

# SAHNE TASARIMI YARATIMINDA DİSİPLİNLERARASI ETKİLEŞİM

**Lütfiye Başak Özdoğan**

Dr. Öğr. Üyesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi GSF Sahne Dekorları ve Kostümü Bölümü, basak.ozdogan@msgsu.edu.tr,  
ORCID: 0000-0002-1064-3750

Özdoğan, Lütfiye Başak. "Sahne Tasarımı Yaratımında Disiplinlerarası Etkileşim" idil, 110 (2023 Ekim): s. 1775–1783. doi: 10.7816/idil-12-110-13

## ÖZ

Sahne tasarımında disiplinlerarası yaklaşımları görebilmek için tiyatro tarihinin başlangıcına gidildiğinde tiyatro sanatının özü gereği sahnelemenin birçok mesleği bir araya getirdiğine tanık olunur. Antik Yunan Tiyatrosu'nda ilk tragedyanın hikâyesini düşleyen yazar, tiyatro sanatı üzerine düşünen filozof, metni sahneleyen yazar/yönetmen, sahne ve seyir alanının inşasını yapan mimar, periaktoi denilen üç yüzeyli panolara mekânları çizip boyayan ressam, maskeleri hazırlayan heykeltıraş, hikâyeyi aktaran oyuncu, müzisyenler, dans edenler, akustik üzerine çalışan mühendis, sahne makineleri ve panoları imal eden marangoz, demirci, giysileri diken terzi ve nihayetinde seyirciyi bu ortak deneyimin yaratıcıları olarak düşünülebilir. 20. yüzyıl sanat akımlarının gelişimi içinde sahne tasarımcılığı avangart sanatçıların cesur ve deneysel yaklaşımlarıyla bağımsız bir meslek haline gelir. Bugün birçok mimar, heykeltıraş ve ressam scenography konusunda teknolojik olanakları da kullanarak işler üretiyor ve bir kısım çağdaş sanatçı da yapıtlarında teatral referanslar kullanıyor. Bu makalenin amacı sahne sanatlarında disiplinler arası etkileşimin nasıl gerçekleştiğini belirli tasarımcılar eşliğinde incelemek ve sahne tasarımında yaratım sürecine farklı bir perspektif sunabilmektir.

**Anahtar Kelimeler:** Sahne Tasarımı, Disiplinlerarası, Plastik Sanatlar

*Makale Bilgisi:*

*Geliş: 5 Ağustos 2023*

*Düzeltilme: 16 Eylül 2023*

*Kabul: 23 Ekim 2023*

## Giriş

Bir oyunun sahneleme çalışmasındaki ilk adım, genellikle hazır bir metnin seçilmesidir. Bu metin sahne tasarımcısı için öncelikle kişisel bir okumadır. Sonrasında, yazarın diğer yapıtları ve çağdaşları üzerinden, metnin söylemi ve edebî üslubuyla bağlantılar kurularak ilerleyen yan okumalar gelir. Bir sahneleme için hazır bir metin tercih edilmediğinde; bir kavram, üretim sürecinde yazılacak bir metin ya da metinsiz bir anlatımda birer çıkış noktası olabilir. Bir eserin analiz süreci, oyunun arka planında yer alan felsefe, tarih ve psikoloji başta olmak üzere sosyal bilimlerin birçok dalı ile ilişkilendirilir. Dramaturg, okuma ve araştırma süreciyle ilerleyen düşünsel süreçte, masa başı ve sahne üstü provalarında, tüm analiz ve önermeleri gerekçelendirerek oyun ekibine eşlik eder. Her metnin yazılma nedeni ve çağına bağlı olarak ürettiği anlam, felsefi ve düşünsel bir zemin gerektirir. Bir metnin etrafında düşünmek; yönetmen, yaratıcı kadro, dramaturg ve oyuncularla bulunduğu andan itibaren çok sesli ve ortak bir okumaya dönüşür. Dolayısıyla sahne tasarımcısının ilişkilendiği ilk alanlar edebiyat, felsefe, dramaturgi ve diğer yazılı disiplinler çerçevesinde öncelikle iyi bir okur olmakla ilintilidir.

Tiyatroda mekân olgusu, oyun kavramındaki temsiliyet durumuyla ortaya çıkan görsel bir yaratımdır. Sahne tasarımı mesleği ilk çağ ritüellerindeki dans alanı kullanımı ve Antik Yunan kültüründe inşa edilen ilk tiyatro yapılarının ortaya çıkışından itibaren beliren yer/mekân ve zaman duygusuyla birlikte gelişir. Bu anlayışta oyuncu ve izleyici için mekânın sınırları ve çerçevesi mimari yolla belirlenir. Romalı Mimar Vitruvius'un De Architectura kitabında yer alan bilgilerde, Yunan ve Roma tiyatrosunun akustiğinin oyunun görülebilme ve duyulabilme seviyesinin, müzik yazımındaki armoni ve ölçü sistemi gibi hassas bir şekilde hesaplandığı ayrıca taban planda yer alan geometrik çözümlerin seyir alanı ve görüş noktasını en ideal açığa çekecek şekilde çizildiği görülür (Vitruvius, 2013:105). Bu çözümler, günümüze dek ulaşan yapılar nezdinde kusursuz birer mühendislik örneğidir. Antik Çağ tiyatro metinlerinin ilk sayfalarında tarif edilen atmosfer, sahnede fasattan görülen üç kapı ile sağlanır ve hikâyede geçen doğa üstü olayların gerektirdiği anlatımlar sahne tekniğinin keşfedildiği ilk çözümlerle giderilir. Deus ex Machina (Tanrı vinci) tiyatrodaki bu amaçla yapılmış ilk mekanik tasarım örneklerindedir.

İtalyan Rönesans Tiyatrosu, mekânı, perspektifin kullanıldığı resimsel bir fon olarak izleyiciye aktarır. Geri planda yer alan bu fonun önünde konumlanan oyuncu, bir tablonun içindeymişçesine sahnede antik çağdan gelen bir alışkanlıkla yatayda sağa sola hareket ederek hikâyeyi anlatır. Rönesans tablolarındaki geometrik kurgu antik çağ sanatının estetik prensiplerini yansıtır. Resim ve mimarideki mekân fikri, figürü yani insanı baz alan bir ölçek duygusu içinde düşey ve yatayda oluşan geometrik bir düzen içinde ele alınır. 16. yüzyılda antikitenin ölçü, oran, uyum, güzellik terimlerinin yanına dekor sözcüğü eklenecek ve dekorun bir yapının güzel görüntüsü olduğuna işaret edilecektir (Castelli,2005). Barok dönemde sahne tasarımı anlayışındaki çift kaçırlı perspektifle resmedilmiş gösterişli fon çizimi ve dekorlar, illüzyonu arttıran sahne mekaniğiyle birleşecek ve Fransa'da XIV. Louis Dönemi saray tiyatrosunun sahne estetiğinde yaratılan ihtişam, sarayın sanatsal bir vizyonu haline gelecektir. Bu dönemden itibaren ağırlıklı olarak sahne mekanizmalarına yönelik gelişen teknikler, sanayi devriminin yansıması olan 19. yüzyıl sahne sistemlerinin prototipi olacaktır. Bu evrede opera ve bale türlerinin ortaya çıkmasıyla tiyatronun müzikle olan ilişkisine yepyeni bir boyut gelir.

Sahne tasarımcısının sanatın içinde diğer disiplinlerin sıfatlarından bağımsız bir kimlik kazanması 19. yüzyılın sonundan itibaren olur. Modern sanat anlayışının etkileriyle birlikte sahne hacim ve boyut kazanır. Dekor fikri; sahnenin içinde yer aldığı binaya ve gerçek mekânların taklidine dayalı mimari çizimler ya da ressamın boyadığı görüntüler yerine, sahne boşluğunda metne ve eyleme bağlı olarak yaratılan üç boyutlu soyutlamalara dönüşür. Bu doğrultuda 20. yüzyıl sanatı içinde yer alan Kübizm, Fütürizm, Bauhaus ve Konstrüktivizm akımlarına dâhil sanatçıların sahne tasarımına yaklaşımlarındaki mekân kurgusu; formların hareket, hız, tekrar, strüktür ve görüntüyle birleşerek tekst, oyunculuk, plastik sanatlar, beden, ses, ışık ve seyir yerinin bir arada işlediği bir uzam olarak ele alınır. 20. yüzyılın ilk yarısında iki dünya savaşının sanatta yarattığı değişim süreci içinde yer alan avangart akımların, tüm disiplinlerle bir arada üretme hali, sanatçılar ve izleyiciler için yeni bir deneyim alanı oluşturacak ve 1960'lı yıllardan itibaren sahnelemelerde performans, happening, enstalasyon, kayıt, görüntü gibi türlerin etkisiyle, disiplinler arası yaklaşımlar güçlenecektir. Sanattaki yeni yaklaşımlarla birlikte sanatın her alanında olduğu gibi sahne tasarımında da gelenekselleşmiş

üretim yöntemleri, izleme alışkanlıkları ve mekânların temsiliyeti üzerine topyekûn bir değişim talep edilecektir.

Bu makalede sahne tasarımı yaratım sürecinde var olması kaçınılmaz olan tüm farklı disiplinlerin sahne tasarımcısı ile nasıl ilişkilendiğine bakılacak ve günümüzde sahne tasarımı yaratımında disiplinlerarası işler üreten sanatçıların sahne tasarımı örnekleri üzerinden bu türdeki yaklaşımlar incelenecektir.

## 1. Sahne Tasarımcısının Yaratım Süreci ve Disiplinlerarasılık

Sahne tasarımının oluşum süreci sahnelemeye yönelik metnin ya da bir kavramın ele alınması ile başlar. Her sahne tasarımcısının üretim sürecinde kendine has bir metodu ve okuduğu metin ya da konseptle kurduğu ilişkiyi görsel bir dünyaya aktarmak üzere farklı ifade araçları vardır. Tasarımcı, belirlenen projeyi ekiple çalışmaya başlamadan önce bir ön hazırlık süreci geçirir. Bu aşama öncelikle yönetmen, yazar ve yapımla bir araya gelinen ve proje dâhilinde seçilen konunun neden ve nasıl gerçekleşeceğine yönelik bir paylaşım içerir. Sahne tasarımcısı sahneleme fikrine yönelik yönetmenin önerisi ve yapımla sürecinin koşullarını kabul ettiği takdirde çalışma başlamış olur. İlk olarak projeye yaklaşımını aktarabileceği ilk fikirler için eskiz ya da fikir paftaları hazırlar. Bu hazırlığın sanatsal malzemeleri yönetmen başta olmak üzere tüm ekiple paylaşılır. Oyunun estetik seçimleri ve kararları üzerine tartışmalar ve fikir alışverişi konusunda sahne tasarımcısının birinci muhatabı oyunun yönetmeni ve yaratıcı kadrodur. Yapım ekibi bütçenin ve genel işleyişin, teknik ekiplerse uygulamanın takipçileridir.

Bir sahne yaratımının arka planında yer alan en önemli süreçlerden biri oyunun görsel dünyasının ve dilinin nasıl olacağına dair sahne tasarımcısının yer aldığı yaratım sürecidir. Bu süreç sahnelemeye yönelik tercihler açısından belirleyici bir öneme sahiptir ve sahne tasarımcısı ile yönetmen arasında oluşacak özel bir iş birliği ve iletişim gerektirir. Yönetmenin sahne tasarımcısı ile oyunun rejisini birlikte oluşturduğu çalışmalar 20. yüzyılın başından itibaren başlamış fakat özellikle Bertolt Brecht ve Caspar Neher tarafından epik tiyatro kuramı çerçevesinde teorik olarak da ifadelendirilmiştir. Yüzyılın ikinci yarısından günümüze dek sahne tasarımcısının bir oyunun bütünü tasarladığı yaklaşımlar ve tasarımcının yönetmen olarak oyunu kurguladığı örnekler oldukça fazladır.

20. yüzyılın başında disiplinlerarası üretimleri olan sanatçılardan Picasso, Matisse, Braque, Miro gibi ressamlar opera ve tiyatro için üretimlerde bulunur. Bir kısım sanatçı da farklı eğitim ve üretim süreçlerinden sonra sahne tasarımında karar kılar ve edindiği tüm bilgileri bu yönde kullanır. Bu şekilde çalışan ve sahne tasarımı eğitimi üzerine Berlin, Prag, Viyana'daki güzel sanatlar akademilerinde ders veren ilk hocalardan biri olan Emil Pirchan (1884-1957) mimar Otto Wagner'in öğrencisi olur ve meslek yaşamı boyunca mobilya, moda, mücevher tasarımı gibi dekoratif sanatların birçok dalı ile ilgilenir. Yüzyılın başında Münih'te çok sayıda poster, kitap kapağı, illüstrasyon, reklam çizimi yaparak grafik sanatlarında yer alır ve tiyatro ile ilgilenmeye başlar. Ekspresyonist tiyatronun temsilcilerinden yönetmen Leopold Jessner'le birlikte uzun bir dönem çalışır. İçinde bulunduğu birçok sanat dalı onun sahne tasarımı yaparken de yararlandığı ve beslendiği sanat dallarıdır.

Sahne tasarımcısının bir mimar, ressam, heykeltıraş, oyuncu, mühendis gibi düşünebilen ve bir metni tarihsel ve felsefi olarak tartışabilen, konusu üzerinde araştırma metotları geliştirebilen çok yönlü bir yaratıcı olması gerekir. Mimar Steen Eiler Rasmussen (1898-1990) mimariyi şöyle tanımlar; 'Mimarlık çok özel bir işlevsel sanattır; boşluğu sınırlandırarak içinde yaşamamızı sağlar, yaşamımızı çerçeve içine alır... Mimar bir tür teatral yapımcıdır, yaşamımıza ilişkin sahne ve dekorları tasarlar'' (Taşçıoğlu, 2013:31). İnsanın mekânı algılayabilmesi için gereken fiziksel sınırlar yanında psikolojik olarak da bir algılama söz konusudur. Boyutları, derinliği, dokuyu, renkleri, yerleşimi belirli yaşamsal kodlar, deneyimler ve kültürel alışkanlıklar eşliğinde kavramsal olarak algularız. Dolayısıyla sahne tasarımının öncelikli olarak ilişki kurduğu disiplin mimarlıktır.

### 1.1 Sahne Tasarımında Mekâna Mimari Yaklaşım

1960'lı yıllar tasarımcının aynı zamanda bir oyunun yönetmeni gibi düşünerek metni kurgulayabileceğini gösteren örneklerin başlangıcıdır. Bu türde üreten isimlerin başında mimarlık eğitimi kökenli sahne tasarımcısı Josef Svoboda (1920-2002) gelir. 1965 yılında Belçika Ulusal Tiyatro'da yönetmenliğini Otomar Krejca'nın yaptığı Hamlet ve Romeo Juliet oyunlarında ortaya koyduğu yapı, tasarımın sahnenin tümünü kavramsal ve dramatik eylemlerin dönüşümüne hizmet edecek şekilde düşünülmüştür (Albertova, 2008). Hamlet için yaratılan dünyada öne arkaya gidip gelen iç içe odalar, birbiri içinden oluşan eşzamanlı mekânlar, dikeyde ve yatayda oluşan oyun alanları saraydaki olayların kavramsal izleğine hizmet eder. Hamlet'in bilinçaltına yönelik monologlarına eşlik eden kinetik dünya, tasarımcısının deyimiyle psiko-plastik bir yaratıma dönüşür. Sahnenin arkasına ve yukarıya 45 derecelik bir açı ile yerleştirilen ayna aracılığıyla seyircinin göremeyeceği planlar görünür hale gelerek oyuncuların yansıması ve eylemlerle birlikte çok katmanlı anlar, etkiler yaratılır.

Svoboda 1963 yılında sahnelenen Romeo ve Juliet oyununda hareketli sahne mimarisinin sahne üzerinde oyun boyunca işlemlerini sağlayan teknik kadronun, provalar boyunca oyun rejisinin gelişimine bağlı olarak çalışmalarının öneminden bahseder. (Albertova,2008) Dolayısıyla sahne trafiğini hem sahne üstünde hem de sahne gerisindeki kurgusu sahne tasarımcı tarafından gerçekleştirilir. Bu açıdan dekor malzemesinin ne olduğu ve harekete en uyumlu malzeme seçimi çok önemlidir. Diğer yandan Svoboda çalışmalarını yaparken mutlaka bir maket üzerinde ilerler fakat asıl sonucu ne maketin ne de eskizin değil sahne üzerindeki tüm bileşenlerin bir aradığında gördüğünün altını çizer. Onun projelerinde ışık, ayna, projeksiyon ve çoklu ekran üzerine geliştirdiği buluşlar, sahne uzayında yepyeni alanların keşfedilip, mühendisçe yaklaşılan çözümlere yol açar.



**Resim 1:** Josef Svoboda, Hamlet

Weimar Bauhaus Üniversitesi'nde mimarlık eğitimi alan ve işlerinde bu disiplini kullanan bir diğer tasarımcı da 2000'den beri Schaubühne'de, yönetmen Thomas Ostermeier ile çalışan Jan Pappelbaum'dur. 2008 yılında sahnelenen Hamlet oyununun tasarım öğeleri sahne gerisinde sağa sola ve öne geriye hareket eden bir çerçeveye asılı metal iplerden oluşan bir projeksiyon perdesi, hemen önünde yatayda uzunlamasına konumlanmış bir masa, zeminde toprak malzeme ve oyun boyunca çekim yapılan kamera sisteminden oluşur. Tüm materyaller ilk işlevinin yanında çok anlamlı kullanıma yönelik tasarlanmıştır. Zemindeki toprak, açılış sahnesinde mezar, sonrasında sarayın bir balçık gibi kokuşmuşluğu anlatan çamur ve kimi zamanda prensin sarayını anlatan oyun havuzu olur. Perde sistemi, üzerine yansıtma ve ışık vurmuyunca, olduğu gibi arka planı göstererek sahne arkasını, sarayın içinde dönen olayları gösterir gibi öne çıkarır. Oyun boyunca yapılan canlı çekime hizmet eden kamera, oyuncuların duygularını, yüz ifadelerini büyütürken detaylı bir şekilde gösterir ve seyircinin karakterlerle bu çekim üzerinden eşzamanlı olarak iletişim kurmaları sağlanır. Pappelbaum'da Svoboda gibi sahnenin kullanımını tıpkı Rönesans tablolarındaki gibi mekânda dikey ve yatay akslar çizerek kurgular. Oyun boyunca mekân, olayların akışıyla birlikte hareket ederek yeni alanlar ve anlamlar üretir (Bulandrová, 2014).



**Resim 2:** Jan Pappelbaum, Hamlet

Yine Hamlet oyunu üzerine 2013'te Theatre of the Nations'da sahnelenen Hamlet Collage, mimari ve multi medyanın bir arada kullanıldığı sıra dışı bir sahnelemedir. Yönetmenliğini oyuncu ve scenographer Robert Lepage ve sahne tasarımını birçok projede birlikte çalıştıkları Carl Fillion'la gerçekleştirdikleri sahnelemede oyundaki karakterlerin tümünü Yevgeny Mironov canlandırmış ve tüm mekânlar dairesel şekilde dönen bir kübe

yerleştirilerek, yüzeyler üzerine Lionel Arnould'un video tasarımları yansıtılmıştır. Oyuncuyu başlangıçta duvarları kapitone kaplı bir akıl hastanesini çağrıştıran beyaz renkli odada görürüz ve oyun boyunca bu yer, kapı ve pencerelerin açıldığı kusursuz bir mekanik teknikle hareket eden ve görüntülerle sahne değişimleri sağlanan bir yapıya dönüşür. Rönesans'ın simgesi olan Leonardo'nun Vitruvius Adamı çizimi gibi kusursuz bir küp/kare ve dairesel bir aksiyona sıkışmış Hamlet'in dünyası, iktidarın kusursuzluk temasına, oyunun dramatik özü ve sahneleme fikri aracılığıyla bir eleştiri niteliğindedir.



**Resim 3:** Robert Lepage, Hamlet

Pamela Howard *What is Scenography?* kitabında oyun alanı için belirlenen mekânın, tasarımcı tarafından henüz sahne boşken hayali olarak tasarlanması ve zihninde oyuna dair ilk yaratımın bu anda başlamasının öneminden bahseder. Sahne tarımcısı için oyunun oynanacağı yeri sözlü olarak ya da sadece kâğıt üzerinde algılamaktan ziyade, bire bir mekânın içinde olarak, boyutların ve dokunun algılanması, ışığın ve seyirci görüş noktalarının yerinde görünmesi oldukça önemlidir. Howard, Gordon Craig'in mekânı adımlarıyla hissettiği ve ayaklarının bu noktada onun için önemli olduğunu altını çizer. Craig'in de çalışmalarının bir parçası olan ve ölçekli hazırlanan maket kutularının boş hali, tasarımcı için oluşacak formu ya da eylemi hayal edebilmek için hazırlanır ve mimari olanaklar ve veriler tasarım için birincil koşul olur.

## 2. Sahnede Uzamsal Bir Tablo

Sahne tasarımı açısından Rönesans resminde gelişen perspektif fikri ve sahne gerisini kaplayacak şekilde hazırlanan resimsel fonlar, 20. yüzyıla dek ve hatta zaman zaman da günümüzde dahi mekânı anlatan, yanılsamacı bir anlayışa hizmet eder. Tasarım tarihi içinde bu anlayışla hazırlanmış kusursuz ve büyümlü fonların örnekleri oldukça fazladır. Neo-Klasik dönemin önemli mimar ve ressamı Frederick Schinkel'in opera için yaptığı dekorlarda görülen iç ve dış mekân resimleri, yine mimarlık eğitimi almış bir ressam ve senograf olan Alessandro Sanquirico'nun La Scala Operası için 1818-32 yılları arasında yaptığı dekor fonları, Wagner'in Bayreuth Festival Tiyatrosu'nda birlikte çalıştığı MaxBrückner'in kusursuz fonları; izleyiciyi tam olarak oyunun atmosferi içine alacak şekilde, müziğin duygusuna göre resmedilerek hazırlanmıştır.

Sahnede resmin iki boyutlu varlığı öncelikle 20.yüzyıl avangart ressamı tarafından reddedilir. Soyut ve kübist eğilimi olan birçok ressam, resimsel anlatımcılığın dışına çıkarak soyut resmin mekâna yaklaşımını sahneye taşıyarak, sahne tasarımında büyük bir değişime neden olur. Bu yaklaşımda, resimde görülen yüzey ve lekelerin sahnede bir forma dönüşmesi söz konusudur. Bir anlamda sahne dili resimsel olanla birebir bağını keser ve sahnede yaratılan mekânlar boyut kazanır. Fakat burada değişmez olarak bakılabilecek bir durum vardır ki o da resim türü ne olursa olsun, boyut kazansın ya da kazanmasın oyun alanı olarak kabul ettiğimiz seçili alandaki dekor yerleşiminin mutlaka plastik değerlere bağlı olarak ve oyunun dramaturgisi ile ilişkilendirilmiş bir şekilde gerçekleştirilmiştir. Bu yüzden sahnede gördüğümüz her form, nesne, renk, ışık, doku, leke, eylem, sanatın temel kompozisyon prensipleri dâhilindedir. Herhangi bir renk ya da biçim, sahnede tesadüfi olarak değil estetik bir neden ve dramaturjik bir gerekçeyle yer alır. Bunu sağlayan da sahne tasarımcısıdır.

Sahnede resmin varlığını illüzyona başvurmadan doğrudan kendisi olarak gördüğümüz işlerden biri 2017 yılında Salzburg Festivali'nde gerçekleşen *Wozzeck* Operasıdır. Alban Berg tarafından bestelenen George Büchner'in metni, Afrikalı Ressam ve yönetmen William Kentridge ve mimarlık eğitimi almış sahne tasarımcısı Sabine Theunissen'nin birlikte tasarladıkları bir sahne estetiğiyle seyirci ile buluşur. Sahnenin geri planında yer alan cycloramada ressamın Birinci Dünya Savaşı'nın trajedisini yorumladığı çizimler video enstalasyon olarak akar. Sahne tasarımını gerçekleştiren Theunissen'e göre ressam Kentridge'nin kara kalem ve füzle çizilmiş

desenlerindeki gren ve toz, savaşın patlamaları ardından gelen sis ve toprak dokusunu hissettirir. Sahne ortasında bir ada gibi duran yığın ise Wozzeck'in karamsar ve sanrılı iç dünyası, istiflenmiş mobilyalar, tahtalar, nesnelere ve mekân parçalarından oluşan bir siper gibi yansır. Bu alan, sahne değişimlerinde oyuncuların seyirci önünde kurdukları tüm mekânlara (sahne geçişlerine) hizmet eder. Ayrıca Kentridge'in kuklaları da operanın bir oyuncusu olarak sahnededir.



Resim 4: William Kentridge, Wozzeck



Resim 5: William Kentridge, Wozzeck

Çağdaş Sanatın önemli isimlerinden biri olan Anselm Kiefer ise enstalasyonlarında resim, uzam ve edebi referanslar üzerine mekânı ele alır ve sergi izleyicisinin deneyimine teatral bir yaklaşım getirir. Aynı zamanda opera için de sahne tasarımları bulunan sanatçı, 2022'de 59. Venedik Bienali'ne katılmıştır. Şehrin tam merkezinde 16. yüzyılda Venedik Düklerinin sarayı olarak inşa edilen ve geçirdiği yangınlar sonrası günümüze dek müze olarak gelen Palazzo Ducale'in, Tintoretto gibi Rönesans'ın Venedik Ekolü ressamlarının tablolarının yer aldığı büyük salonunda, çok büyük ölçekli ve içinde hazır nesnelere de bulunduğu tablolar çalışır. Çalışmanın alt metninde dönemin filozoflarıyla düşünsel bir etkileşime geçerek mekânın politik geçmişine günümüz üzerinden göndermeler yapar. Birçok disiplini içeren bu yaklaşımın odağında, tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi izleyici ve imgeler arasında metinsel bağlantılar kuran bir yaklaşım vardır.

## 2.1 Sahnede Mekânın Form Alışı

20. yüzyıl başında sahnenin plastik bir değer kazanması, resimsel fonların ve gerçekçi dekorların bırakılıp sahne tasarımının soyut bir estetikle ele alınmasıyla başlar. Bu döneme dek oyunun atmosferi, yazarın edebi olarak tasvir ettiği şekilde okuru ve oyun ekibini gerçekçi bir dekor anlayışına yöneltir. Resimsel olan iki boyutlu fonlar da bu tür anlatımları yanlısamacı bir üslupla aktarır. Tiyatrodaki metnin konusu dönüştükçe buna bağlı olarak gelişen oyunculuk metotları, sahneleme yaklaşımları ve sahne tasarımı anlayışı da değişir. Öncelikle mimarlık eğitimi alan sahne tasarımcıları sayesinde dekor anlayışı dönüşür. Ardından modern heykel sanatının gelişimine paralel olarak dekor anlayışında da değişimler yaşanır. Örneğin Moskova'da resim, heykel ve mimarlık okulunda eğitim gören Tatlin'in 1920'de bir mimari bir öneri olarak tasarladığı Üçüncü Enternasyonal Anıtkonstruktivizm için önemli bir referans olur ve bu anlayışta yapılan dekorlar için de etkili bir çıkış noktasıdır. Tatlin'in çeşitli opera eserleri için yaptığı kostümler Rus Avangartları'nın sahne çalışmaları içinde yer alır. Heykeltıraş ve grafik sanatçısı Aleksandr Rodçenko, ressam Lyubov Popova, Varvara Stepanova, ve Kazimir Malevich'in sahne tasarımları konstrüktif akımın tiyatrodaki öncü örnekleridir.

Bir akıma bağlı olarak gelişen üsluplar yanında 1950'li yıllardan itibaren Amerikan Soyut Sanatçıları'nın da etkisiyle Avrupa'da ortaya çıkan Art Informel yaklaşımı, modern akımların kuralcılığına karşı çıkararak, doğaçlamaların serbestliği, imgeler ve hazır nesnelere kullanılan yapıtlara neden olur. Bu yaklaşıma uygun olarak 1960'lı yıllarda tiyatrodaki dekorun metne yönelik içsel ve düşünsel yanını bu türde araçlarla oluşturan ve sahnede heykelsi formlar yaratan tasarımcı yönetmenler arasında Josef Szajna gelir. Savaşı ve toplama kampını deneyimlemiş olan Polonyalı sanatçı işlerinde savaş atmosferini yansıtan nesnelere ve dokularla birlikte oyuncuları bireysel özelliklerinden soyutlayan mekanik unsurlar, borular, variller, maskeler, insan silüetleri, ayakkabılar, gaz maskeleri, kuklalar, yırtık yanmış kumaşlar, deforme kostümler ve mankenler kullanır (Drozdowski, 2016). Heykeltıraş, mimar, opera ve film sahne ve set tasarımcısı George Tyspin'in 1990'lardan beri süre gelen işlerinde tüm bu disiplinleri birleştirdiği görülür. 2003 yılında Avusturya Bregenz Festivali'nde su üzerinde gerçekleşen Batı Yakasının Hikâyesi müzikali için yaptığı sahne tasarımı, heykel ve mimari yaklaşımın, tiyatro dekoru ile buluştuğu örneklerden biridir.





**Resim 6:** Josef Szajna, Fırtına



**Resim 7:** George Tyspin, Batı Yakasının Hikayesi

Koreograf, dansçı ve yönetmen Sidi Larbi Cherkaoui ile heykeltıraş Anthony Gormley'in ortak çalışmalarından biri olan Sutra dans gösterisi (2008) Çin Shaolin Tapınağı'nın on yedi savaşçı keşişinin akrobatik hareketlerle, doğumdan ölüme uzanan yaşam hikâyelerini ve benliğin sınırlarını, her bir dansçının tek başına sığabileceği ölçüde imal edilmiş ahşap kutuları birçok mekân ve metafor yaratarak kullandıkları bir sahnelemedir. Her sahnenin yaratımında bu parçalar çok hızlı bir şekilde dansçılar tarafından form alarak, köprü, raf sistemi, tabut, mezarlık, şehir silueti, domino taşı gibi dizilerek farklı sahnelere dönüştürülür. 2016'da sahnelenen İkon isimli gösteri için sahnede 3,5 tonluk kil kullanılır ve Gormley'in tasarımıyla 17 dansçı bu malzemeye iç güdüsel olarak şekil vererek, toplumda ikonik olarak yaratılan kişilerin yüceltilip, ardından yok edilişine dair gelip geçiciliği anlatır.



**Resim 8:** A. Gormley, Sutra



**Resim 9:** A. Gormley, İkon

### Sonuç

Sahne tasarımı yaratım sürecinin bir fikrin oluşmasına yönelik aşamaları, tasarımcının birçok farklı ilgi alanı içinde araştırma yaptığı bir düşünme ve gözlem halinde ilerler. Fikrin oluşması ile bu düşünceler çeşitli görsel unsurlarla ifade bulur. Çizim, eskiz, fotoğraf, yazı, maket, fikir paftası, kolaj vb. araçlar tasarımcı ve dahil olduğu ekip arasında bir iletişim dili oluşturur. Tasarımcının bir sahnelemenin görsel ve plastik dünyasını oluştururken bunu metne ve sahneleme seçimine bağlı olarak yapması onu tekil düşünmekten alıkoyar. Aynı zamanda sahne üzerinde tüm yaratım ekibinin ortaya koydukları fikirleri o kişilerin disiplinleri çerçevesi içinde düşünmek durumundadır. Sahnede yer alan bir masa birkaç fonksiyonda kullanılıyorsa, örneğin oyuncunun üzerine çıkıp konuştuğu bir zemin, ya da altına sığınılan bir köprü, dik durunca bir yazı tahtası, yan yattığında bir siper gibi farklı kullanımlara dönüşüyorsa, bunu ancak oyuncunun ağırlığı, çıkma hızı, çıkma nedeni, dengesi açısından oyuncuyu düşünebilir ya da malzeme, stil, soyutlama, renk, duruş, eylem üzerinden yönetmenin, ışık tasarımcısının, uygulama atölyesinin, koreografin gözünden masayı ele alabilir. Dolayısıyla sahne tasarımı tekil bir bakış açısını merkeze alan ama etrafında tüm oyun ekibinin yaptığı işi her birinin gözünden düşünmek zorunda olunan bir meslektir. Diğer yandan sanatsal yapılanışı gereği güzel sanatların birçok farklı disipliniyle ilişkili olarak mekânı ve uzamı ele alır. Mimarlık, resim ve heykel bu dalların başında gelir ve günümüzde disiplinler arası etkileşimin en yoğun buluşma noktası teknoloji ve multimedya'dır. Bu makalede özellikle üzerinde durulan örnekler sanatın tüm dallarıyla birlikte hareket edip üretimde bulunan tasarımcı ve tasarımcı/yönetmenler üzerinde

durmak ve aslında tiyatro sanatının özünün bu tür bir aradaliğa dayandığı gerçeğini vurgulamaktır. Günümüzde branşlaşmaya yönelik gelişen mesleki yapılanmalar, kolektif çalışılan alanlarda kişileri birbirinden koparan bir anlayışa sürüklüyor. Bir yönetmen sahne tasarımcısının yaptığı çalışmayı ya da yazarı analiz etmeyi gerçekleştirebilmek için çok yönlü bir donanıma sahip olmalıdır. Örneğin sahne için yapılmış bir maket belli bir ölçek duygusu, teknik bir okuma ve en önemlisi de plastik sanatlarla yönelik bir bakış açısı gerektirir. Bu bilgiye vâkıf olmak oyuncular, tasarımcılar ve yönetmenler için bir sahnelemeyi ortak bir dille ortaya koymak açısından zaruridir.

### Kaynaklar

- Albertova, H., Josef Svoboda Scenographer, Nakladatel, 2008
- Bulandrová, A. Katedra divadelních studií Teorie a dějiny divadla, [https://is.muni.cz/th/el2nk/BC\\_AB\\_FINAL.pdf](https://is.muni.cz/th/el2nk/BC_AB_FINAL.pdf), Masaryk Üniversitesi Sanat Fakültesi Lisans Tezi, 2014
- Brockett, O. G., Tiyatro Tarihi, Yayına Hazırlayan: İnönü Bayramoğlu, Dost Kitabevi Yayınları, 2000
- Castelli, P., Rönesans Estetiği, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2013
- Howard, P., What Is Scenography?, Routledge, 2009
- Irvin, P., Directing for the Stage, RoteVision, London, 2003
- Vitruvius, Mimarlık Üzerine On Kitap, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, 2013
- White, C., Oddey, A., The Potentials of Spaces The Theory and Practice of Scenography&Performance ,Intellect Books,2006
- URL 1: <http://georgetsy-pin.com/www/>
- URL 2:<https://encyklopediateatru.pl/autorzy/1061/jozef-szajna>  
<https://www.jstor.org/stable/41307580?seq=4>
- URL 3:<https://thetheatretimes.com/give-meaning-through-architecture-jan-pappelbaum-and-what-is-stage-from-text-to-space/>
- URL 4: <https://www.viennaartweek.at/en/anselm-kiefers-inferno-in-the-palazzo-ducale/>
- URL5:<https://cfileonline.org/feature-antony-gormley-sidi-larbi-cherkaouis-dance-of-modalities/>
- Resim 1:<https://www.annamonteverdi.it/digital/materiali/hamletsvoboda/>
- Resim 2:<https://twi-ny.com/tag/jan-pappelbaum/>
- Resim 3:<https://www.theguardian.com/culture/australia-culture-blog/2014/mar/13/robert-lepage-my-work-is-a-therapeutic-process>
- Resim 4/5:<https://www.architecturalrecord.com/articles/14435-william-kentridges-haunting-staging-of-wozdeck-at-the-metropolitan-opera>
- Resim6:[https://www.historiaposzukaj.pl/wiedza,wydarzenia,1415,burza\\_william\\_szekspira\\_w\\_nowoczesnych\\_dokoracjach.html](https://www.historiaposzukaj.pl/wiedza,wydarzenia,1415,burza_william_szekspira_w_nowoczesnych_dokoracjach.html)
- Resim 7:<http://georgetsy-pin.com/muscials/muscials/wss.html>
- Resim8/9:<https://www.standard.co.uk/culture/antony-gormley-is-covering-the-sadler-s-wells-stage-in-clay-for-new-show-a3755161.html>



# INTERDISCIPLINARY INTERACTION IN STAGE DESIGN

Lütfiye Başak Özdoğan

## ABSTRACT

When gone back to the beginning of theater history to see interdisciplinary approaches in stage design, we witness that staging brings to get her many professions due to the essence of theater arts. When the Ancient Greek Theatre is considered a lot of things come to mind including the writer who dreamed the story of the first tragedy, the philosopher who thought about the art of theater, the writer/director who staged the text, the architect who built the stage and the viewing area, the painter who drew and painted the places on three-sided panel scalled periaktoi, the sculptor who prepared the masks, the person who told the story, the actor, the musicians, the dancers, the engineer working on acoustics, the carpenter who manufactured stage machines and panels, the black smith, the tailor whose wed the clothes, and ultimately the audience as the creators of this common experience. In the development of 20th century art movements, stage design became an independent profession with the bold and experimental approaches of avant-garde artists. Today, many architects, sculptors and painters produce works using technological possibilities in scenography, and some contemporary artists use theatrical references in their works. The aim of this article is to examine how interdisciplinary interaction occurs in the performing arts with the help of certain designers and to present a different perspective on the creation process in stage design.

**Keywords:** Stage Design, Interdisiplanary, Plastic arts