15 Ocak 2010,
http://www.raf.com.tr/images/Image/product/2009/20/06_07_06.jpg
- Reid, Francis. (1989). *Designing for the Theatre*. London: A & C Black; Theatre Arts Book.
- Review: 'Noises Off' at South Coast Repertory- Los Angeles Times. (2009). Eriřim: 22 Nisan 2010, <http://latimesblogs.latimes.com/culturemonster/2009/02/review-noises-o.html>
- Romantizm- Wikipedi. (2009). Eriřim: 10 Aralık 2009,
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Romantizm>
- Roth, Leland M. (2000). *Mimarlıřın Öyküsü*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Sahne- Wikipedi. (2009). Eriřim: 3 Kasım 2009, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Sahne>
- Sahne Tasarımı- Wikipedi. (2009). Eriřim: 5 Kasım 2009,
http://tr.wikipedia.org/wiki/Sahne_tasarımı

- Salle Des Machines- Gnoxix. (2009). Eriřim: 15 Kasım 2009,
<http://www.gnoxix.com/forum/salle-des-machines.html>
- Sarasota Opera. (t.y.). Eriřim: 17 řubat 2010, http://www.sarasotaopera.org/blog/uploaded_images/IMG_6189-719208.jpg
- SBTS England- Scotland Study Trip 2010. (t.y.). Eriřim: 12 Kasım 2009,
<http://ukstudytoursbts.files.wordpress.com/2009/01/king-lear-at-the-globe-theatre-ii.jpg>
- Scanlon, Lynne W. (2008). *WWofP Stunned by Harold Pinter's "The Homecoming." Audience Throws Gasping Woman into the Street*. Eriřim: 15 Ocak 2010, The Publishing Contrarian Ağ Sitesi: <http://www.thepublishingcontrarian.com/wp-includes/images/EveBest.jpg>
- Ses Karıřtırıcı Mikser (Mixer) Devreleri- Elektronik Devreler Projeler. (2008).
 Eriřim: 2 Mart 2010, <http://320volt.com/mikser-mixer-devreleri/>
- 7th. Street Theatre. (t.y.). Eriřim: 17 řubat 2010,
http://www.7thstreettheatre.com/blog/uploaded_images/100_6139-714108.jpg
- Simetri- Türkboard. (2008). Eriřim: 5 Ocak 2010, <http://www.turkboard.com/image-vp3172398.html>
- Sinema, Tiyatro ve Konser Salonları Donanımı- Döner Sahne (Sofito)-Yapı Katalođu. (t.y.). Eriřim: 27 řubat 2010, http://www.yapikatalogu.com/VImages/Firmalar/15256/FotografDosyalari/b_35742_sinema-tiyatro-ve-konser-salonlari-donanimi.JPG
- South Coast Repertory- Segerstorm Stage. (t.y.). Eriřim: 26 Nisan 2010,
<http://www.scr.org/tickets/overview/seatingcharts/segerstromstage.aspx>
- South Coast Repertory, Segerstrom Stage- Los Angeles Times. (t.y.). Eriřim: 15 Nisan 2010, <http://findlocal.latimes.com/costa-mesa/performing-arts/theater/south-coast-repertory-segerstrom-stage-costa-mesa-theater>
- South Coast Repertory-Slideshows. (t.y.). Eriřim: 10 Nisan 2010,
<http://www.scr.org/media/slideshows/08-09season/noisesslide.html>
- South Coast Repertory-Videos: Noises Off. (t.y.). Eriřim: 18 Nisan 2010,
<http://www.scr.org/media/video/08-09season/noise/noisevideo.html>

- South Coast Repertory-Videos: Noises Off Designer- John Iacovelli. (t.y.). Eriřim: 22 Nisan 2010, <http://www.scr.org/media/video/08-09season/noise/noisevideo2.html>
- South Coast Repertory-Videos: Noises Off Director- Art Manke. (t.y.). Eriřim: 20 Nisan 2010, <http://www.scr.org/media/video/08-09season/noise/noisevideo1.html>
- South Coast Repertory- Wikipedia. (2009). Eriřim: 5 Nisan 2010, http://en.wikipedia.org/wiki/South_Coast_Repertory
- Soygeniř, Sema. (2006). *Mimarlık:Düřünmek Düřlemek*. İstanbul: Yem Yayın.
- Sweet, Harvey. (1989). *Handbook of Scenery, Properties, and Lighting Volume I, Volume II*. USA: Allyn and Bacon Inc.
- Teatro Olimpico- Britannica Online Encyclopedia. (t.y.). Eriřim: 14 Kasım 2009, <http://www.britannica.com/bps/image/849217/124098/Teatro-Olimpico-Vicenza-Italy-designed-by-Andrea-Palladio-and-completed>
- Teatro Regio (Turin)- Wikipedia. (2009). Eriřim: 20 Kasım 2009, [http://en.wikipedia.org/wiki/Teatro_Regio_\(Turin\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Teatro_Regio_(Turin))
- The Cimax of Act III in Tchekhoff's "The Cherry Orchard," at the Moscow Art Theatre. (t.y.). Eriřim: 3 Kasım 2009, <http://www.flickr.com/photos/25279523@N05/2655066747/>
- Theatre du Vieux colombier. (t.y.). Eriřim: 8 Aralık 2009, http://vieux.colombier.free.fr/historique/images/scene_1920_1924.jpg
- Theatre Royal, Drury Lane- Wikipedia. (2009). Eriřim: 7 Kasım 2009, http://en.wikipedia.org/wiki/Theatre_Royal,_Drury_Lane
- Theatre Spaces, part 3. (t.y.). Eriřim: 18 řubat 2010, <http://www.geneseo.edu/~blood/Spaces3.html>
- The Theatres Trust. (t.y.). Eriřim: 20 řubat 2010, http://www.theatrust.org.uk/store/ttdb/ttt0003/lowres/000394_regular.jpg
- Threshold Acoustics. (t.y.). Eriřim: 20 řubat 2010, <http://www.thresholdacoustics.com/projects/statetheater.htm>
- Tiyatro Tarihi- 19.yy. Sanat Akımları. (2005). Eriřim: 6 Aralık 2009, http://www.tiyatro.net/sayfa/32/19yy_sanat_akimlari.html

- Turalı, Çağlar. (2009). *Doku ve Arkaplanlar: Taş Duvar ve Zemin Kaplamaları (brick-cgtextures)*. Erişim: 12 Ocak 2010, Frame TR Ağ Sitesi:
<http://www.frame.tr.com/viewtopic.php?f=54&t=228>
- Venue in London- Time Out London. (t.y). Erişim: 10 Aralık 2009,
<http://www.timeout.com/london/venue/9925/haymarket-theatre-royal>
- Vicenza Teatro Olimpico Oblique-79. (t.y.). Erişim: 14 Kasım 2009,
<http://philip.greenspun.com/images/pcd0803/vicenza-teatro-olimpico-oblique-79>
- Walne, Graham. (1994). *Effects for the Theatre*. New York: A & C Black; Drama Book Publis.
- Washington Square, Philedelphia, Pennsylvania- Travel Photos by Galen R. Frysinger, Sheboygan, Wisconsin. (t.y). Erişim: 10 Kasım 2009,
http://www.galenfrysinger.com/philadelphia_washington_square.htm
- White, Christine ve Oddey, Alison. (2006). *The Potentials of Spaces: The Theory and Practice of Scenography & Prrformance*. USA: Intellect Ltd.
- Yıldız, Pelin. (t.y.). *Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergebilimsel Açıdan Bir Analiz*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- 140 Photographs of London Streets and Views in 1896 (t.y.). Erişim: 11 Kasım 2009,
<http://bmcole.co.uk/localhistoryviews/samplelondon1896.htm>